



Historias Secretas

Aguelave



Historías Secretas

Por
PersoRol



Portada, maquetación, planos y mapas
PersoRol / Generadores de mapas online

Ilustraciones interiores
PersoRol / Imágenes libres y generadas por IA





Agradezco este trabajo a todos aquellos/as que han visitado el blog *PersoRol* a lo largo de estos años; a quienes han mostrando su admiración por las aventuras de Aquelarre publicadas regularmente en él, y sobre todo a quienes las hayan disfrutado llevándolas a las mesas de juego (aunque ello haya significado poner en feroces aprietos a sus Jugadores).

Historias Secretas es una recopilación de aventuras para Aquelarre, el Juego de Rol Demoníaco Medieval, en su Tercera Edición, sin el cual no puede utilizarse.

1ª Edición: Julio de 2024



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA



Índice

Serie Historias Secretas

A cova da Serpe.....	3
La sierpe de Cazorla.....	8
Desembarco en Al-Yazirat.....	14
El viaje hacia Madeira.....	19
El puente de las bestias.....	23
Los pecados de don Braulio.....	27
(Trilogía de Cruoris I): Vade Retro.....	29
La demanda encubierta.....	31
Esencia egipcia.....	34
(Trilogía de Cruoris II): Vade Mecum.....	39
La aldea maldita de Trebaños	42
La Rica Hembra de Granadilla	45
La espera.....	49
(Trilogía de Cruoris III): Vade in Pacem.....	51
El rito de paso.....	54
La Santa Lágrima.....	56
El agravio de los Maldonado.....	60
Al encuentro de Latifa.....	64
Memento mori.....	69
La burla de Broderos.....	72
El sitio de Alburquerque.....	77
Grande Acedrex.....	84
Fatídicos rumores.....	91

Extra: Aventuras adicionales

Las marcas del Mal.....	97
Conjura y afrenta	101
El secreto del genovés.....	110
El cáliz de Adamastros.....	118

Introducción



Historias Secretas son un conjunto de aventuras de corta duración, de un talante rocambolesco y excéntrico, diseñadas generalmente para pocos Jugadores (algunas para uno solo). Su intención inicial fue la de servir como módulos autoconclusivos. Muchas de ellas (por no decir todas) son fácilmente adaptables a cualquier contexto, o incluso dentro de una campaña propia. Estas aventuras no se basan directamente en grandes eventos históricos, sino que giran en torno a los resquicios y coletazos de esos hechos, enfocándose en momentos comunes y cotidianos, pero también extraños o grotescos.

Dicha idea conformó esta serie de aventuras para Aquelarre, liberadas regularmente de forma gratuita durante los últimos años en el blog *PersoRol*. Este recopilatorio las agrupa, y también las completa con sus últimas cinco aventuras, haciendo un total de veintitrés módulos. A su vez, se añade un extra de cuatro aventuras adicionales al margen de la serie (un pequeño conjunto de rarezas para el disfrute del lector/a). Espero que os guste.

David (*PersoRol*)

Julio de 2024



A cova da Serpe

“Venid aquí, muchacho, no tengáis miedo. Es sabido que por estas tierras hay seres de otro mundo. Y si no lo sabíais, ya estáis puesto en sobreaviso”

(La anciana Tareixa)

Aventura para 1-2 Jugadores para efectuar una batida rural, en el que no hay un excesivo combate de por medio, y donde las creencias serán una base importante (tal vez decisiva) en el recorrido de los Jugadores por tierras gallegas.

1. El extraño caso

Año de 146... Vila Baixa, frontera entre A Coruña y Lugo. Por las razones y aventuras que sean, los Jugadores, inmersos en un duro viaje, llegarán a media tarde a la pequeña aldea de Vila Baixa, al oeste de la ciudad de Lugo. Se trata de una veintena de casas esparcidas por un claro en la base de un monte. Posee un pequeña iglesia con un pequeño campanario. Los Jugadores oirán enseguida un jolgorio muy concreto procedente de una de las viviendas, concretamente de la única posada de la aldea (donde es posible alojarse esa noche). Si se acercan allí y entran verán mucha gente congregada en el interior, todos ellos debatiendo a voz limpia sobre algún tema. Ya sea preguntando directamente a alguno de los presentes o atendiendo unos minutos a lo que se dice, se darán cuenta de que todos son vecinos de la aldea y discuten con gran preocupación. En cualquier momento comentarán lo siguiente:

-Si es que esto no puede ser, ¿debemos hacer algo! -dice un vecino-

-Hacer una batida y no más -propone otro-: ¿qué será lo siguiente que aparecerá muerto? ¿Nuestro ganado?

-O alguno de nosotros. Los nobles de Lugo nos ahogan con los impuestos... ¿no habrán sido ellos?

-No lo creo -dice entonces el cura local, allí presente-, suficiente tienen con la lucha contra el obispo, con el que están enemistados, como para buscar bronca con nosotros... No creo que les apetezca mucho capturar lobos y... bueno, dejarlos ahí como los han dejado...¿qué sentido tiene eso?

-Ahí fuera, en algún lugar, hay una alimaña... y hay que encontrarla antes de que llegue a nuestra aldea -añade un tercero-

Si, claro, pero... ¿quién de nosotros lo hará? -tras lo cual se miran todos, bajando la mirada, como evitando pronunciarse-

Es un buen momento para que los Jugadores se ofrezcan a indagar o buscar esa alimaña. De no ser así, algunos de los vecinos de Vila Baixa notarán su presencia y se lo propondrán. Podrán cobrar hasta 12 maravedíes por cabeza tras una colecta de todos los presentes. Es de suponer que acepten el encargo. Antes o después, los Jugadores pueden preguntar qué ha sucedido realmente. En ese caso, hablará Camiño, vecino cazador de la aldea:

Hace una semana salí a cazar por la sierra, como de costumbre. Tras atrapar varias piezas, me topé con los restos de un lobo abierto en canal, como si lo hubieran devorado por dentro... Me pareció extraño, aunque no le dí mayor importancia. Hace tres días volví a salir de caza. Alrededor de esa misma zona encontré hasta siete lobos muertos en las mismas circunstancias... Aquello no era normal, y asustado, salí corriendo hacia la aldea. No sé quien o qué ha podido hacer eso.

Una vez aceptado el encargo, Camiño se ofrecerá a guiarles a la mañana siguiente hasta el lugar donde encontró a los lobos. Esa noche podrán dormir en la posada sin coste alguno a modo de agradecimiento o en la iglesia, que será custodiada por su párroco.

2. La búsqueda

Al día siguiente los Jugadores podrán desayunar en la posada. Cuando salgan al exterior verán a Camiño charlando con varios vecinos mientras les está esperando para la búsqueda. El cazador va provisto de su arco, un carcaj a rebosar de flechas y un cuchillo asido en su cinturón, en el costado. Cuando se acerquen los saludarán y les preguntarán si están listos para partir. Una vez se pongan en marcha se dirigirán en dirección oeste, según Camiño “*hacia la sierra de la Serpe*”.

Una tirada de **Leyendas** les hará recordar la famosa leyenda gallega de la cueva de la serpiente (Ver *La verdad*). Tras diez minutos avanzando en fila, el grupo verá que aparece una cabaña entre la vegetación, a un lado del camino. En su puerta hay una anciana barriendo la entrada. Al ver al grupo, les hace una señal con la mano para que se acerquen. Camiño les dirá que no la hagan caso, pues se trata de Tareixa, una vieja loca conocida en Vila Baixa y en las aldeas de alrededor. Los Jugadores podrán pasar de largo o acercarse a ella.

Si deciden acercarse, Camiño permanecerá sobre el camino, a una distancia prudencial, pues no quiere ningún trato con ella: les dirá que su madre fue una *meiga* (una bruja gallega) y que es mejor no confiar en ella. La anciana, entonces, arrancará una rama de un olivo que hay junto a su cabaña y se las dará a los Jugadores. La verdad es que no parece estar en sus cabales. Ésta no dirá más ni responderá pregunta alguna, sino que seguirá barriendo su puerta como si nada. Cuando se vayan alejando, mascullará algo a los Jugadores, sin dejar de barrer ni mirar para el suelo:

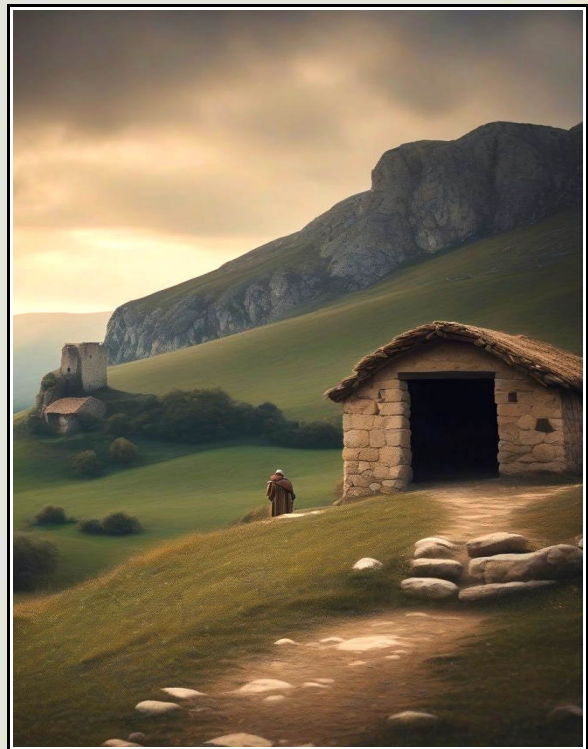
Si los oís llegar dibujad con la rama un círculo en el suelo; rezad, ¡meteos en su interior y tumbaos bocabajo! No hagáis caso de su voz ni miréis a sus ojos. Necesitan a un vivo para llevar la muerte a aquellos que les puedan ver.

Tareixa, entonces, se meterá en la casa. Si los Jugadores le insisten nada contará de lo dicho, pues se comportará como si de nuevo no estuviera en sus cabales. Si se detienen mucho en este punto, Camiño les instará a continuar la marcha cuanto antes. **Nota para el Director/a:** la anciana se refiere a la *Santa Compañía* (ver *Dramatis Personae*), cosa que podrán deducir mediante un éxito en **Leyendas** (difícil -25%).

En la siguiente hora los Jugadores irán ascendiendo los pequeños montes de la sierra *da cova da Serpe*, y finalmente llegarán a un claro rocoso y empinado donde el cazador se parará y les mostrará lo que les contó. Allí, el grupo verá restos esparcidos muchos cuerpos de lobos en las condiciones que dijo Camiño. Un diagnóstico de los cuerpos (tirada de **Medicina**) revelará que las incisiones son bastante limpias y alargadas, probablemente hechas con un cuchillo (y no dientes de animal, por ejemplo).

3. El interior de la cueva

Si los Jugadores deciden buscar huellas en el terreno necesitarán un éxito en **Rastrear** (difícil -25%). En tal caso encontrarán pisadas de botas que ascienden hasta la cúspide del monte, donde se descansan un desfiladero de afiladas rocas. Tras quince minutos de duro ascenso llegarán a la entrada de una cueva. Entonces verán a Camiño visiblemente nervioso, pues dice que “*teme que ahí dentro haya una sierpe, como en la leyenda...*”. Nada más entrar descenderán por una rampa natural y habrán de explorar la cavidad. Es húmeda y a priori parece profunda.



Nada más llegar a una primera sala natural advertirán que allí dentro se hallan restos de hoguera recién apagada. Si siguen más adelante accederán a otra sala donde un tipo con un aspecto muy sucio se encuentra de espaldas afilando un gran cuchillo con una piedra. A su lado hay un improvisado jergón y alrededor numerosas pieles de lobos y utensilios de caza, tales como arcos, trampas, cuerdas y redes. A no ser que se acerquen con un éxito en **Sigilo** el tipo se dará cuenta, se girará y cogerá sus armas, comportándose hostilmente contra los Jugadores. Luchará con ellos hasta que pierda la mitad de puntos de vida. Si logran sorprenderle por detrás no tendrá tiempo de hacer nada y podrá ser reducido sin dificultad. Sólo contará qué hace allí mediante una tirada de **Elocuencia** y un buen discurso, o bien “apretándole las tuercas” de algún modo con **Tormento**: *Me llamo André y soy alimañero... Maté unos cuantos lobos en esta sierra ¡me dedico a eso!, y los esparcí por el monte... Quería hacer ver a los vecinos de las aldeas cercanas que alguna bestia acechaba muy cerca y que necesitaban a*

alguien para eliminarla: un servidor, claro. Así podría ganarme unos dineros... No me hagan nada... Juro que me iré de este sitio ahora mismo.

Tras la confesión, Camiño se cabreará por tal engaño. Querrá llevarlo cuanto antes a Vila Baixa y desvelarle ante los vecinos. Los Jugadores son libres de dejarlo huir o no. Cuando salgan de la cueva será mediodía, verán que unos densos nubarrones han aparecido en el cielo, haciendo caer una intensa lluvia. Ahora bajar por la afilada cúspide de la colina es muy peligroso, (sufrirán un daño de 2d3 por caídas si no supera una tirada de **Suerte**). Si no se arriesgan, podrán esperar en la cueva durante un par de horas, momento en el que dejará de llover. Camiño les instará a bajar, ahora más molesto si cabe. Para ello, si no lo hacen los Jugadores, atará las manos del tipo a la espalda.

4. Olor a cera, ruido de cadenas

Bajar con cuidado les supondrá aproximadamente una hora. Es invierno y la luz del sol escasea, por lo que no tardará mucho en comenzar a oscurecer. Por ello habrán de darse prisa. Además, la lluvia ha embarrado el camino por el que han subido y ha hecho caer una gran roca, razón por la que Camiño propondrá un pequeño rodeo en el descenso. Tras un rato caminando, André el alimañero informará que cree haber visto alguna luz no muy lejos, por el flanco del monte que están descendiendo.

Todo está muy oscuro, pero el Director/a pedirá tiradas de **Escuchar** a cada Jugador. Si las superan oirán a alguien que se acerca desde detrás de un montículo rocoso. Parece un murmullo generalizado acompañado de rezos y unas cadenas chocando entre sí o arrastrando.

Es posible que los Jugadores sospechen de algún mal irracional (y harán bien), o incluso recuerden las palabras de la anciana Tareixa (tirada de **Memoria**) y se pongan a dibujar un círculo con la rama de olivo para meterse en él y rezar... Harían bien en ello, pues enseguida les saldrá al paso un séquito de figuras espectrales detrás de las rocas, avanzando a paso veloz (más que el que lleva el grupo), provistos en fila de a dos, trayendo olor a cera, ataviados con capuchas y portando un ataúd con rosas y varios cirios entre sus manos. Pero lo más sorprendente es que quien abre la marcha con una gran cruz de madera entre sus manos es, nada más y nada menos, que la anciana Tareixa. Sus ojos están completamente blancos y también viste de negro. Cada Jugador ganará inmediatamente 1D10 Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.

Nota para el Director/a: Se trata de la *Santa Compañía* (pag. 352), pero no la lidera la anciana realmente, sino que su figura es en realidad el presagio de su muerte. Aparte de los consejos de Tareixa, la manera de librarse de la marcha se explica en el *Dramatis Personae*

(Poderes Especiales). Una nueva tirada de **Leyendas** (fácil +25%) les hará confirmar que se trata de esta espeluznante procesión de ánimas.

Si por el contrario el grupo sale corriendo, habrán de tener cuidado de no tropezar con un barrizal o tierra húmeda, una raíz de árbol salida de la tierra o con alguna roca caída de la montaña por la lluvia (es necesario un éxito en tirada de **Correr** (muy difícil -50%). En este caso la Santa Compañía les alcanzará igualmente a aquellos que no logren pasar la tirada. De una u otra forma, André quedará petrificado de miedo y el séquito le ofrecerá uno de sus grandes cirios. Con los ojos muy abiertos, el alimañero aceptará sin saber muy bien qué hacer el regalo y Camiño (si sigue vivo) instará a correr a los Jugadores, dejándole atrás...

Durante casi una hora los Jugadores descenderán de la sierra hasta alcanzar el último tramo hacia Vila Baixa. Ya es ya de noche y si preguntan a Camiño por lo que han visto éste les narrará (si no lo saben ya) que se trata de la Santa Compañía, y que aceptando ese cirio, el alimañero ha firmado su sentencia de muerte. Si los Jugadores preguntan porqué estaba allí la anciana, Camiño les dirá “*que no era ella sino un aviso de su muerte, por que la Huestia son los fantasmas de los vivos*”.

Estando ya bastante cerca de la aldea, pasarán delante de la casa de Tareixa. La cabaña, atisbada en la noche, parece más solitaria aún y algo tenebrosa. Si llaman a la puerta o acceden al interior no encontrarán a la anciana, sino toda la casa revuelta (como si hubiera pasado por allí un tornado o hubiera habido un robo).

Si entran y la registran, una tirada exitosa de **Descubrir** permitirá ver encima de sus cabezas un bulto oscuro, como agazapado en el techo. Después se precipitará sobre los Jugadores. **Nota para el Director/a:** El bulto es Tareixa agazapada, quien en realidad es una *Meiga Xuxona* (pag. 299). Tratará de eliminar al grupo para beber su sangre antes de que se cumpla el presagio de su muerte, ya anunciada por la Santa Compañía. Si la eliminan será mejor que huyan y vuelvan a la aldea cuanto antes, pues la *Huestia* volverá a ser visible llegar a casa de Tareixa, donde desaparecerá por completo.

Conclusión

Finalmente, el grupo logrará adentrarse en la aldea de Vila Baixa. La noche dibuja nubarrones de nuevo y hace caer un aguacero intensamente. Las únicas luces visibles son las que sobresalen de la posada, y el cazador propondrá descansar allí. Nada más entrar, notarán el calor de la chimenea y la sorpresa del tabernero, el cual saldrá tras la barra, y mirando con extrañeza a los Jugadores les preguntará qué ha pasado. También querrá saber si han al final han encontrado a los responsables. Antes de que respondan, Camiño mirará consternado a los Jugadores.

Si le cuentan el episodio de la Santa Compañía, el tabernero quedará indiferente, agachando su cabeza y tomando aquello como normal, pues saben de sobra de su existencia... Apoyados por la palabra del cazador, el grupo de supervivientes serán recompensados con los 12 maravedíes por cabeza.

En el caso de haber acabado con Tareixa (o haber huido de ella), y contar el episodio, el propio tabernero propondrá a los habitantes del pueblo ir a quemar su casa, dada su condición de meiga. Si los Jugadores no llegaron a ver de nuevo a la anciana, esa noche podrán quedarse descansando en la posada. En tal caso, a la mañana siguiente, cuando salgan de la posada, oirán la nueva que ha llegado a la aldea de boca de algunos campesinos: la vieja Tareixa ha sucumbido delante de su casa, tumbada dentro de un círculo dibujado en la tierra. Ni la Huestia perdona a las meigas.

La verdad

Leyenda de la Cova de la Serpe:

Tiene lugar en la fortaleza de San Paio de Narla, situada a unos 15 kilómetros de *a Cova da Serpe*. En ella vivía una doncella llamada Berta. Un día, paseando a caballo por las cercanías, el animal comenzó a correr asustado y sin control hasta que un muchacho lo tranquilizó, logró detenerlo y rescató a la doncella. Desde ese día Berta comenzó a escaparse para encontrarse con el muchacho, nacido en una familia modesta. El padre de la joven se enteró de la relación y la prohibió. En respuesta, ambos enamorados escaparon y se refugiaron en una cueva de la sierra, pero dentro ya había un morador: una terrible serpiente. El valeroso joven luchó contra el reptil pero murió en el intento. Finalmente, los vasallos del padre encontraron a Berta y la llevaron de nuevo a la fortaleza de San Paio de Narla.

La meiga Tareixa:

Tareixa era la hija de una *meiga bruxa* procedente del oeste del reino gallego, en la meseta de Vimianzo. Ella siguió durante un tiempo los mismos pasos que su madre, aunque después abandonó todo estigma de magia y brujería. Afincada en varios lugares durante su vida, vivió en los últimos años en la una cabaña entre la sierra de la Cova de la Serpe y Vila Baixa. Era huraña y solitaria, y los vecinos de la comarca no tardaron en catalogarla como bruja (lo cual era cierto a medias).

Por las noches salía a cazar a viajeros solitarios para beber su sangre (única herencia de su pasado familiar...), razón de que, al final de la aventura, tal vez atacara a los Jugadores en su propia cabaña. Tareixa sabía cómo deshacerse de la Santa Compañía, pero una vez que estuvo ante su presencia la comitiva fantasmal no le perdonó la vida, a pesar de su condición de meiga (ni tan siquiera aplicando el círculo de protección).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.

-Por eliminar a Tareixa: +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Camiño, el cazador

FUE: 12 **Altura:** 2,03 varas

AGI: 15 **Peso:** 140 libras

HAB: 15 **RR:** 65%

RES: 15 **IRR:** 35%

PER: 20 **Suerte:** 46

COM: 10 **Templanza:** 50%

CUL: 16 **Aspecto:** 14 (Normal)

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

Armas: Arco corto 60% (1d6), Cuchillo 45%, (1d6)

Competencias: Conocimiento Animal 45%, Conocimiento de Área (Sierra local) 70%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Rastrear 55%.

André, el alimañero

FUE: 15 **Altura:** 1,99 varas

AGI: 15 **Peso:** 148 libras

HAB: 20 **RR:** 70%

RES: 15 **IRR:** 30%

PER: 20 **Suerte:** 35

COM: 5 **Templanza:** 50%

CUL: 10 **Aspecto:** 13 (Normal)

Protección: Brazales (2 puntos), Grebas (2 punto), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Arco corto 40% (1d6), Cuchillo 60% (1d6)

Competencias: Conocimiento Animal 65%, Descubrir 60%, Escuchar 35%, Rastrear 50%, Trepar 40%.

Santa Compañía o Huestia

Carece de características físicas (pag. 352).

RR: 0% **IRR:** 150%

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

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

Guía: Todo aquél que se tope con la Santa Compañía

estará obligado a acompañarla como su guía hasta que la procesión se encuentre a otro humano. La única manera de librarse es teniendo éxito en una tirada de RR, aunque si el personaje cierra los puños o cruza los brazos negándose a coger la cruz, o si dibuja en la tierra un círculo con una cruz en el centro utilizando una rama de olivo, podrá sumar +25% a su RR para realizar la tirada.

La meiga Tareixa

FUE: 15 **Altura:** 2 varas
AGI: 12 **Peso:** 142 libras
HAB: 12 **RR:** 0%
RES: 20 **IRR:** 110%
PER: 7 **Suerte:** 33
COM: 15 **Templanza:** 50%
CUL: 15 **Aspecto:** 11 (Mediocre)

Protección: Carece

Armas: Mordisco 45% (1d4+ Poder especial: Succión)

Competencias: Disfrazarse 75%, Elocuencia 60%, Rastrear 68%, Sigilo 75%

Hechizos: Polvos de Seducción, Maldición, Atadura del Deseo, Discordia, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Cadena de Silcharde y Dominación.

Poderes Especiales:

Mordisco: Una meiga xuxona que consiga morder a su oponente podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1D8 PV por cada acción de combate (no por asalto) de forma automática, hasta que la víctima desfallezca.



La serpe de Cazorla

“Debéis quedar aquí, hija mía. Si los cristianos os encuentran será vuestra perdición ¡Ocultáos ya!

(Sumadh Kabir, señor del castillo de la Rana)

Aventura para 2-4 Jugadores cristianos (aunque sería conveniente contar con algún personaje musulmán o conocer el idioma Andalusi o Árabe) en la que tendrán que cumplir un encargo de búsqueda en las tierras fronterizas de la Sierra de Cazorla. Las profesiones recomendadas son las de soldado, siervo de corte, pardo o cazador.

Introducción

Fernando III de Castilla, apodado *El Santo*, otorgó en el año de 1231 un señorío conocido luego como el *Adelantamiento de Cazorla* al Arzobispado de Toledo, con el fin de que el arzobispo y militar don Rodrigo Jiménez de Rada lo conquistara y ocupara progresivamente. De esta forma, el monarca podría prestar atención a su verdadera preocupación, que no era sino el problema sucesorio tras la muerte de su padre Alfonso IX. Este territorio, situado en plena Sierra de Cazorla, era una zona rica en recursos y fronteriza con el reino granadino.

En primer lugar, el rey Fernando entregó al arzobispo las ciudades de Quesada y Toya, y luego todas aquellas que conquistara, como Iznatoraf o Cazorla, así como las distintas plazas y castillos de la sierra homónima. Poco a poco, el arzobispo toledano fue dibujando una red de fortalezas y aldeas que constituiría la marca militar del futuro Adelantamiento.

Además, Jiménez de Rada contaba con numerosos vasallos (muchos de ellos familiares), para la tenencia y gestión de los castillos tomados y la repoblación de las tierras conquistadas.

1. La ausencia de Lorién

Año de 1231. Mes de Junio. Sierra de Cazorla. Los Jugadores se encuentran en la localidad de La Moraleja (actualmente Villanueva del Arzobispo, Jaén), llamada antes por los árabes *Al-Buxaressa*. Se trata de un enclave fronterizo tomado por el rey Fernando III unos siete años atrás, y es una pequeña aldea-fortaleza dependiente de Iznatoraf. Además, está situada en una depresión del terreno a pocas leguas de dicha población, y ambos lugares están unidos por un sendero en la ladera.

La Moraleja está regida por don Ramiro de Puente delara, amigo personal del arzobispo de Toledo Jiménez de Rada. Este noble militar es de ascendencia palentina y los Jugadores le guardan como “señor”. La aldea-fortaleza, compuesta por cuatro torres y un recinto amurallado, le fue cedida tiempo atrás, pues él y su hermano Lorién de Puente delara ayudaron al arzobispo y al Rey a tomar algunos territorios de la marca militar que ambos estaban diseñando. Sus gentes disfrutaban ahora de los beneficios de la progresiva repoblación.

El ambiente en la Moraleja se caracteriza por el continuo trasiego de tropas en constante vigilancia militar. Los Jugadores se encontrarán atendiendo a sus quehaceres en la población, dependiendo de la profesión escogida (soldados del castillo, comerciantes del lugar, nuevos repobladores, etc.). Saben que en las últimas semanas las gentes de la aldea están preocupadas: la noticia reciente es el regreso, esa misma mañana, de tres soldados heridos, los cuáles pudieron escapar milagrosamente de una emboscada árabe no muy lejos de allí. Antes o después, los Jugadores serán llamados al castillo por los criados de don Ramiro, exigiéndoles dejar todo cuanto estuvieran haciendo.

El grupo conformado será conducido por éstos hasta el fortín y atravesarán el recinto del mismo. Luego verán al señor de Puentedelara en la pequeña plaza de armas junto a varios caballos, organizando con distintos ayudantes a sus efectivos militares disponibles. Una tirada de **Elocuencia** (fácil +25%) les hará saber por boca de los criados que la preocupación de don Ramiro es máxima, pues desde los últimos ataques musulmanes carece de mesnada suficiente para defender la Moraleja de más acometidas. Además, no hay noticias de don Lorién desde hace días (los Jugadores saben que es su hermano, y que recorre la marca militar de Cazorla en cabalgada con sus doce hombres, vigilando las fronteras).

Finalmente, don Ramiro los verá acercarse y sin demasiadas palabras ordenará acomodarlos en el salón principal, entrando él primero en el edificio. Una vez en el interior, serán conducidos a un sobrio salón con algunos pendones y armas colgadas en las paredes de piedra, a modo de única decoración. Don Ramiro se sentará y les contará que todo lo que hagan a partir de ahora merece su total discreción. Su hermano Lorién, que partió de la Moraleja con sus hombres hace unos cinco días, no ha vuelto a ponerse en contacto con él. Su intención era tomar castillo de la Rana, una pequeña alcazaba árabe muy desgastada militarmente. Su hermano le aseguró que en pocas horas le daría el último golpe antes de su captura total. Quedaron en que cuando se diera el caso, Lorién avisaría de su éxito enviando algún informador o echando al cielo unas palomas mensajeras. Nada de eso ha ocurrido.

Don Ramiro les pedirá a los Jugadores que, dado los pocos efectivos militares que quedan para proteger la aldea-fortaleza (prueba de ello son los tres soldados heridos que han llegado horas atrás) se dirijan al castillo de la Rana, a un día y medio en dirección este, y busquen a su hermano. Ramiro está preocupado, pues no sabe si éste aún no ha concluido su estrategia militar o si ha caído en desgracia por el enemigo. Además, les proporcionará lo que necesiten (víveres, ciertas armas e incluso alguna bestia de carga, si es que la precisan, todo a discreción del Director/a). El pago por adelantado es inmediato, y obtendrán una cuarta parte de treinta maravedíes por cabeza, pero no estaría demás que los Jugadores guarden tal favor para cobrárselo más adelante a modo de devolución (o pidiendo otras cosas razonables que deseen).

2. Atravesando Cazorla

Antes de partir, don Ramiro insistirá a los Jugadores que deberían atravesar la serranía de Cazorla evitando recorrer caminos o cruzar las orillas despobladas de los arroyos, pues el enemigo fronterizo vigila cualquier paso. Tal vez el Director/a deje que les acompañen un criado del castillo, en caso de que hagan esa petición. Una vez que marchen de La Moraleja viajarán hacia el

este, introduciéndose en lo profundo de la sierra y su vegetación. Durante la mañana y tarde de la primera jornada de viaje pueden ocurrir diversos encuentros (elegir o lanzar 1d6):

1: Los Jugadores creerán que están siendo perseguidos por alguien (tal vez por confundir con voces el sonido de algún arroyo cercano o tras creer oír los pasos de un animal). El Director/a hará una tirada oculta de **Templanza** para cada uno. Si no la superan, el Director/a es libre de crear la sugestión y/o alerta necesaria acerca del peligro de cruzar estas tierras fronterizas. Ello les hará pasar un mal rato, aunque no encontrarán problemas en su avance.

2: Encuentro con un lince ibérico hambriento. Durante un alto en el camino, aquel Jugador que posea menor *Suerte* o se aleje momentáneamente del grupo) será acechado y atacado por un lince, aplicando las reglas de *Emboscadas* (pag. 125 del manual), a no ser que supere previamente una tirada de **Descubrir** o **Escuchar**. En ese caso no se librará del ataque, pero podrá medirse en igualdad de condiciones. El animal huirá si sus compañeros acuden a socorrerle (cuya tardanza será entre dos y cuatro turnos, según estime el Director/a).

3: Al Jugador que vayan en la vanguardia (el Director/a debería llevar cierto control sobre ello) se le pedirá una tirada de **Descubrir** (difícil -25%). Si no la supera éste caerá en una trampa para lobos de cierta profundidad, apenas perceptible, construida probablemente por cazadores o soldados para alimentarse de alimañas en su lucha fronteriza. Sufirán un daño inmediato de 1d3. Si ese Jugador conduce un animal o monta a caballo, la bestia caerá de la misma manera, con una probabilidad del 60% de romperse una pata y no poder salir de allí... Si intentan sacarla perderán demasiado tiempo y activarán, en consecuencia, el evento 4-6.

4-6: A no ser que todos y cada uno de los integrantes del grupo de búsqueda supere una tirada de **Descubrir**, éstos sufrirán una emboscada de n° Jugadores+1 asaltadores musulmanes en una zona pedregosa de arboledas altas (un lugar propicio para un acecho). No se aplicarán las reglas de Emboscada, pero antes del inminente combate cuerpo a cuerpo les lanzarán una ristra de flechazos desde cierta altura.

Todos deberían lanzar por **Esquivar** para evitar un impacto. Segundos después los agresores se lanzarán súbitamente contra ellos. Por otro lado, queda a discreción del Director/a (en el caso de no superar el anterior *Descubrir*) de brindarles la posibilidad de pasar desapercibido antes de la confrontación mediante un éxito en una tirada de **Sigilo**.

Tras la llegada de la noche en la sierra, los Jugadores podrán acampar al abrigo de algún pequeño risco, ocultos entre las diversas rocas y el follaje. No será difícil encontrar algún arroyo con agua clara, y por tanto que sea potable. Una tirada de **Conocimiento de Área** (referida a esa zona fronteriza) les permitirá resguardarse en alguna cueva cercana cuya existencia conozcan (pues sabrán de oídas o por algún mapa que por la sierra abundan amplios recodos naturales). De ser así, podrán pernoctar en ella sin ningún sobresalto; de lo contrario, si pasan la noche en cualquier lugar y sin reparar mucho en no ser vistos, el Director/a debería volver a tirar una vez en la tabla de eventos anterior (a no ser que los Jugadores estén a éstas alturas “muy desmejorados”).

En cualquier momento durante la noche, el grupo podrá escuchar el murmullo de un canto, como una pequeña y animada tonadilla arrastrada por el viento desde algún lugar lejano... Cosa que quedará ahí (se trata del canto lejano de la *Tragantía*, ver *La verdad*).

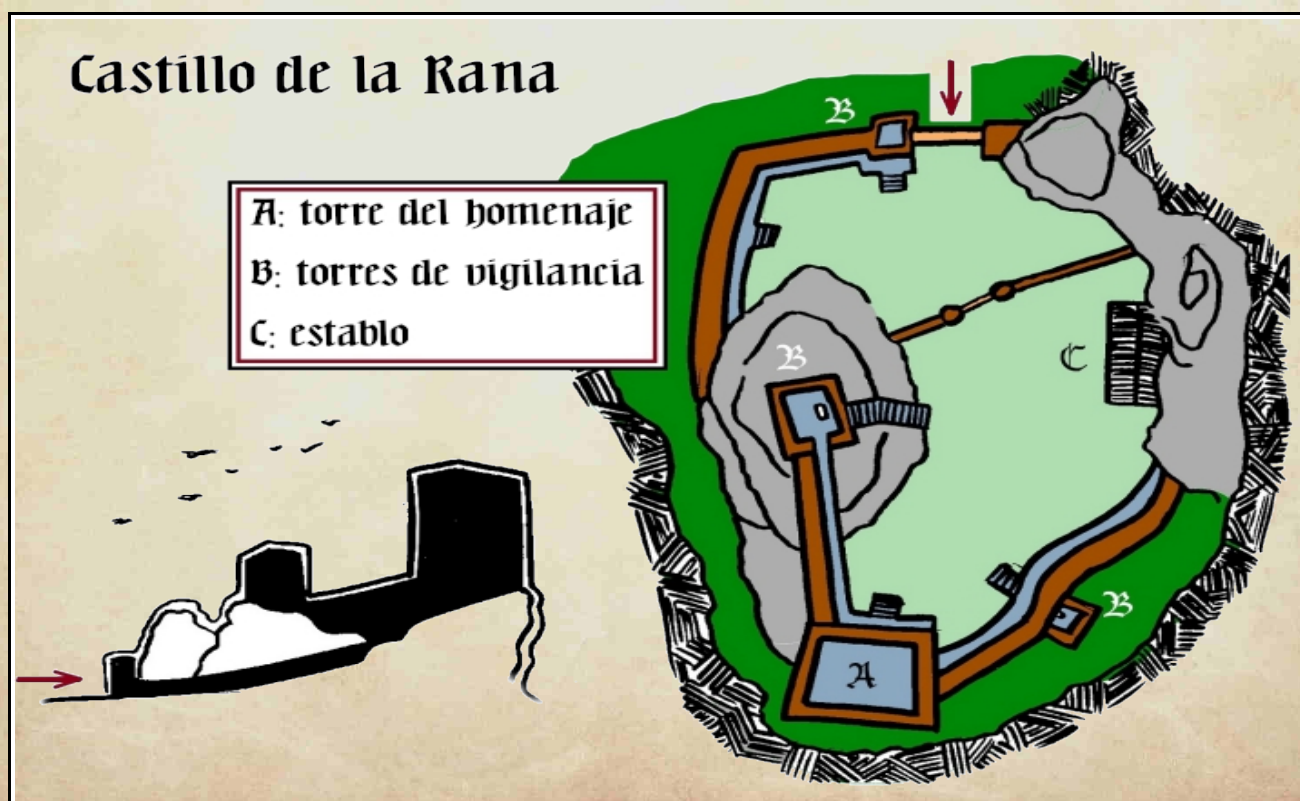
Al día siguiente el grupo podrá retomar su marcha, y vislumbrará en las estribaciones más cercanas un gran pico que desemboca en un barranco. En lo alto se alza una fortificación: el castillo de la Rana, majestuoso enclave en el paisaje cercano, cuyo emplazamiento es casi inexpugnable. Si los Jugadores realizan una tirada de **Descubrir** (fácil +25%) se darán cuenta de que hay una pequeña bandada de buitres sobrevolando en círculos la edificación... El grupo podrá acceder al lugar caminando algo más de una hora, bajando a una depresión boscosa y pedregosa, para finalmente volver a elevarse por la ladera del monte.

Mientras avancen por el último tramo, los Jugadores encontrarán tendidos en el suelo de una terraza natural los cuerpos sin vida de dos musulmanes y tres caballos. Todos ellos presentan virotes de ballesta. Uno de los cadáveres ronda los cuarenta años y viste lujosas prendas; también porta un alfanje en su costado. El otro es más joven y viste ropas sencillas. Tal vez lleven así varios días (una tirada de **Medicina** lo confirmará). Si los registran no encontrarán nada de valor, y tampoco nada aclaratorio acerca de su identidad. Un éxito en **Rastrear** hará comprender a los Jugadores que iban al galope ladera abajo cuando fueron viroteados (tal vez huyendo de sus agresores).

3. El castillo de la Rana

Finalmente el grupo podrá alcanzar el castillo a través de la explanada existente delante del único portón de acceso (el cual se encuentra abierto). Comprobarán (si no lo hicieron antes) que una bandada de siete buitres negros merodea sobre sus cabezas, aunque eso no es lo más sorprendente; en el interior del recinto (y antes de acceder al edificio principal) descubrirán, envueltos en un silencio absoluto, los restos de una batalla: media docena cuerpos de soldados cristianos abatidos en la plaza, sangre derramada por doquier, animales sin vida siendo picoteados por las aves carroñeras y un estado de completo abandono reciente del lugar. Existen varios muros interiores ennegrecidos por algún incendio.

Si algún Jugador no está familiarizado con el ámbito militar debería realizar una tirada de **Templanza** para comprobar si se le revuelven las vísceras ante tal escena.



Aquel que examine los cuerpos de los soldados se percatará de que sus heridas no han sido causadas por armas de filo, sino por fieras dentelladas e incluso por aplastamiento. **Nota para el Director/a:** los Jugadores podrán deducir fácilmente que los cuerpos pertenecen a los hombres de Lorién, el cual, de momento, no se halla entre los caídos. El grupo pronto se dará cuenta que hay más cadáveres cristianos diseminados por el interior del castillo, aunque no saben si el hermano de don Ramiro sigue vivo. Estando ya en *la boca del lobo*, a los Jugadores no les queda más que explorar los edificios interiores:

Muralla: Hay dos lienzos (el principal, junto al portón) y el trasero. El primero tiene una altura de tres varas aproximadamente, y es la principal defensa del castillo. El trasero fue construido para cerrar el barranco de la inexpugnable posición, y es bastante más bajo. En cada tramo hay un pequeño adarve para la guardia y dos torres de vigilancia.

Establo (C): se trata de una robusta construcción de madera y piedra, levantada aprovechando parte del muro natural del pico rocoso. Las bestias de carga que allí hubiera debían ser muy apreciadas por su capacidad de transporte, y de ahí la calidad de su refugio. Los Jugadores encontrarán otro cuerpo de soldado desgarrado y cuajado de mordiscos.

Torres de vigilancia (B): hay tres: dos en los lienzos de muralla y una principal, levantada en una roca grande en medio del esbozo del castillo. Son de similar construcción (una escalera en forma de “L” que sube hasta la segunda planta a cielo abierto). En esta última encontrarán tres cuerpos de soldados aún con sus espadas en la mano, con los ojos desencajados y una mueca de terror en su pálido rostro.

Torre del Homenaje (A): alzada sobre el borde del barranco, cuenta con tres plantas, las cuales presentan sin excepción un aspecto ruín y deshecho. La planta inferior está dedicada a las cocinas y cuenta con un pequeño almacén. Un barril y varios estantes hechos astillas están esparcidos por el suelo. La segunda planta es un salón que consta de una mesa con varios asientos y escasa decoración (aquí encontrarán tres cuerpos más en posiciones desgarradoras. Uno de ellos será reconocido por algún Jugador como Lorién de Puente del ara. La tercera planta es un dormitorio con varios camastros de paja.

Aquellos Jugadores que suban hasta aquí sin cuidar sus pasos (sin preocuparse por pisar despacio o no reparar en una tirada de **Sigilo**) serán emboscados por un musulmán que ha escuchado su ascenso y le espera tras una esquina. Viéndose en peligro, luchará contra aquel Jugador que acceda de manera individual. Éste se rendirá en uno o dos turnos de combate al comprobar que los Jugadores ostentan alguna profesión que contempla el manejo de armas con soltura (soldado, pardo, cazador, etc.); también en el caso de que visiten la

planta en grupo (pues ellos no son soldados ni tampoco asemejan serlo). Estando en calma, verán que se trata de un joven de unos veinte años que está muy nervioso. Si alguno de los Jugadores conoce el idioma Andaluzí o Árabe y le pregunta quién es o qué hace ahí sabrá que se llama Banu, servidor de Sumadih Khabir, señor a quien el rey musulmán de Cazorla le otorgó tiempo atrás la pequeña alcazaba en la que están. También podrán conocer de su boca las razones de su historia:

Hace cinco días mi señor vio acercarse a una cabalgada de cristianos desde el oeste, cruzando la sierra. No había ya soldados con que proteger este lugar, y bajo su mando hubimos todos de salir huyendo, antes de que llegaran. Sin nada entre las manos, los pocos habitantes de este sitio corrieron ladera abajo. Entonces Khabir ocultó a su hija, Zubayda, en algún lugar de este fortín, temiendo que los cristianos nos dieran alcance en la huida. Tras encubrirla, el señor, otro siervo y uno mismo tomamos los últimos caballos y cabalgamos sin mirar atrás, pero las ballestas cristianas nos alcanzaron en una ladera. Yo logré escapar. Aún recuerdo el llanto de Zubayda antes de ser abandonada aquí, y por eso... he venido a rescatarla. Ahora, los cristianos que nos persiguieron están muertos, y no hay rastro de ella. (Nota: la escena de los dos cuerpos encontrados antes de llegar al castillo es la referida por Banu).

El destino del joven, cuya intención es sólo encontrar a la hija de Sumadih, queda en manos de los Jugadores. Aunque deban volver a la Moraleja para informar a don Ramiro del destino de su hermano, tal vez quieran antes ayudarlo a encontrarla. Eso sí, a partir de ahora, en cualquier lugar del castillo (y antes de que lo abandonen) el grupo volverá a escuchar los cánticos que la noche anterior percibieron en la sierra, pero ahora mucho más cercanos. En cualquier momento serán sorprendidos por una *Tragantía* (pag. 363), salida de alguno de los accesos de la pequeña red subterránea de galerías que esconde el castillo. El Director/a debe mantener la tensión en todo momento.

La estrategia de la criatura será atacar físicamente si se separan o enfrentarlos en grupo utilizando hechizos o su poder especial “Canto”. La *Tragantía* no tendrá piedad de nadie, ni siquiera de Banu, el cual reconocerá en ella a Zubayda, quedando estupefacto. En caso de acabar con ella, los buitres querrán descenderán para tratar de alimentarse de sus restos. Si el grupo interactúa con ellos no se mostrarán muy apacible que digamos, pues están hambrientos.

Conclusión

Solo queda regresar a la Moraleda con una inverosímil historia que contar y malas noticias que detallar. Durante la vuelta, y a discreción del Director/a tal vez sean emboscados de nuevo por musulmanes.

La verdad

La huida del castillo de la Rana:

Sumadih Khabir, señor del castillo de la Rana durante el los últimos años, había sufrido las refriegas cristianas desde su casi inexpugnable alcazaba. El pequeño fortín estaba bastante protegido al abrigo de inaccesibles riscos, pero la insistencia de los cristianos había sido constante en los últimos meses. Duros tiempos en los que había perdido la mayoría de sus hombres luchando contra ellos. Ahora, preocupado y a la espera de más efectivos venidos desde el sur, oteó con desesperanza la llegada de otra cabalgada cristiana, procedente del oeste, cruzando la frontera a través de la sierra. Comprendió que ese ataque relámpago sería el último, pues no podría aguantar otra acometida. Por ello, declaró la huida a los siervos y pobladores en el castillo, y temiendo la persecución cristiana, prefirió esconder a su hija en un lugar seguro que forzarla a correr por las ingentes cuevas de Cazorla.

Tiempo atrás había construido una pequeña red de pasadizos bajo el castillo, con diferentes salidas a cielo abierto; y en una de ellas confinó a su hija, pese a su negativa, junto con víveres para varios días. Tras prometerla que volvería con más soldados para rescatarla, huyó con dos de sus siervos, pero fue alcanzado por ballestas de los atacantes. Sólo Banu, el siervo topado con los Jugadores, logró sobrevivir. De cómo se convirtió la Zubayda en aquel terrible ser es otro misterio. Lo más probable es que Frimost, el señor maligno de la Destrucción, la embaucara concediéndole poderes para salir de allí a cambio de poder vengarse de los responsables de su situación (tanto los que atacaron el castillo, como su padre y sus siervos); de esta manera el demonio podría regocijarse con cuantiosas muertes y confusión. Y una vez que alcanzó todas sus facultades distorsionando parte de su cuerpo a modo de serpiente, logró salir de los pasadizos subterráneos y arrasar con la tropa cristiana (una vez llegada allí), comandada por Lorién de Puentedelara, la cual comenzaba a instalarse en la pequeña alcazaba.



Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: +25 p. Ap.
- Por eliminar al lince: +5 p. Ap
- Por eliminar a los asaltantes lince: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Asaltadores musulmanes

FUE: 15 **Altura:** 2,03-2,07 varas
AGI: 15 **Peso:** 145-150 libras
HAB: 15 **RR:** 70%
RES: 15 **IRR:** 30%
PER: 15 **Suerte:** 33
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 8 **Aspecto:** 12 (Normal)
Protección: Ropas gruesas (1 punto), Grebas (2 puntos), Brazales (2 puntos)
Armas: Arco corto 60% (1d6), Terciado 46%, (1d6)
Competencias: Conocimiento de Área (Sierra Cazorla) 60%, Descubrir 60%, Escuchar 55% Esquivar, 35%, Rastrear 42%

Lince ibérico

FUE: 15 **RR:** 50%
AGI: 30 **IRR:** 50%
RES: 15 **Templanza:** 50%
PER: 36
Protección: carece
Armas: Mordisco 50% (1d6), Garras 50% (1d6).
Competencias: Correr 55%, Descubrir 60%, Escuchar 90%, Rastrear 70%, Sigilo 40%.

Banu, siervo en el castillo

FUE: 10 **Altura:** 2 varas
AGI: 15 **Peso:** 143 libras
HAB: 15 **RR:** 72%
RES: 15 **IRR:** 28%
PER: 15 **Suerte:** 35
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 10 **Aspecto:** 16 (Normal)
Protección: Ropas gruesas (1 punto)
Armas: Telek 38%, (1d3+2)
Competencias: Correr 50%, Corte 45%, Escuchar 55%, Sigilo 55%.

Zubayda en forma de Tragantía

FUE: 20 Altura: 2,03-2,07 varas

AGI: 20 Peso: 145-150 libras

HAB: 3 RR: 0%

RES: 25 IRR: 135%

PER: 15

COM: 20

CUL: 10

Protección: Escamas (2 puntos sólo en la cola)

Armas: Mordisco 45% (1d6+3), Envolver con los anillos 45% (2d6 por asalto).

Competencias: Cantar 95%, Elocuencia 95%, Sigilo 75%.

Hechizos: Puede lanzar hechizos de magia negra de hasta *Vis Tertia*.

Poderes Especiales:

Canto: Todo aquél que escuche su canción pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50%, lo que permitirá a la tragantía, de por sí bastante débil, atacar con “cierta ventaja”.

Buitres

FUE: 12 RR: 50%

AGI: 15 IRR: 50%

RES: 15 Templanza: 50%

PER: 13

Protección: Plumaje (1 punto)

Armas: Picotazo 45% (1d6)

Competencias: Volar 45%



Desembarco en Al-Yazirat

“No son pocas las plazas y fortalezas que aún estar por caer, y ésta será la siguiente”
(Alfonso XI de Castilla)

Aventura para un Jugador árabe de profesión marino, adaptada de "Los Hijos del Sultán", escrita por Diego López, editado por Jesús "Rolero", maquetado por José Francisco Riera e ilustrado por David Sánchez. Esa obra está distribuida por Rolero bajo una licencia Creative Commons Atribución – No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional.

Introducción

El sultán nazarí Yusuf I gobierna en el Reino de Granada. La situación política en su corte y sus dominios está bastante revuelta, pues la guerra que mantiene contra los cristianos le ha hecho perder muchas plazas y fortalezas. Uno de los distintos escenarios beligerantes en la campaña cristiana lo conforma la ciudad de *Al-Yazirat* (Algeciras), que pese a estar gobernada en estos momentos por el sultán benimerí Abu ul-Hasan ben Uthmán (aliado de Yusuf I) se encuentra sitiada desde hace un año. La ya diezmada población local y algunos nobles leales al sultán meriní resisten a la conquista completa en favor de los cristianos, cosa que es cada vez más difícil. La única ruta comercial, de escape y de comunicación de la ciudad costera es el mar (y a veces también está amenazada).

El Jugador comienza esta aventura estando al servicio de Garur ibn-al Tarjel, un noble y militar leal a Abu ul-Hasan. Garur es el único arif (oficial militar) que queda en la ciudad y el que comanda las últimas tropas que defienden Al-Yazirat.

1. Un encargo especial

Año para la era cristiana de 1341. Algeciras. Reino de Granada. Mediodía. El Jugador y un grupo de soldados de la ciudad serán llamados por su amo Garur, hijo de Targul, en la puerta del alcázar de Al-Yazirat. Es mediodía y el ruido de los intentos de asalto por parte de los infieles cristianos ha hecho que el Jugador pierda de nuevo el sueño. Una vez en la plaza del alcázar, todos formarán junto con el resto de soldados. Garur aún no ha llegado. Es un hombre con mano de hierro y corazón caliente: implacable con el enemigo y justo con los desvalidos. Si el Jugador supera una tirada de **Escuchar** podrá reparar en ciertos comentarios de sus compañeros, tales como: *“¿qué hacemos aquí?, la ciudad está a punto de caer...”*. Tras unos minutos de esperas noble arif accederá a la plaza y les hablará con firmeza:

¡Soldados! Los leales al Sultán nos informan desde el reino de los infieles que éstos preparan otra ofensiva inminente contra Al-Yazirat. ¡Vosotros! -dirigiéndose a la mitad de los soldados-, cubrid la puerta Grande (la de Tarifa), la de Xerez y la del Mar. ¡Vosotros! ¡A la defensa del puerto! ¡Tú, tú y tú! -entre los que está el Jugador incluido-: ¡venid conmigo!

Seguidamente, el Jugador y sus dos compañeros habrán de seguir a Garur por la ciudad. Mientras caminan por las calles advertirán el trasiego de vigías y soldados de guardia custodiando murallas, tejados y callejones. Tras detenerse junto a una mezquita, Garur ordenará a los otros dos velar el zoco donde hay un pequeño mercado. Al Jugador le ordenará seguirlo de nuevo. En pocos segundos, tras volver a caminar, el arif se detendrá al abrigo de un arco de piedra al comienzo de un callejón, y le confesará con discreción que pese al irremediable asedio cristiano a la ciudad no se espera ninguna ofensiva por ahora, y que lo que antes ha comunicado a los soldados es falso. Es normal que el Jugador esté sorprendido. Garur asegura que en realidad se respira cierta calma militar, aunque no se sabe por cuánto tiempo. El despliegue de los pocos soldados por la ciudad es en realidad una farsa para ocultar su verdadero propósito (el cual le contará):

Quiero que vayas al puerto. Tú solo. Eres prácticamente el único sirviente en quien confío, pues sospecho que tenemos espías en la ciudad. Recoge allí a mi esposa Maru y a mi hijo, y devuélvelos a la alcazaba. Recalarán en una pequeña coca. Vuelven de un viaje de varios días, navegando de incógnito en un barco mercante, y llegarán a media tarde. El sultán me ha llamado a su presencia y sé que sólo bajo tu tutela regresarán seguros. ¡Protégelas!

Tras una despedida, el Jugador dispondrá de varias horas para visitar la ciudad, o cualquiera de los lugares de la misma. Sería una buena opción que el Director/a le propusiera adquirir algún producto en el zoco local, hubiera de ser testigo o participe de algún encuentro cotidiano (un robo en ese lugar o sobre los tejados de la ciudad), o bien que pudiera descubrir algún indicio de los supuestos espías que menciona el amo Garur (incluso tal vez atrape alguno antes de perpetrar algún terrible acto o mientras realiza su oficio).

2. Más valioso que el oro

Por la tarde, cuando el Jugador acceda a la zona del puerto, verá que diversos soldados vigilan la costa sobre los adarves y la barbacana de la puerta del Mar (y seguramente también desde la Torre del Espolón, situada en el extremo opuesto de la ciudad). A pie de muelle también hay algo de presencia militar. Una vez en el lugar, podrá advertir que a menos de un cuarto de legua mar adentro se aproxima una pequeña coca hacia la costa. Se trata de una embarcación de un sólo mástil con una única vela cuadrada y dos pequeños castillos en proa y popa. Cuando el navío se acerque un poco más, el Jugador reconocerá enseguida la coca; claro que, en esos momentos, se dará cuenta de cómo la embarcación comienza a virar inesperadamente a estribor. Una tirada con éxito de **Descubrir** le hará otear un gran trasiego de personas aglomeradas en su cubierta. En caso de crítico, vislumbrará con claridad movimiento de lucha y algunos hombres cayendo por la borda mientras la embarcación vira irremediamente.

Si el Jugador da la voz de alarma, los soldados dudarán un momento de lo que ocurre sobre la embarcación, pero en pocos segundos alertarán al personal de guardia del muelle. Gritarán “¡Tarjinis!” antes de corroborar que el barco está siendo capturado. **Nota para el Director/a:** el modus operandi de los Tarjinis (ver *La Verdad*) es infiltrarse como comerciantes o viajeros y en mitad de la travesía tomar los navíos (como acaba de ocurrir con la coca).

Una tirada de **Cultura x3** podrá hacerle saber al Jugador que los Tarjinis son piratas meriníes que al igual que los cristianos por tierra, hostigan Al-Yazirat y otras enclaves marítimos en la costa en busca de riqueza (pues son producto de la desestabilización interna del sultanato benimerí, cuyo detonante fue su derrota en la batalla del Salado un año atrás).

La única manera de no perder de vista a la coca de la familia de Garur es seguirla con alguna embarcación del puerto. Tal vez el Jugador disponga (quien sabe) de algún navío, aunque existe una galera militar propiedad arif de la ciudad atracada en el muelle. Se halla llena de remeros. Para hacerse con ella, una contundente explicación o una tirada de **Mando (fácil +25%)** a los soldados vigías del puerto será suficiente; en caso contrario, la única manera de que los soldados accedan a perseguir a los asaltantes (pues bastante tienen ya con defender su ciudad) es que el Jugador revele la identidad de los valiosos viajeros. En ese caso, las autoridades no dudarán a lanzarse al mar en persecución.

La galera es un formidable navío, pero no especialmente rápido. Con respecto a la coca, su navegación en nudos no es comparable a la misma, y por tanto una persecución se prolongaría durante varias horas. Puede que sea el Jugador quien lleve la capitanía del barco. Sea así o no, no podrá evitar darse cuenta de que su objetivo toma rumbo este, seguramente con la intención de dejar a un lado la Peña de Tariq (el Peñón de Gibraltar), bordeándola.

3. Los peligros del Estrecho

Está cayendo la noche y a lo lejos comenzarán a vislumbrarse los primeros nubarrones de una gran tormenta, densa y fría. La fuerza de las olas es litigante y comienza a llover sobre cubierta. Si los soldados de Al-Yazirat que navegan con el Jugador no saben ya que la familia del arif va en la coca, comenzarán a preguntarse porqué los Tarjinis atacan a un simple buque mercante (puesto que suelen dar golpes más grandes...).

En algún momento, en medio del vaivén del oleaje, el Jugador y sus acompañantes podrán oír claramente el sonido de una gran fractura, y comenzarán a ver que sube una humareda desde alguna zona inferior de la galera. Pronto se darán cuenta de que está ardiendo en algún camarote o estancia. Si el Jugador va a ver qué ocurre, mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** o **Escuchar** podrá percibir a una silueta avanzando por los pasillos interiores, muy cerca de unas grandes lenguas de fuego que invaden el barco. Todos los remeros están en sus puestos, por lo que es extraño que sea uno de ellos.

Si ha logrado percibir la silueta, el Jugador podrá sorprenderle por la espalda mediante un éxito de **Sigilo**. Verá que se trata de un pirata meriní. En tal caso, el Jugador tendrá la iniciativa ganada y una acción gratuita en un posible combate. Si por el contrario el Jugador mandó a algún marinero a comprobar el fuego, éste luchará contra el pirata, quien tras apuñalarle de muerte se lanzará súbitamente al agua para huir. **Nota para el Director:** el tipo es un espía Tarjini que se hallaba escondido en la galera en el momento de zarpar. Cuando ha visto la oportunidad, ha prendido fuego al barco en alta mar...

En el caso de que el Jugador no le sorprenda por detrás, la intención del Tarjini será huir, y en el último caso enfrentarse al Jugador o al resto de soldados que se encuentre en la galera. En la posible huida, el Director/a debería realizar tiradas enfrentadas de **Correr** para perseguido y persecutor, y así determinar su éxito o no. Si los marineros logran capturarlo, un éxito en una tirada de **Tormento** logrará que revele su identidad y sus intenciones. No obstante, ¡cuidado con las llamas!: los navegantes de las galeras habrán de apagar el fuego de una u otra manera, antes de que el navío se parta en dos...

Una vez superado éste suceso (esperemos que el fuego no haya dañado demasiado la estructura de la galera), llegará la noche y la tripulación se encontrará inmersa en un fuerte y desesperante oleaje. La lluvia es incesante, y los truenos se suceden iluminados por relámpagos poco alentadores. Más adelante apenas se vislumbra la coca que persiguen, y el temporal se embravecerá cada vez más. El Jugador deberá hacer gala de su oficio y manejar la galera con dos tiradas de **Navegar** contra el clima:

Dos éxitos: la galera se mantendrá a flote en medio del temporal, y continuará avanzando en la persecución sin apenas visibilidad.

Un éxito: la galera se mantendrá a flote, aunque toda ella zozobra peligrosamente: unas olas golpearán con fuerza el navío haciendo caer al agua a soldados y remeros, y el Jugador tendrá 30% de posibilidades de sufrir el mismo destino. Una tirada de **Suerte** evitará el batacazo en el mar al conseguir sujetarse del un mástil, cuerda o tablón de una de las partes del barco. En caso de caer, puede ser el fin del Jugador, y puede que el cansancio se cebe con él bajo las aguas, aunque tiene la oportunidad de **Nadar** hasta un par de cuerdas lanzadas al agua por alguno de los marineros de la galera (quizá sería bueno tener a mano las reglas de *Asfixia* de la pág. 102). Si el Jugador sobrevive y es rescatado, habrá perdido automáticamente 1d3 puntos de vida. Después de ello, la persecución podrá retomarse.

Ningún éxito: el manejo de la galera no será el adecuado, y tras navegar irremediamente contra el viento el navío se resquebrajará en dos (también como consecuencia de los daños del fuego anteriores). Las olas empujarán al Jugador hacia el fondo del mar, y éste evitará perecer ahogado si obtiene un éxito en una tirada de **Suerte**. Si la supera, no obstante, habrá perdido 1d4 puntos de vida y sufrirá una conmoción hasta el final de la aventura (lo que le provocará un malus de -25% en todas sus tiradas restantes). Si no es arrastrado al fondo deberá llegar hasta algún resto flotante del navío para no morir ahogado (con una tirada de **Nadar** es suficiente). Si tampoco logra subirse a ningún resto, se aplicarán de nuevo las reglas de *Asfixia* para poder salvarse. En este caso la persecución (y tal vez la aventura) acaba aquí.

4. La bestia

Una vez resuelto el envite de las olas, y suponiendo que el Jugador ha sobrevivido, la tormenta amainará. Casi dos horas después la tripulación podrá hallar la coca donde viaja la familia de Garur. Dicho navío está varado en mitad del mar. Carece ya de mástil, quebrado debido a la tormenta. Al acercarse, verán que alrededor de la embarcación hay cuerpos inertes flotando.

No será difícil abordar la coca, y una vez accedan a la cubierta, el Jugador se dará cuenta de que hay más cadáveres, al igual que bastantes destrozos provocados por el temporal. Los cuerpos pertenecen a los piratas Tarjinis que asaltaron la embarcación, y presentan desgarros y heridas. Si los inspecciona detenidamente, con una tirada de **Medicina** (fácil +25%) el Jugador se dará cuenta de que las lesiones son fruto de enormes zarpazos y dentelladas, y no ahogamiento o fuertes golpes propios de naufragio. Alrededor encontrará también armas como teleks, escudos de madera y algún alfanje de su propiedad.

Antes o después, un grito de niño sorprenderá al Jugador. Procede de los estamentos interiores de la coca. Éste podrá atravesar sin problemas la cubierta y



adentrarse por un acceso a los pasillos internos y bodegas. El grito, convertido ahora en llantos, guiará hasta el Jugador hasta un amplio camarote: allí se encuentra el hijo menor de Garur, al que tantas veces lo ha visto recorrer su palacio en Al-Yazirat. Éste no parará de llorar, y el Jugador se dará cuenta que, en un lateral, al fondo del camarote, hay alguien más; de espaldas a la puerta, una figura femenina vestida con caftán rojo de cabeza a tobillos, permanece de pie. Claro que, esa prenda posee ese color al estar completamente ensangrentada y hecha jirones. Al girarse, el Jugador se dará cuenta de que es Maru, la esposa de Garur. Sus ojos ahora son completamente negros, y en su rostro hay esparcido gotas de sangre, al igual que en sus manos. La mujer no reaccionará a las palabras del Jugador, y acto seguido, colocándose en posición de ataque, se lanzará contra él con sus enormes uñas afiladas por delante, impropias de cualquier ser humano. Además, parece tener una fuerza sobrehumana. **Nota para el Director/a:** Maru se encuentra en trance y es la responsable de las muertes de los secuestradores Tarjinis.

En mitad de la lucha, y antes de que la mujer muera a manos del Jugador, se oirán voces y pasos procedentes de la cubierta. Segundos después cuatro soldados de Al-Yazirat accederán al camarote, verán al hijo de Garur y la encarnizada lucha del Jugador y Maru, envuelta de sangre. Confusos los soldados, intentarán detener al marino tras reconocer a la mujer; sin embargo, si nadie lo impide, ésta se abalanzará al cuello de uno de ellos para moderle. Los otros tres, finalmente, tratarán de apresarla y someterla mientras el primero intenta desesperadamente liberarse de ella.

Tras estos momentos de tensión, aparecerá en el camarote Garur, quien ha navegado en hasta allí en una navío tras enterarse del rapto pirata de la coca donde viajaba su familia. Ordenará al Jugador a llevar a su hijo a la embarcación en la que ha venido. Hará marcharse también a sus soldados, quedándose a solas con la indómita mujer (a cual, por cierto, nada más verle, se habrá calmado). Una vez fuera, el Jugador advertirá una decena de soldados sobre la galeota. Éste y el muchacho embarcarán y mientras esperan a su señor. Oirán gritos desesperantes de Maru desde el interior de la coca. Minutos después el matrimonio saldrá a cubierta, y el Jugador podrá fijarse que aquellos ojos negros han vuelto a su estado original. Sin mediar palabra, la galeota virará dirección hacia Al-Yazirat.

Conclusión

Una vez en el puerto, los soldados se dispersarán por la ciudad y al arif Garur pedirá al Jugador acompañarlo a la alcazaba. Estando ya en el interior de ésta, Garur le pedirá que le cuente lo ocurrido dentro de la coca apresada. El Jugador es libre de explicarle todo lo sucedido en desde que partió del puerto. No obstante, el arif no soltará prenda acerca de cómo “calmó” a su

esposa, ser inhumano por momentos, a no ser que el Jugador le pida hacerlo, cosa que conseguirá si además tiene éxito una tirada de **Elocuencia**. En ese caso, el arif le revelará todo o parte del relato explicado en *La verdad*. Finalmente, Garur agradecerá la fidelidad del Jugador presentándole en confianza al sultán Abu ul-Hasan, así como recompensándolo en aquello que necesite. Sin embargo, aún quedarían unos años de penurias hasta que Algeciras fuera finalmente sitiada, por tierra y mar, por Alfonso XI de Castilla.

La verdad

La ciudad de Algeciras:

El siguiente extracto está sacado del suplemento “Aker Codex: Al-Andalus”, de Aquelarre 2ª Edición, de Ricard Ibáñez. Podéis encontrarlo junto con el mapa de la ciudad en su página 58:

Algeciras es la derivación del árabe “Al-Yazirat”, que significa “Isla Verde”. Dicha isla se encontraba delante de la Villa Vieja (fundada por los merínies en el 1285) y los árabes habían construido en ella una especie de palacete. La ciudad estaba rodeada por una muralla de ocho metros de altura y cinco y medio de ancho, con torres de planta cuadrada cada 25 metros. A unos once metros se levantaba una barbacana y después un famoso foso aprovechando el desnivel de la loma donde se situaba. Por eso la ciudad siempre debía de ser tomada mediante sitio. Si un observador atento se fijaba bien, descubriría que también tenía torres que se levantaban en el mar a pocos metros de la orilla, con una muralla para evitar el acceso por la orilla de la plana. En la Villa Nueva se hizo delante del foro un parapeto. Las entradas a la ciudad eran de tipo acodado, para impedir las entradas a mansalva. El estuario del Río de la Miel servía de puerto natural.

Los Tarjinis de origen Meriní:

Benimerines o Meriníes (1244-1465) son algunos de los nombres castellanizados que reciben los Banu Marin, miembros de un Imperio de origen bereber Zenata, cuyo núcleo fundamental estaba en el norte del actual Marruecos.

Durante los siglos XIII y XIV, los Benimerines también controlaban, brevemente, algunas partes de Andalucía y de la zona este del Magreb. Surgieron tras la caída del Imperio almohade y fueron reemplazados por la dinastía Wattásida. Fueron fundadores del barrio Jdid en Fez, que convirtieron en su capital y donde también construyeron muchos monumentos. En la época de esta partida, fueron aliados de los sultanes de Granada en sus luchas en el sur de dicho reino, apoyándolos con tropas de asalto y navíos por mar.

La historia del arif Garur:

Garur-ibn-al-Tarjel era un gran místico. Su favor en la guerra y su resistencia en Al-Yazirat no era sólo fruto de su buen hacer militar para el sultán. Se rodeó tiempo atrás en la corte de Yusuf I con algunos de los mejores magos de la época. Uno de ellos, llamado Khaled-ibn-Mubarak, hizo amistad profunda con él, y logró confiarle algunos de sus secretos y enseñanzas: herramientas prácticas para hacer perjurar a los cristianos contra su propio dios y otras artes mágicas para luchar contra ellos. De esta manera podría combatir el hostigamiento contra Al-Yazirat. El caso es que una de las mujeres de Garur, Maru, era hija de una buena familia. Hasta mucho tiempo después de su matrimonio ella no supo de las cualidades mágicas que su esposo había adquirido de Khaled. Tal vez ni tan siquiera Garur fuera consciente de ello.

Durante un tiempo, cuando consiguió cierto rango militar, decidió preparar en el alcázar de la ciudad algunos nuevos hechizos para la guerra. Aquellas artes parecían enfascar su conciencia en un estado de lucidez, pero a la vez de una gran falta de remordimiento: utilizó a Maru como conejillo de indias para sus experimentos, y en repetidas ocasiones la hizo entrar en un trance sin igual, convirtiéndola por momentos en una bestia embrujada y fatídica: un arma perfecta para matar. Tras esas prácticas, ese trance se manifestó por sí solo varias veces, protagonizando fatídicos episodios. Ese fue el punto de inflexión para Garur: no hace mucho marchó al reino benimerí con su familia para encontrar a Khaled y suplicarle una cura definitiva para su mujer que, en la actualidad, aún no ha conseguido.

Durante su viaje llegó a sus oídos que la situación de guerra en Al-Yazirat era un caos, y decidió volver antes de lo establecido para ayudar al Sultán. Su mujer e hijo volverían días después.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: +20 p. Ap.
- Por capturar al Tarjini en la galera: +5 p. Ap

Dramatis Personae

Tarjini merini

FUE: 14 Altura: 2,07 varas
AGI: 20 Peso: 146 libras
HAB: 18 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 14 Suerte: 24

COM: 5 Templanza: 50%

CUL: 5 Aspecto: 11 (Mediocre)

Protección: Ropas gruesas (1 punto)

Armas: Telek 56% (1d3+2)

Competencias: Descubrir 45%, Nadar 65%, Navegar 40%, Trepar 60%, Sigilo 65%

Maru en estado de trance

FUE: 20 Altura: 2,12 varas

AGI: 20 Peso: 140 libras

HAB: 12 RR: 0%

RES: 25 IRR: 105%

PER: 16

COM: 5

CUL: 5

Protección: carece

Armas: Arañazo 65% (1d8+1) Mordisco 40% (2d4)

Competencias: Correr 40%, Esquivar 45%, Saltar 75%

Hechizos: Carece

Poderes especiales:

Locura: el Jugador que sea mordido por Maru, aparte del daño ocasionado, tendrá un 20% de posibilidad de sufrir un estado de trance similar en cada situación violenta posterior (un combate, una pelea, una amenaza, etc.) durante los siguientes siguientes 30 días (hay que lanzar por ese porcentaje durante cada una de tales futuras situaciones). En caso de éxito, sus Características de FUE, AGI, HAB y RES aumentarán durante el momentáneo episodio en 5 puntos, volviendo después a su valor original. Mientras dure este episodio, personaje (que no podrá ser controlado por el Jugador) atacará como una bestia irracional a todos cuantos estén a su alrededor inmediato. Cada episodio durará unos instantes (hasta que el personaje vuelva por sí mismo a la calma, tras lo cual no recordará nada de lo sucedido).



El viaje hacia Madeira

*“El mar. La mar. El mar.
¡Sólo la mar!
¿Por qué me trajiste, padre, a la ciudad?”*

(Rafael Alberti)

Aventura para 1-2 Jugadores con capacidad de manejar un arma con soltura, y cuya posición social sea villano, burgués o baja nobleza. No estaría de más que su profesión fuera Marino o que tuviera algún porcentaje en Navegar. Esta aventura está basada en el módulo “El mar de los Sargazos”, escrita y editada por Dani Vicente ‘Yimbo’ Ilustraciones/ Litografías: Dominio Público – CC, y Maquetada por Miguel A. (Cable).

Introducción

En 1419, los navegantes portugueses João Gonçalves Zarco, Tristão Vaz Teixeira y Bartolomeu Perestrel llegaron a la isla de Madeira por primera vez. Habiendo tomado nota del potencial de las islas de ese archipiélago, así como de la importancia estratégica de éstas, su colonización comenzó alrededor del año 1425, la cual fue una iniciativa de Juan I de Portugal y del infante don Enrique, su hijo (Enrique el Navegante).

Los tres navegantes llevaron a sus respectivas familias en su primer viaje colonizador: un pequeño grupo de personas de la baja nobleza, gente de condición modesta y algunos ex prisioneros del reino. Allí intentarán ser los primeros repobladores de Madeira. En el transcurso de la aventura, los Jugadores serán integrantes de ese grupo acompañante.

1. Sucesos en alta mar

Año del Señor de 1425. Puerto de Lagos, Reino del Algarve portugués. Los Jugadores están a las órdenes del capitán João Gonçalves Zarco y viajarán en una nao partiendo desde la ciudad portuaria de Lagos hasta Funchal, en la isla de Madeira (ciudad fundada por él mismo cuatro años antes). En el trayecto, junto al navegante y la tripulación, viaja su familia, bastantes sirvientes, algunos condenados por el rey portugués y algún que otro esclavo que se dedica a las tareas más desagradecidas. La encomienda de los Jugadores como amigos personales del capitán portugués será la proteger a su esposa Constança y todos sus hijos pequeños, durante el viaje a Madeira. El capitán no escatimará en un generoso pago a cambio de la seguridad de los suyos (o tal vez de un buen favor posterior). Tras zarpar del puerto la tripulación navegará un par de jornadas con tiempo claro y soleado. El Director/a añadirá alguno (o los que quiera) de los siguientes sucesos durante la ruta marítima en ese tiempo (eventos que seguro pondrán en un aprieto a los Jugadores). Lanzar un 1d6:

1-2: el capitán Joao mandará a los Jugadores a buscar a su hija Isabel, la pequeña de cuatro años. Es su cumpleaños y quiere darle un regalo, pero no la encuentra por ningún sitio. Podrán preguntar a sus hermanos o sirvientes, pero ninguno la habrá visto. Tan sólo la encontrarán escondida en la bodega, bajo unos sacos que tapan algunas provisiones. Está tan bien escondida que sólo darán con ella (a no ser que revuelvan todo) con una tirada de **Descubrir**. Está llorando porque se le ha perdido un collar que le hizo su madre antes de partir.

Tal vez la niña quiera recuperarlo, y puede ser tarea para los Jugadores el hacerlo para contentarla. (¿Se le habrá caído por la borda? ¿se lo habrá quitado alguno de sus hermanos? ¿O tal vez haya sido robado por algún sirviente con el propósito de venderlo a posteriori?)

3-4: “¡Hombre al agua!” será lo que gritarán algunos marineros en cubierta. Uno de los sirvientes ha caído al mar, el cual se está hundiendo irremediablemente. Si ninguno de los Jugadores se lanza al agua para salvarlo será el capitán Joao quien les ordene hacerlo. Tras atarse una cuerda a la cintura y ser sujetado por la tripulación desde cubierta, el Jugador salvador habrá de realizar dos tiradas de **Nadar** para llegar hasta el sirviente. En caso contrario éste desaparecerá bajo el mar. Si falla en ellas es posible aplicar al Jugador las reglas de *Asfixia* (página 102 del manual); pero en caso de que pueda salvarlo (y una vez arriba) el sirviente asegurará que alguien le empujó. Tal vez Joao mande esclarecer los hechos mediante una pequeña investigación a bordo para identificar al culpable y sus razones.

5-6: En cubierta se oirán quejas acerca de una plaga de ratas en la nao. La mujer de Joao, Constança comunicará de que sus sirvientas han visto roedores en los camarotes; además, el capitán de la nave teme que corrompan los alimentos, por lo que ordenará registrar cada rincón del barco para encontrarlas (Bodega, camarote del capitán, bajo el castillo de popa, etc.). En cada uno habrá un 30% de posibilidad de encontrarse alguna (y tal vez acabar con ella). Eso sí, en caso de que los Jugadores superen una tirada de **Rastrear** para encontrar excrementos que les faciliten la búsqueda, ese porcentaje de hallar un roedor aumentará hasta el 80%. En total hay 1d6 ratas pululando discretamente por doquier y sería de agradecer acabar con todas...

2. Terribles encuentros

Al día siguiente todo cambiará, comenzando por el clima. En plena mañana un fuerte viento racheará el barco, empujará con fuerza en las velas y provocará gran tensión en numerosos los cabos, nudos y cuerdas. Por la tarde el cielo se verá difuminado con el gris de una masa nubosa con muy mala pinta procedente del noroeste. Cualquiera podrá verlo a simple vista: hacia la nao se acerca una desconcertante tormenta. Virar sería inútil, pues no llegarían a tiempo para navegar sobre aguas fuera de su expansión. Al caer la noche tendrán irremediablemente la tormenta sobre sus cabezas y un aguacero les acompañará sin descanso. La familia de don Joao y el resto de tripulantes se refugiará en camarotes, y la marinería se afanará en evitar que el barco zozobre a merced del terrible viento o algo peor. Las violentas olas harán que los jugadores tengan que superar una tirada de **Templanza** para no perder la compostura...

En algún momento, el capitán Joao ordenará a los Jugadores que vayan a cubierta, concretamente al castillo de popa, para ayudar al timonel. El marinero, pese a ser un viejo navegante curtido en la mar, caerá sin remedio

desde lo alto del castillo por la borda. Lejos de ser víctima del vaivén o del viento, el motivo es que un enorme tentáculo de cuatro o cinco varas lo ha golpeado empujándolo hacia la negrura de las olas. Su cuerpo fue rodeado por el mismo y tiró de él hacia el mar. Los Jugadores serán testigo de esta desgracia, y sabiendo que aquello no es en absoluto normal, ganarán automáticamente 2 puntos de IRR (sólo han visto una parte de un terror oceánico muy cercano...). Nadie excepto los Jugadores habrá presenciado este hecho. Otros marineros se afanan en cubierta intentando mantener a flote la nao, pues el temporal es incontrolable. Barriles, cubos, herramientas y cabos serán lo que más se aprecie entre lo que la cortina del aguacero deje ver, mientras las olas seguirán azotando el barco. El Director/a debería pedir al Jugador/es de profesión marino dos de tiradas de **Navegar**:

Uno o dos éxitos: Los Jugadores habrá salvado a la tripulación. Su gran maestría en el manejo del timón habrá hecho que la nave aguante al temporal.

Sin éxitos: el pilotaje de la nave no ha sido el adecuado, y habrá propiciado que las olas sigan golpeando la nao. Los Jugadores serán empujados por una gran ola y perderá 1d6 puntos antes de perder la consciencia y despertar horas después (a no ser que superen una tirada de **Suerte x2**).

Posteriormente, tras haber amainado la tormenta (tal vez minutos o tal vez horas después, es decir, habiendo amanecido), los Jugadores podrán hablar con el capitán, y éste le informará de los daños: la parte inferior del timón se ha partido y ahora se encuentran varados. Algunos marineros han caído por la borda y no se han visto señales desde entonces. Además, Joao les hará otear el mar y los Jugadores comprobarán que están rodeados a muchas varas a la redonda por una gran capa de algas gigantes que flotan sobre la superficie. Si éstos le cuentan el extraño suceso del tentáculo, el capitán se extrañará, pero enseguida aumentará su preocupación por el bienestar de su familia. Además, éste le pedirá que organicen unos turnos de vigilancia y realicen un inventario de las provisiones (pues algunos criados aseguran que se ha perdido muchos alimentos durante la fiera tormenta).

Horas o tal vez días después (según la disposición de los Jugadores y la gestión de las actividades), durante alguna de éstas tareas en alta mar, un éxito en una tirada de **Descubrir** permitirá a los Jugadores divisar al este, sobre la línea del horizonte, un navío también a la deriva. Está a una media legua de distancia (distancia que, por cierto, sigue infectada de los sargazos gigantes). Sea por su propia iniciativa o enviados por el capitán portugués, los Jugadores habrán de echar un batel al agua y aventurarse en el mar para explorar aquel navío. Si por alguna casualidad el grupo trata de nadar en medio de aquellos sargazos notarán la gran dificultad, y su porcentaje en la competencia Nadar se verá reducido a la mitad.

3. Demonios de alta mar

Tras una media hora de viaje remando sobre el batel (en el que el Director/a habría de remarcar una extraña sensación de inseguridad más allá del mar), los Jugadores y de uno a tres marineros acompañantes (según estime el Director/a) lograrán alcanzar e identificar lo que parece una vieja coca. Ahora será mediodía. El aspecto de la misma es desolador: su casco está lleno de podredumbre, carece de palos y velas y parece que ha estado en ese estado de abandono durante muchas semanas. Para ascender al buque, los Jugadores necesitarán superar dos tiradas de **Trepar** (cuidado si se caen, pues sufrirán un daño de 2d6). No obstante, si utilizan garfios o cuerdas para ascender las tiradas de **Trepar** doblarán su porcentaje.

Al subir a cubierta verán que ésta es ahora un conjunto de maderas ennegrecidas. A cada paso les acompañaran los crujidos de los tablones podridos. Si bajan a la parte inferior deberán atravesar un maltrecho pasillo para llegar hasta los camarotes. Los Jugadores comprobarán que muchos muebles se conservan: hamacas, barriles, ropas y objetos esparcidos por doquier. Si éstos superan una tirada de **Descubrir** encontrarán los restos de algunos mapas de navegación empapados, así como un pequeño libro de anotaciones (el cuaderno de bitácora). Está casi deshecho. Si alguno de los Jugadores posee cierto % en **Leer/Escribir** más allá de su característica podrá saber algún párrafo de su contenido:

...no sabe uno lo que hay en lo profundo del océano. Seguimos anclados. Un marino subido a la cofia logró ver su piel metálica y lo ancho de su cuerpo cuando emergió. Su presen...

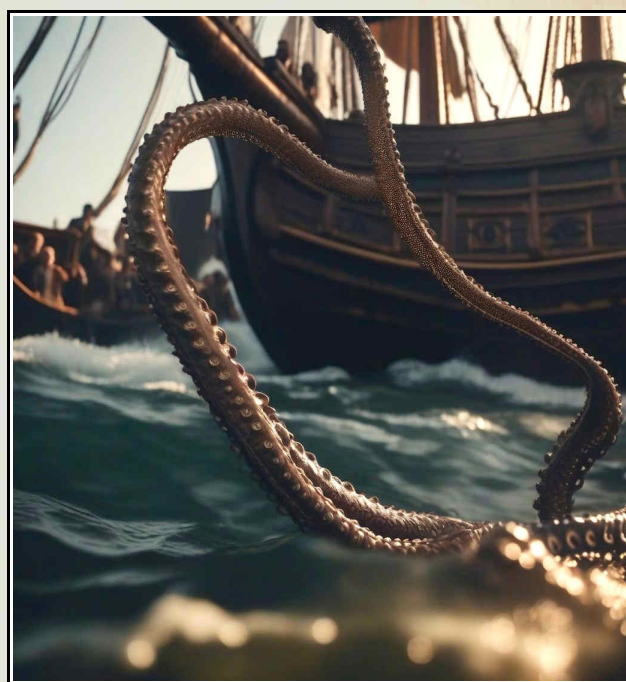
Con un éxito en una tirada de dicha competencia podrán leer algo más.

...las velas, y éstas cayeron. Sabía de algún modo que sin ellas quedaríamos a su merced, si no lo estábamos ya. Algunos marineros se arrojaron por la borda, desesperados. Otros lanceamos su cuerpo, y eso pareció asustarle. Pero sabemos que emergerá de nuevo, notamos su presencia a cada instan...

Además, no será difícil encontrar algunas armas, como pueden ser lanzas cortas (1d6+1), espadas cortas (1d6+1) o ballestas ligeras (1d6), diseminadas por algún camarote, las cuales pueden ser aprovechadas por el grupo. Por supuesto, no encontrarán ninguna provisión de utilidad para llevar de vuelta a la nao. Finalmente, cuando los Jugadores regresen a la cubierta oirán un terrible chasquido: desde las entrañas del mar emergerá una criatura gigantesca, de más de veinte varas de altura, (semejante a un pulpo) e incontables tentáculos (2d6+10). La visión aterrará a los Jugadores, y éstos perderán 1D10+2 de Irracionalidad si se falla una tirada de Irracionalidad con un penalizador de -25%. En esos momentos la criatura, emergida de las aguas, se lanzará

contra ellos. Una tirada de **Leyendas** les hará saber que puede tratarse de un terrible mito del gran océano en el que se encuentran (el *Kraken*, un engendro del Infierno, pág. 296 del manual).

Comenzará la batalla, y cada uno de los Jugadores y PNI lucharán contra un tentáculo. Para eliminarla definitivamente (mejor dicho, para que vuelva a sumergirse en el mar y se olvide de ellos) cada Jugador debe abatir al menos un tentáculo (éstos carecen de protección y cuentan con 20 PV) (ver *Dramatis Personae, Poder especial*). Por cierto, huir será imposible, pues el batel ya no está (se ha hundido tras ser destrozado por uno de los tentáculos) y la idea de alejarse nadando puede ser una locura (estarían a merced de la criatura y los sargazos les impedirían avanzar rápidamente).



Conclusión

Una vez consigan enviar a la criatura al fondo, los Jugadores notarán que las grandes algas comienzan a hundirse y liberan toda la superficie acuática. Además, comprobarán que se aproximan dos buques. Enarbolan la bandera de la corona portuguesa y tras divisarlos podrán ser recogidos mediante una escala. En uno de ellos viaja la el capitán Joao, su familia, marinos y criados, pero no en la nao que éste capitaneaba: Joao les contará que han sido encontrados y recogidos por el capitán Tristão Vaz Teixeira (quien se dirige también hacia Madeira).

Una vez rescatados y asistidas sus heridas, los Jugadores llegarán finalmente al puerto de Funchal tras dos días de navegación. Por supuesto, tendrán ahora la certeza de que el *Mare Tenebrosus* ostenta tal nombre por una buena razón.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: +30 p. Ap.
- Por encontrar el collar / eliminar las ratas : +5 p. Ap
- Por rescatar al siervo del agua: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Ratas del barco

FUE: 3 RR: 50%
AGI: 10 IRR: 50%
RES: 5 **Templanza:** 50%
PER: 10
PER: 14

Protección: Carece

Armas: Mordisco 35% (1 punto)

Competencias: Correr 40%, Rastrear 45%, Sigilo 40%

Kraken

FUE: 30 **Altura:** 23 varas
AGI: 15 **Peso:** más de 50.000 libras
RES: 35 **RR:** 0%
PER: 15 **IRR:** 225%

Protección: Piel gruesa (5 puntos en cuerpo)

Armas: Tentáculo 60% (5d6), Atrapar con tentáculo 50% (2d6 por asalto)

Competencias: Descubrir (75%)

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

Tentáculos: Un kraken puede utilizar sus múltiples tentáculos para atacar y para atrapar a sus presas. Los tentáculos no tienen armadura (no están cubiertos por la piel gruesa) y pueden ser cortados si se le inflige a cada uno 20 o más PD, daño que sólo afecta en un 10% al total de Puntos de Vida de la criatura.



El puente de las bestias

“Id ahora y apresad a uno de ellos. Luego Traedlo ante mí. La única piedad que muestre será la horca”

(Isidro de Torrellano)

Aventura para 2-4 Jugadores con buenas habilidades perceptivas y buen manejo de algún arma. Alguno de ellos debería poseer cierto porcentaje en la competencia de Leer y Escribir.

Introducción

Los Jugadores forman una pequeña comitiva de peregrinaje que se dirige hacia el monasterio de Guadalupe, cruzando tierras cacereñas. Se encuentran atravesando los últimos tramos del camino de Monfragüe, y el calor es sofocante en esta época del año. Es de noche, y antes de finalizar la peregrinación, podrán descansar en Aldearada, una aldea de paso acostumbrada a los viajeros que se dirigen a Guadalupe.

1. El pago del portazgo

Año del Señor de 1486. Mes de Julio Camino de Monfragüe, tierras de Cáceres. Nada más adentrarse en Aldearada, los Jugadores verán que la población consta de unas veinte casas de adobe y piedra, dispuestas en dos filas a modo de calle única (en cuyo centro se alza una pequeña iglesia). Cerca de este templo podrán advertir una vivienda un poco más amplia que el resto, sobre cuya entrada cuelga un tosco cartel de madera con una inscripción: *El Lobu*. Se trata de la taberna del pueblo.

Al final de la larga calle existe un cruceo de piedra que indica a los peregrinos el camino hacia Guadalupe. Si los Jugadores entran en la taberna para cenar o descansar, el tabernero, un tipo orondo y fuerte, les requerirá antes de nada “el impuesto del señor” (pago de portazgo). Consiste en entregar dos maravedíes por cabeza. Les dirá que es el derecho por pisar las tierras de don Isidro y todos los habitantes lo cumplen a rajatabla. En la taberna descansan tres de sus soldados, los cuáles harán entrar en razón con las armas a quien se atreva a negarse (se limitarán a desarmar a los Jugadores y echarlos de la aldea). Si alguno de los miembros del grupo es noble estará exento del impuesto, pero no así el resto.

Cuando los Jugadores procuren por un sitio donde pasar la noche, el propio tabernero les recomendará visitar a Matilde, una vecina de la aldea, cuya casa se encuentra al comienzo de la misma. La mujer se encargará de alquilar algunas viviendas del lugar a peregrinos y viajeros. Por supuesto, parte del dinero obtenido por las rentas va a parar a don Isidro, señor del pueblo y de las tierras de alrededor. Con un éxito en una tirada de **Elocuencia**, los Jugadores podrán averiguar alguna cosa más sobre el lugar, ya sea por boca del tabernero, de alguno de sus clientes o incluso Matilde (cuando vayan a visitarla posteriormente). Concretamente de la historia del puente (ver *La verdad: la historia del puente*).

Es de suponer que el grupo acuda a Matilde para solicitar un lugar para descansar. Se trata de una mujer de unos treinta años, y les podrá alquilar una casa en el pueblo por cuatro maravedíes por cabeza y noche. Por la mañana ella misma les traerá el desayuno de la taberna, el cual también está incluido. Es posible conseguir una rebaja de un maravedí si alguien en el grupo supera una tirada de **Comerciar**. Tras la transacción, Matilde ordenará a su hija Blanca, una joven muy bella y tímida, que les acompañe y le enseñe la casa en cuestión, muy próxima a la suya. Mientras caminan, cada Jugador puede realizar una tirada de **Descubrir**. Aquel que la supere se dará cuenta de que Blanca mira con discreción las armas o armaduras de aquellos miembros del grupo que pudieran llevarlas.

2. Una cita en la Penumbra

La vivienda en cuestión consta de un sólo espacio y no es muy grande, pero es suficiente para resguardarse. Aquel personaje que tenga un valor mayor en **Escuchar** (o aquel que considere el Director/a) se despertará en medio de la noche debido a un fuerte golpeo de nudillos en la puerta. Nada más abrir los ojos verá que alguien introduce un fragmento de pergamino por debajo de la misma (y luego se irá corriendo). Quien posea algún porcentaje en **Leer** y **Escribir** podrá saber qué dice:

*Ayúdenme, se lo suplico. Les espero
en el crucero de piedra.*

Sea por la curiosidad o por afán piadoso, los Jugadores deberían acudir a la cita. No hay ni un alma en el exterior y una vez acudan allí verán que una figura con un pequeño haz de luz aguarda bajo el crucero. Se trata de Blanca, la hija de Matilde, quien porta un candil en su mano y una capa negra sobre sus hombros. Les dará las gracias por acudir y les dirá que notó que eran buenas personas. Si no se presentó antes, ahora lo hará, y enseguida les contará la siguiente historia:

Seré directa: hace unos meses conocí a Andreu, un comerciante aragonés que vende telas y paños. Y cuando llegó al mercado de esta aldea, don Isidro le compró toda una carreta con cuero. Tan satisfecho quedó el señor que Andreu volvía cada par de semanas con nuevo género. Hace un mes ocurrió la matanza del puente -si los Jugadores aún no saben la historia (La verdad), Blanca podrá contársela-, y desde entonces no ha regresado. Quiero a Andreu, pero mi madre no está dispuesta a verme con él. Hoy, al ponerse el sol he recibido en casa una nota. Era suya, y decía que me esperaba de madrugada en el puente que hay a las afueras del pueblo. Quiero verle, pero no me atrevo a ir sola. ¿Me acompañarán?

Es de suponer que los Jugadores ayuden a Blanca ante esta petición. Si no la creen pueden realizar una tirada de **Empatía** para asegurarse de la veracidad de sus palabras, como así son. Saldrán de la aldea (habrán de llevar algún tipo de iluminación), y tras unos diez minutos caminando oirán y el murmullo del arroyo cerca de sus pies. El puente de piedra se encuentra justo sobre él, a unas cincuenta varas más allá. **Nota para el Director/a:** sea por sugestión o no, se debería insistir en que aquel puente transmite una sensación angustiosa. Tanto si se disponen a acompañar a la joven hasta el mismo puente como si deciden regresar a la aldea, les saldrán al paso un grupo de hombres con máscaras de lobos sobre su rostro (tantos como nº de Jugadores +1), los cuáles intentarán eliminarlos y desposeerlos de las pertenencias que lleven encima. Uno de ellos retendrá a Blanca con un cuchillo mientras el resto lucha. Sólo cuando los Jugadores hayan acabado por completo con los asaltantes (quizá hagan prisionero a alguno de ellos), una figura aparecerá de entre la oscuridad, liberará a Blanca y arrojará a su

captor por el puente. El hombre mirará al grupo y luego a la joven. Ella lo reconocerá como Andreu, el comerciante. Entonces, tras un abrazo, la chica le preguntará dónde ha estado, y él le contará su historia:

Vine hace algo menos de un mes, como de costumbre, para vender género a don Isidro. Pero unos hombres con máscaras, cómo éstos que yacen, me asaltaron. Eran bandidos que saqueaban a todo aquel que cruzaba este puente. Me dejaron sin carro y sin dineros y pretendían acabar conmigo. Pero les dije entonces que solía vender género al señor de estas tierras, y que sacaba mucho beneficio. Les prometí un pago por pasar cada vez por aquí si no me hacían nada. Y aceptaron. Me he acordado mucho de ti, ¡huyamos juntos!

La joven no dudará en aceptar su proposición, aunque aquel Jugador que obtenga un éxito en una tirada de **Empatía** notará que el tono empleado en aquella explicación es cuanto menos extraño. Ambos desaparecerán en la oscuridad por el puente. Antes de irse, Blanca les devolverá en agradecimiento una bolsa de cuero con el pago total de la vivienda alquilada.

3. El séquito de Llerena

Es de suponer que los Jugadores vuelvan a Aldearada para descansar. De camino a la aldea podrán observar en la lejanía, más allá del puente, un grupo de hombres a pie y a caballo, ataviados con capas y antorchas. **Nota para el Director:** se trata de un séquito inquisitorial procedente de Llerena que viene a investigar el caso del puente maldito (pues los rumores han trascendido muchas leguas lejos de allí). A la mañana siguiente, tras haber descansado sin mayores incidentes, les despertará el revuelo de una multitud en medio de la calle, junto a la taberna.

Si los Jugadores acuden para ver qué ocurre, advertirán que un fraile está subido a un pequeño estrado, custodiado por seis soldados y otros tres hombres. Éstos últimos son un notario, un verdugo y un médico, comunes en cualquier séquito inquisitorial. El del estrado se hace llamar, fray Luis de Soto. Se dispone, entonces, a leer el edicto formal que cualquier séquito de la Inquisición promulga en los pueblos, no sin antes hacerles prometer a los asistentes disponer de toda su ayuda. El edicto se compone de una lista de pecados y herejías denunciables, incluyendo una especie de cláusula acerca de los terribles hechos del puente (por si alguien supiera algo).

Tras la lectura, los Jugadores verán que Matilde, allí presente, tiene el rostro desencajado. Está desesperada ya que su hija ha desaparecido. Tras el edicto oral, se acercará a Fray Luis y le informará sobre el suceso. En respuesta, otro vecino añade que vio desde la ventana de su casa a varios tipos (con la descripción de los Jugadores, por cierto) marchándose con ella la noche

anterior. Ésto hará que algún vecino reconozca al grupo allí presente como autores de su desaparición, y comenzará en ese momento una inminente búsqueda y persecución de los mismos (pues tal acusación es suficiente como para encontrar un culpable).

A su favor, mediante un éxito en una tirada de **Sigilo** (fácil +25%), el grupo tendrán tiempo suficiente como para pasar desapercibidos entre la gente y huir sin persecución del séquito. Si no la pasan tendrán que realizar tiradas enfrentadas de **Correr** contra los soldados del séquito para huir. Si uno o todos los Jugadores son capturados serán desprovistos de sus armas y pertenencias, y serán llevados a Llerena días después, donde se les abrirá proceso judicial (siendo a su vez relacionados con el asunto del puente). Quizá el viaje a Llerena y una posible huida en el camino sea motivo para continuar estos hechos en otra aventura.

Si logran salir del pueblo, los Jugadores llegarán hasta el puente. En cualquier caso sólo uno de los soldados del séquito de Llerena habrá logrado perseguirles hasta allí, y mientras el grupo cruza el paso de piedra aparecerá una silueta más atrás, entre el soldado y ellos. Se trata de una figura con rostro y garras de bestia y cuerpo de hombre. Tras correr hacia el persecutor lo derribará con facilidad con un terrible zarpazo, matándole en el acto. Después correrá hacia los Jugadores. Su rápida carrera y su gran zancada le ayudará a llegar hasta el grupo en pocos segundos para tratar de darles el mismo destino. Un éxito en una tirada de **Leyendas** les hará saber que se trata de un *Cinocéfalo* (pag. 293), concretamente alguien con quien ya se han topado (ver *la verdad: sobre Andreu, el comerciante aragonés*).

La lucha se producirá sobre el puente, y si los Jugadores derrotan a la criatura ésta se precipitará por el pretil del mismo, siendo arrastrada por el gran arroyo. Mientras hayan estado peleando, se darán cuenta de que aquella criatura es en realidad Andreu, aunque no podrán dar una explicación de su aspecto. Pasado este trago, en cuanto atraviesen el puente, verán el cuerpo sin vida de Blanca a un lado del camino, fruto de visibles heridas y mordiscos profundos. Una tirada de **Medicina** (fácil +25%) podrá confirmar que aquellas marcas podrían ser de las mismas garras del ser contra el que se han enfrentado. Ahora será mejor que los Jugadores se alejen de aquel lugar verdaderamente maldito.

La verdad

La historia del puente:

En las tierras de Isidro de Torrellano, los impuestos soportados por sus habitantes se fueron agravando desde el último año. Los vecinos de Aldearada, hartos de estos abusos, se rebelaron hace un mes contra los recaudadores del señor, los cuáles sufrieron un linchamiento en su último intento de cobro. Don Isidro

envió como respuesta a parte de sus soldados para evitar posibles sublevaciones y a su vez obligar al pago de los impuestos. Cuando los soldados regresaron al castillo, fueron emboscados y heridos de muerte en el puente que accede a la localidad por unos hombres enmascarados en su rostro con pieles de lobo. Algunos soldados escaparon y a raíz de ello don Isidro mandó ahorcar cada día a un habitante de Aldearada, hasta que encontrara al culpable. El párroco del pueblo pidió ayuda a la Diócesis de Plasencia, el cual medió con éxito entre los habitantes y el señor: el pago a don Isidro se efectuaría, pero con una menor presión. Pese a la intervención eclesiástica, como no se obtuvo un culpable concreto, ha crecido en Aldearada el rumor de que ese puente está infestado de demonios con rostro de animal.

La identidad de los lobos:

Con el dinero incautado en el linchamiento a los recaudadores de don Isidro, algunos vecinos de Aldearada contrataron unos bandidos para que asustaran a cuantos pasaran por el puente, con el fin de que ni criados ni soldados del señor regresaran para hostigarles. El suculento pago estaba acompañado de lo que pudieran saquear a cuantos atravesasen el puente (a excepción de los propios aldeanos). Los soldados de Isidro de Torrellano regresaban al castillo fueron linchados por estos mercenarios.

En cuanto al obispo de Plasencia, tras ser informado por el párroco del pueblo, comunicó el detalle de los asaltantes con rostros de animal al Tribunal Inquisitorial de Llerena, recién constituido. Este tribunal ha mandado un séquito oficial al terreno para investigar acerca de tales demonios, si es que lo son.

Andreu, el comerciante aragonés:

Tras el asalto en el puente, Andreu fue hecho prisionero por los bandidos. Durante su corto cautiverio, tan fuerte era el afecto que tenía por Blanca que aún malherido no perdió su esperanza de volver a verla. Belzebuth, demonio y señor de la guerra, se dio cuenta de ésto y aprovechó una vez más para impregnar de maldad el mundo. Se apareció a Andreu en forma de macho cabrío y le propuso un trato: lo liberaría a cambio de transformarlo a su antojo en un cinocéfalo durante un mes, un ser con cabeza de lobo y cuerpo de hombre. Tras aceptar, el demonio lo liberó. Ahora que ha pasado el plazo del pacto, Andreu ha decidido citarse con Blanca. Claro que, Belzebuth es mentiroso, y ha seguido transformando al comerciante a su antojo, incluso delante de su amada (lo que le ha llevado a la joven a la muerte, dada la inestabilidad que muestra esta criatura).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: +20 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos con máscaras

FUE: 16 **Altura:** 1,96- 2,27 varas
AGI: 13 **Peso:** 140-180 libras
HAB: 12 **RR:** 75%
RES: 13 **IRR:** 25%
PER: 17 **Suerte:** 30
COM: 6 **Templanza:** 50%
CUL: 7 **Aspecto:** 11 (Mediocre)
Protección: Pelliza de Piel (1 punto), Máscara (1 punto)
Armas: Cuchillo 55% (1d6)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Sigilo 70%, Tormento 42%

Soldados inquisitoriales (por si acaso)

FUE: 15 **Altura:** 2,10-2,16 varas
AGI: 14 **Peso:** 145-185 libras
HAB: 11 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 12 **Suerte:** 30
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 8 **Aspecto:** 12 (Normal)
Protección: Gambesón reforzado (3 puntos), Capacete (2 puntos)
Armas: Hacha de armas 65% (1d8+2)
Competencias: Descubrir 55%, Escudos 40%, Esquivar, 42%.

Andreu, el cinocéfalo

FUE: 25 **Altura:** 2,16 varas
AGI: 25 **Peso:** 183 libras
HAB: 11 **RR:** 0%
RES: 25 **IRR:** 150%
PER: 30
COM: 1
CUL: 1
Protección: Piel gruesa (1 punto)
Armas: Garras 65% (1d8+3d6)
Competencias: Tregar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Sigilo 50%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales:
Furia: En determinadas circunstancias, especialmente si se les enfurece, entran en un estado de furia y arremeten contra cualquier criatura que se encuentre cerca de ellos,

ya sea amigo o enemigo. El arrebató les dura hasta que mueran, no quede nadie vivo cerca de ellos o se calmen (véase más abajo), y mientras dure no sentirán dolor alguno (no podrán quedar inconscientes debido a las heridas ni tampoco perderán su bonificador al daño).

Vulnerable al Alcohol y al Sexo: Si se consigue que beba algún licor o que se acueste con alguna mujer, el cinocéfalo quedará calmado al instante, incluso aunque estuviera en estado de furia.





Los pecados de don Braulio

“No hay hombre más rico y a la vez más ladino en todo Burgos: alejaos de él cuanto podáis”

(un vecino burgalés)

Aventura para un solo Jugador de profesión ladrón. Módulo inspirado en la leyenda popular de “El cuadro”, recogido en el suplemento de Rinascita.

Introducción

Junio del año 1383. Arrabal de San Pedro, Burgos. Extramuros de la ciudad. El Jugador recibe la visita de un familiar en el arrabal donde reside. Se trata de Obeko, un primo materno de origen navarro de unos siete u ocho años mayor que él. Obeko era hasta hace bien poco el único criado del comerciante más rico de Burgos, don Braulio de Castrohernán. Le contará al Jugador cómo su señor le exigió gran cantidad de tareas en su jornada de trabajo (muchas más como de costumbre) y después de efectuarlas le echó sin más, dejándole a deber el pago de toda una semana. Obeko está dispuesto a recuperar esa parte de jornal, y por ello propondrá a su primo entrar en su palacio (sabiendo que éste es menesteroso en tales lides) y limpiarle todo el dinero y joyas que se encuentren.

1. Una propuesta peligrosa

Obeko cuenta con una de las dos llaves del hogar, ubicado en la calle Tenebregosa, la cual comienza con la Puerta de San Martín y está muy próxima a la judería.

Por ello, el primo citará al Jugador esa misma noche (la noche de San Juan) a la manera embozada. Una vez en el lugar y en la hora establecida, la llave no podrá abrir la puerta, ya que el dueño debió cambiarla días antes. El Jugador tiene dos opciones para entrar en el palacio: forzar la cerradura mediante una tirada de **Forzar Mecanismos**, o colarse, mediante una tirada de **Escalar**, por el único balcón que da a esa calle, justo al salón de la primera planta (ver más adelante). El balcón está situado a seis varas de altura. Una vez dentro podrá explorar el interior:

Planta baja:

Zaguán: de planta cuadrada, suelo empedrado y techo de madera, enfrente de la puerta de entrada se encuentran las robustas escaleras de piedra que suben a la primera planta. Bajo la escalera se hallan dos candiles que pueden utilizarse para iluminar la oscura casa. A la izquierda hay una puerta que comunica con la bodega y la cocina. Si el Jugador consigue un éxito en una tirada de **Degustar** (fácil +25%) podrá percibir un olor nauseabundo (tal vez comida en mal estado o roedores muertos). **Nota para el Director/a:** procedente del cadáver de don Braulio, situado en alguna de las salas...

Bodega: Siete barriles, quince sacos de tela, algunas botas y pellizas de piel en canastos, varias tinajas grandes y otros cajones repletos de comida y bebida se almacenan allí. Si el Jugador revisa bien los compartimentos verá que la comida está mordisqueada. Con una tirada de **Descubrir** encontrará, tras unos sacos colocados junto a la pared, algunos mechones y pelos muy cortos. Parece un pelaje tan grueso que podría decirse que no es de persona, tal vez de algún animal grande (en realidad pertenecen a la criatura que merodea la casa, y que veremos más adelante).

Cocina: Con el techo de vigas de madera, cuenta con una chimenea para cocinar con numerosos utensilios (tenazas, cuchillos, cucharas, ollas, escudillas, cazos, vasos y platos). Hay una mesa en el centro de la sala con más herramientas de cocina, algo de pan, carnes, algunas verduras y jarras de agua. Parece que llevan varios días

allí dispuestos. Hay un tocón de árbol en una esquina con un hacha clavada sobre él, lugar donde se parten y despiezan carnes. Con una tirada de **Escuchar** (fácil +25%) el Jugador podrá percibir un crujido extraño y profundo en alguna de las salas cercanas. **Nota para el Director/a:** es Obeko, caminando en otra habitación del piso superior, al cual no le espera un buen destino...

Primera Planta:

Entreplanta: adornada con un par de muebles bajos, posee dos accesos: una puerta a un lado: una comunica con el salón y otra lo hace con el torreón del palacio y que, a su vez, posee más escaleras ascendentes (para llegar a la segunda planta).

Salón: se trata de la sala principal de la casa. A la derecha toda la pared está recubierta de madera y grabados ornamentales. Una ventana en el medio de ese muro, y dos armarios junto a ella componen el lateral. Una chimenea apagada al fondo y una mesa con sillas en el centro de la sala distribuyen por completo el lugar. Si los Jugadores se disponen a registrar el salón, dentro de los armarios podrán encontrar, mediante un éxito en tirada de **Forzar Mecanismos**, un par de bolsas con 30 y 45 maravedíes. En un esquina, además, descansan tres jarras de plata de unos 20 maravedíes cada una.

Segunda planta:

Alcoba de los criados: Para acceder a ella el Jugador puede forzar la puerta con otra tirada de **Forzar Mecanismos**, o bien por la fuerza bruta (**Fuerza x3**). Se trata de un dormitorio comunal (de criados) con tres camastros, varios baúles y unas mesitas de noches. El Jugador comprobará que no hay pertenencias de sus ocupantes (don Braulio prescindió de ellos por completo). Un par de ventanas acristaladas decoran la extensa y vacía habitación. Además, allí yace el cadáver de un hombre (don Braulio), en medio de un charco de sangre. Podrá deducirse que cerró la puerta por dentro. Mediante éxito en **Medicina** (fácil +25%) el Jugador comprobará que murió por moriscos en cuello y pecho.

Alcoba principal: dormitorio de don Braulio, muy señorial y recargado. Hay una cama de colchas verdes con un gran armazón de madera con dosel del mismo color. Una silla de madera descansa a un lado, y bajo la única ventana hay un gran baúl de viaje. Junto a la cama una mesita de noche y sobre ésta un cuadro vacío. Todo, por cierto, está impregnado de sangre (cama, suelo, baúl y sobre todo el cuadro). **Nota para el Director/a:** la criatura procede del cuadro descansa en ese lienzo. Sale para matar en ciertas épocas del año, como la noche de San Juan (ver *La verdad*).

El Jugador encontrará entonces el cadáver del su primo siendo devorado por una bestia muy parecida a un lobo (una tirada de **Leyendas** le hará recordar la leyenda del cuadro). La bestia se lanzará contra el Jugador para

devorarlo en un combate a muerte. Existe una ventana encima de la cama, y podría ser una posible vía de escape. La altura con respecto al suelo es de 9 varas (el daño por caída es de 3d6 puntos).

La verdad

Braulio de Castrohernán era un acaudalado comerciante afincado en Burgos que heredó de una prima lejana el palacio de la Tenebregosa, y logró reformarlo a precio de ganga (como buen charlatán que era). De igual forma se hizo con una plantilla de varios criados a los que explotaba día y noche, tratándolos de la peor manera posible. Ante tal panorama, uno a uno hubieron de marcharse, pero el último, antes de desaparecer, le entregó un lienzo enmarcado, diciéndole que era un regalo que alguien había dejado en la puerta de su palacio. Al contemplarlo, el comerciante vio la bella silueta de un lobo pintado sobre un fondo paisajístico. Lo que no sabía don Braulio es que esa pintura estuvo una vez colocada en el salón de un ya arruinado castillo y que, en las noches de San Juan, el animal retratado salía del cuadro con la única intención de matar a todo ser vivo que encontrara. Después volvía al lienzo antes de que llegara el amanecer.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: +20 p. Ap.

Dramatis Personae

La criatura del cuadro

Ésta criatura es un ser cuadrúpedo que sólo es visible en las noches de San Juan, momento en que sale del lienzo para saciar su sed de sangre matando a todo ser que se encuentre. Antes del amanecer del día siguiente, regresa al cuadro hasta el día siguiente. Su alimentación se basa únicamente en sangre.

FUE: 15 **Altura:** 1,96 varas

AGI: 20 **Peso:** 167 libras

HAB: 10 **RR:** 0%

RES: 5 **IRR:** 120%

PER: 20

COM: 0

CUL: 0

Protección: Pelaje grueso (3 punto)

Armas: Mordisco 66% (1d8+1)

Competencias: Correr 65%, Descubrir 55%, Escuchar 50%, Rastrear 45%, Sigilo 60%.



(Trilogía de Cruoris I): Vade Retro

“Cuidaos del demonio, pues éste se halla tras cada paso que dais, y en cada paso hacia el que vais”

(San Xuan de Obijo)

Aventura corta para 2-4 Jugadores de cualquier profesión, ideal para intercalar entre campañas. Se trata de la primera parte de tres aventuras unidas por un hilo común. No hay ningún requisito previo.

Introducción

Año del Señor de 135... Por las razones que sean, los Jugadores atraviesan un tramo de la Cordillera Cantábrica (o la localización montañosa y nevada más oportuna). Una ventisca detendrá el avance del grupo, y habrán de refugiarse forzosamente en una extraña iglesia de estilo románico aparecida delante de sus ojos, como de la nada. Una vez dentro, cuando empiece a anochecer comenzarán los extraños sucesos dentro del templo.

1. Un refugio de montaña

Al mismo tiempo que se refugian en sus maltrechos muros, los Jugadores podrán explorar las salas del lugar:

1. Sala anegada: espacio donde había un a especie de templete o escultura, de la que ahora tan sólo queda su base cuadrada. Es la zona más fría y húmeda, con un lodazal de agua, que aún conserva algunas columnas. Carece de techo en gran parte, por lo que la nieve se cuele en el interior. Una única imagen de piedra, resguardada en una hornacina en uno de los muros, está desprovista de cabeza, como arrancada.

2. Capilla: en ella hay un altar, varias columnas, una pila bautismal y algunos bancos arruinados. En el techo abovedado se ven inquietantes rostros antropomórficos toscamente esgrafiados. Hay restos de una hoguera en el centro de la sala. Mediante un éxito en una tirada de **Descubrir (muy fácil +50%)** los Jugadores encontrarán entre los podridos bancos un bracamante olvidado por algún visitante anterior, descansando entre algunos escombros (daño 1d6+2).

3. Sacristía: pequeña sala de preparación del culto. Hay baúles pequeños con dos antorchas en su interior. Superando una tirada de **Descubrir** encontrarán algunos objetos sagrados (cruces o rosarios) ocultos bajo ladrillos desprendidos que pueden servir como objetos de bendición.

4. Campanario: Está derruido, y se accede a él a través de una escalera de caracol ubicada cerca de la entrada. Carece de campana. En caso de querer subir, los Jugadores habrán de superar una tirada de **Agilidad x3** (dada la inclinación de sus escalones) para evitar caer de la maltrecha y resbaladiza escalera (en caso de fallo, daño 1d4). Una vez arriba podrán vislumbrar el paisaje, y a lo lejos, bajo la ventisca, una silueta con túnica roja, la cual desaparecerá en pocos segundos (ver *La verdad*).

Nota para el Director/a: si en algún momento los Jugadores deciden de marcharse de la iglesia, se



aplicarán las reglas de *Frío* (pág. 102) debido a la ventisca del exterior. El pueblo más cercano está a una hora de la iglesia, y caminar bajo la ventisca retrasará la marcha el triple de tiempo. Además, aparte del frío, existe un 35% de posibilidad de encontrarse habrá otros peligros: lobos, bandidos o barrancos (a discreción del Director/a).

2. Noche en la iglesia

Durante su estancia nocturna en la iglesia ocurrirán una serie de sucesos extraños. Que el Director/a lance 1d6 o elija los eventos que mejor le parezcan:

1: Si encienden una hoguera, al cabo de unos minutos las llamas crearán formas extrañas (rostros sonriendo, siluetas andando, etc.). Si no lo han hecho, comenzará a arder la antigua hoguera espontáneamente, creando las mismas ilusiones. Ganarán 1d4 puntos de Irracionalidad si no pasan una tirada de Irracionalidad.

2: Debido a la ventisca, se desprenderá parte del muro o tejado del edificio de la sala anegada. Por el hueco se colará nieve y viento. El grupo debería taponarlo de alguna manera para no sufrir riesgo de pulmonía (20%). Opcionalmente, una tirada de **Percepción x2** les hará percatarse de que otra parte del muro puede desprenderse. El daño es de 1d6.

3: Los esgrafiados de las paredes sonreirán unos instantes (o eso le parecerá a los Jugadores). Entonces comenzará a sonar la inexistente campana del derruido campanario. El ruido no cesará hasta que no suban y lo exploren. Ganarán 2 puntos de IRR automáticamente.

4: Algunas baldosas serán disparadas hacia los Jugadores, volando precipitadamente en un evidente caso de *poltergeist*. Una presencia los empujará, esconderá sus pertenencias o se reirá de ellos. Parece que hostigarles es su diversión. Con ritual de *Confrontación* (2° Ordo) se podrá para expulsar la presencia de la iglesia. (IRR del ánima: 115%).

5: Oirán voces pidiendo auxilio desde el exterior y alguien llamará al portón. Se trata de un buhonero perdido que asegura haber visto a un tipo desnudo en medio de la nieve. Tras el susto, encontró la iglesia y acudió para refugiarse. Pasará la noche ellos.

6: Escucharán alaridos procedentes del exterior, traídos por el viento de la ventisca. Una tirada de **Descubrir (fácil +25%)** alertará a los Jugadores acerca de los dientes de las figuras esgrafiadas: de ellos comienzan a brotar hilos de sangre que caerán hasta el suelo. Ganarán 1d10 de Irracionalidad si no pasan una tirada de Irracionalidad.

Si alguno de los Jugadores tiene una montura, ésta se encabritará varias veces sin motivo aparente. Además, antes o después los esgrafiados comenzarán a moverse y tomar distintas formas sobre la bóveda donde se encuentran, como si todos ellos danzaran en un extraño ritual. Durante unos minutos la visión les provocará una ganancia automática de 1d20 puntos de Irracionalidad. Acto seguido volverán a su forma original. **Nota para el Director/a:** El motivo es que los esgrafiados habrán invocado a la bestia de los sacrificios que se presentará en el templo en poco tiempo. Minutos después, el grupo percibirá algo moviéndose en el exterior, dando vueltas a la iglesia. El Director/a debe darles el tiempo suficiente para que puedan preparar algún plan de reacción. Se trata de la *Bestia de Cruoris* (ver La Verdad), la cual se marchará cuando elimine a todos los Jugadores, y no huirá en ningún caso. Si logran derrotarla, la estancia en esa noche será desde entonces tranquila, y a la mañana siguiente la ventisca terminará (momento en que podrán continuar su viaje).

La verdad

El demonio *Cruoris* (suplemento *Daemonolatreia*, pag. 32), seguidor de *Frimost*, suele aparecerse vestido con túnica roja, y su único afán es la sed de sangre sin razón. Tiempo atrás invadió la derruida iglesia dedicada a San Xuan de Obijo, en plena montaña, convirtiéndolo en su particular altar de sacrificios. Se dedica a desatar ventiscas en la zona para obligar a los viajeros a refugiarse en dicho templo. Sus vigilantes, los esgrafiados de las paredes con dientes afilados, una vez reciben la visita de los infortunados, avisan con su particular danza al verdugo de *Cruoris* (*la Bestia*) con la intención de que acuda al lugar y acabe con ellos, satisfaciendo así la sed de su amo.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p. Ap.

-Por expulsar al ánima de evento 4: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

La Bestia de Cruoris

FUE: 20 Altura: 2,55 varas

AGI: 15 Peso: 230 libras

HAB: 10 RR: 0%

RES: 30 IRR: 110%

PER: 25 COM: 0 CUL: 0

Protección: Pelaje (2 puntos)

Armas: Garras 50% (2d4+1d6)

Competencias: Correr 65%, Esquivar 40%, Rastrear 70%

Hechizos: Carece



La demanda encubierta

“Ese muchacho no estaba en sus cabales. Cualquiera sabe dónde se encuentra ahora... Pobre Lope”

(Vecinos de Orcajos)

Aventura con varios momentos de acción inspirada en la leyenda visigoda de “el pañuelo de la Princesa”, diseñada para 2-4 Jugadores de cualquier profesión y reino. No hay ninguna restricción y conviene que los protagonistas sean diestros en alguna competencia de armas.

Introducción

Juan de Valdemayor, noble de nacimiento, y su esposa doña Úrsula Téllez, sobrina del barón Ramiro Téllez, contrajeron matrimonio hace dos años para poner fin a una disputa entre ambos hombres a causa de la propiedad de unas tierras. El Cauce de las Huertas, un arroyo situado entre los castillos de dichos señores y a pocas leguas de cada uno, proporciona fértiles terrenos de siembra en sus dos orillas. Y este fue el objeto de disputa hasta que María Galván de Carrera, condesa de Ocaña, por merced y permiso de Su Majestad Juan II de Castilla, dio solución a la disputa proponiendo el citado matrimonio. El Cauce quedó en posesión del barón Ramiro, y para contentar al de Valdemayor, su sobrina Úrsula (a quien tenía bajo su tutela), fue casada él.

1. El encargo

Marzo de 1412. Castillo de las Flores. En algún lugar al norte de Segovia. Don Juan llamará a los Jugadores (vasallos o criados suyos) para tratar unos asuntos sobre

el Cauce de las Huertas. Según ha llegado a sus oídos, en la aldea de Orcajos, situada junto al arroyo, algunos campesinos han sido asesinados. Don Juan no quiere ver bandidos por allí, y desea que Ramiro, quien gestiona esas tierras, resuelva el asunto. Por ello, pedirá a los Jugadores que viajen hasta el castillo del barón y le detallen la situación para que actúe en consecuencia. El viaje les llevará unas cuatro horas a pie y algo más de la mitad a caballo. Con un éxito en una tirada de **Elocuencia** el grupo podrá adquirir lo que necesiten para el trayecto (acémilas, provisiones, etc.).

Cuando se estén preparando para el viaje, los Jugadores será visitados por doña Úrsula. Su rostro es pálido y triste, como siempre. En el castillo de las Flores todos saben que Úrsula y don Juan no se llevan bien, y muchas veces han protagonizado disputas y otros episodios de enemistad entre ambos. Hace unos meses, y harta de su esposo, la joven intentó escapar, pero fue descubierta por su marido y encerrada en su alcoba durante dos semanas. Ésta le dirá al grupo que se ha enterado de la visita a su tío, y les pedirá que le entreguen un presente. Se trata de un pequeño cofre de madera (si el grupo lo abre verá un pañuelo bordado con su nombre). Por si se lo cuestionan, Juan tiene conocimiento de ello (e incluso podrán comprobarlo).

2. El viaje

Durante el viaje, el grupo tendrá un 40% de posibilidad de encontrarse con 1d4+1 bandidos que tratarán de asaltarles en mitad del camino; o bien con un par de jabalíes que les embestirán y atacarán al cruzar una zona boscosa y de matorral denso llamada del Navajuelo. Además, es posible acceder a la aldea de Orcajos, pues es lugar de paso en el viaje. Si los Jugadores preguntan allí por los sucesos, los habitantes rehusarán hablar demasiado, y parecen asustados. Las pertinentes tiradas de **Elocuencia** o cualquier otra manera de persuasión será suficiente como para que les digan que allí no han aparecido bandidos, pero que hay algo mucho peor (alguno describirá a una bestia de rasgos exagerados),

puesto que los tres campesinos que murieron (una mujer y dos niños) aparecieron en una huerta fuera de la aldea, con grandes detalladas en pecho y cuello. Y que poco pueden hacer más que defenderse, pues el barón Ramiro parece estar mirando para otro lado. Justo antes de llegar a su destino, se desatará una tormenta y emparará por completo a los Jugadores.



3. Audiencia con el barón

Una vez que el grupo alcance el castillo de don Ramiro, éste será recibido por los criados del barón, quienes, a su vez, les conducirán hasta el noble. En un sobrio salón de ceremonias, constituido por una chimenea, ventanales y poco más, los Jugadores podrán relatar como quieran los hechos sucedidos (incluyendo lo que hayan podido averiguar en Orcajos). El noble, sabiendo que don Juan parece preocupado (o molesto) por el asunto de los bandidos, no tendrá problema en reforzar su presencia en el arroyo y la aldea. Cuando le entreguen el cofre de doña Úrsula éste se alegrará de ello. Además, debido al temporal, serán invitados a pasar la noche allí y partir al día siguiente.

Durante la noche, aquel Jugador que cuente con un mayor valor en **Escuchar** o **Percepción**, quien realice algún tipo de guardia o quien salga de sus aposentos, logrará advertir una conversación procedente de algún lugar del castillo. Se trata de un par de sirvientes comentando chismes y rumores. El Jugador sabrá entonces que el presente de doña Úrsula no era más que una petición de auxilio por su marido (pues tenía restos de sangre bajo un pliegue cuidadosamente cosido), y que, además, el barón, según ha oído, pretende arremeter militarmente en el castillo de don Juan. Por último, el Jugador escuchará que los nuevos invitados (o sea, todos sus compañeros y él) *"tampoco saldrán vivos del castillo"*. Sabiendo ésto, la única manera de sobrevivir

al embrollo será la huida. Por ello, el grupo debería escapar del lugar trazando el plan que mejor estimen, aunque a continuación se ofrecen un par de ideas para que el Director/a las considere:

Huida discreta: podrán recorrer sus pasillos y salas y encontrarse algún criado aún levantado que entienda sus intenciones y pretenda alertar a los habitantes del lugar. Claro que, si se le persuade o se le fuerza, podrá ayudarles a escapar engañando a los soldados de la ronda de noche o conduciéndolos través de una puerta trasera o pasaje oculto del castillo (que los llevarán directamente fuera de éste). Eso sí: si el criado/a les ayuda, un grupo de 1d6 soldados les buscará por las inmediaciones del lugar.

Huida desesperada: podrán descolgarse por el balcón de su aposento hasta el adarve, donde dos soldados hacen la guardia nocturna. Tal vez cada Jugador necesite superar algunas tiradas de **Trepar**. Después, descender la muralla por la parte baja no será problema, pues superando una tirada de **Saltar** podrán caer correctamente y evitar un daño de 1d6. Pero una vez abajo tendrán que lidiar con los dos soldados, evitándoles, mediante una tirada de **Sigilo** o luchando contra ellos directamente. Otra opción es obligarlos de algún modo a que abran el portón de la muralla para poder huir.

4. Regreso al castillo de las flores

Una vez que el grupo esté fuera de los límites del castillo, el barón Ramiro y sus soldados comenzarán una desesperada búsqueda para evitar que los Jugadores den cuenta a don Juan de lo que saben. Si tratan de huir a campo abierto el grupo podrá advertir directamente la presencia de soldados (no saben cuántos) rastreando sus pasos, algunos de ellos a caballo. Por ello, durante el trayecto podrán refugiarse en Orcajos, aunque los aldeanos no les pondrán las cosas fáciles: evitarán que el grupo se oculte en sus casas, campos o almacenes, e incluso confesarán a los soldados del barón (pues antes o después llegarán allí) acerca de su presencia en el lugar. Incluso se levantarán en armas contra el grupo para evitar problemas mayores con don Ramiro (al fin y al cabo, la aldea está bajo su tutela).

Por otro lado, el grupo podrá adentrarse en el bosque del Navajuelo, lugar más propicio para evitar ser detectados en plena noche. Lejos de ser asaltados por los bandidos (quizá ocurrió horas atrás), los Jugadores serán sorprendidos por una repentina niebla. Intentar salir de ella será tarea imposible. Superar una tirada de **Escuchar** les hará saber que los soldados de Ramiro están en la entrada del bosquecillo. Sin embargo, si obtienen un crítico percibirán unos chasquidos entre la niebla. Tarde o temprano, mientras el Director/a juega con la sugestión del grupo, una criatura con aspecto humanoide y cubierta de pelo se abalanzará desde la bruma. **Nota para el Director/a:** se trata de Lope, un

vecino de Orcajos que desapareció hace algún tiempo y fue condenado (solo el diablo sabe por qué) con la maldición del *Lobisome* (pag 375). Éste fue el causante de las muertes en la aldea. Con una tirada de **Leyendas** podrán tener una idea de la bestia que les ataca.

Conclusión

Cuando el grupo llegue hasta el castillo de las Flores, los Jugadores podrán relatar a don Juan lo ocurrido. Éstos sabrán, además, que doña Úrsula ha logrado huir esa misma tarde de la fortaleza, después de que ellos partieran, al parecer con la ayuda de dos siervos. Tras unos días de incertidumbre y contra todo pronóstico, no se producirá ninguna lucha entre don Ramiro y don Juan, sino que aunarán fuerzas para buscar a la dama perdida (quedando así abierta la posibilidad de una nueva aventura para el grupo).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por eliminar al lobisome: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE: 13 **Altura:** 1,98-2,12 varas
AGI: 12 **Peso:** 130-152 libras
HAB: 14 **RR:** 70%
RES: 12 **IRR:** 30%
PER: 15 **Suerte:** 25
COM: 5 **Templanza:** 50%
CUL: 5 **Aspecto:** 12 (Normal)
Protección: Brazales (2 puntos), Grebas de cuero (2 puntos).
Armas: Hacha 45% (1d6)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Sigilo 60%

Jabalí

FUE: 25 **Altura:** 0,70 varas
AGI: 12 **Peso:** 180 libras
RES: 25 **RR:** 50%
PER: 12 **IRR:** 50%
Protección: carece
Armas: Arañazo 65% (1d8+1) Mordisco 40 (2d4)
Competencias: Escuchar 40%, Sigilo 45%

Soldados de don Ramiro

FUE: 15 **Altura:** 2-2,20 varas
AGI: 14 **Peso:** 150-190 libras
HAB: 20 **RR:** 75%
RES: 14 **IRR:** 25%
PER: 12 **Suerte:** 31
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 9 **Aspecto:** 12 (Normal)
Protección: Gambeson reforzado (3 puntos), Capacete (2 puntos)
Armas: Escudos 45% (Madera), Lanza corta 48% (1d6+1)
Competencias: Cabalgar 55%, Correr 40%, Descubrir 35%, Tormento 45%.

Decinos de Orcajos

FUE: 12 **Altura:** 1,96-2,211 varas
AGI: 14 **Peso:** 130-143 libras
HAB: 16 **RR:** 71%
RES: 11 **IRR:** 29%
PER: 12 **Suerte:** 25
COM: 8 **Templanza:** 50%
CUL: 5 **Aspecto:** 11-16
Protección: Pelliza de piel (1 punto)
Armas: Cuchillos 30% (1d6), Estaca 35% (1d4), Pelea 40% (1d3)
Competencias: Conducir carro 40%, Descubrir 25%, Conocimiento Animal 40%, Leyendas 35%.

Lope, el Lobisome

FUE: 30 **Altura:** 2,14 varas
AGI: 35 **Peso:** 161 libras
HAB: 5 **RR:** 10%
RES: 35 **IRR:** 90%
PER: 30
COM: 5
CUL: 5
Protección: Carece
Armas: Mordisco 65% (1d3+3d6) y Pelea 80% (1d3+3d6). No pueden usar otro tipo de armas.
Competencias: Correr 120%, Descubrir 90%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%, Sigilo 85%.
Hechizos: Un lobisome no puede usar la magia.
Poderes Especiales: ver pág. 375.



Esencia egipcia

“Hinojo, alabastro y corteza de estoraque... ésto será suficiente para convocar a los antiguos...”

(Abner-abd-al-Amún, mago musulmán)

Aventura intercalable en otras aventuras diseñada para 2-3 Jugadores con cierto manejo de armas, la cual puede adaptarse a cualquier territorio que se precise. Convendría que existiera un personaje versado en lenguas árabes y la competencia Leer y Escribir; e incluso alguien capaz de utilizar Rituales de fe. Módulo diseñado a partir de una idea para Cthulhu de Bowie Spiegel.

Introducción

Por las razones que sean, los Jugadores se encuentran atravesando las estribaciones septentrionales de la Sierra de la Demanda, en el reino de Castilla. Una tirada exitosa de **Conocimiento de Área** les hará saber que la tierra que cruzan es un señorío de abadengo, pues el Condestable de Castilla, Alfonso de Aragón apodado *el Viejo*, cedió esa porción de terreno de su mayorazgo al monasterio de San Froilán del Puerto. Tal monasterio rige ahora la comarca y sus habitantes.

1. Un aparente refugio

Año del Señor de 1383. Media tarde. Mientras atraviesan un camino en la falda del monte arbolado, los Jugadores verán un cadáver arrojado junto al camino. Se trata de un sujeto que vestido con pieles de animales, de unos veinte años. Si lo registran encontrarán en uno de sus bolsillos interiores una daga labrada con extraños símbolos en el filo y unas pocas monedas. En ningún caso encontrarán sentido a tales marcas.

Pronto anochecerá, y el frío apretará bastante. Lo único que el grupo podrá encontrar como refugio serán las ruinas de una ermita en lo alto de una roca. De una u otra manera el Director/a debería favorecer el hecho de que los Jugadores acaben refugiados allí. El interior es diáfano, húmedo y ruinoso, pero al menos conserva los techos y las bóvedas cruzadas. Algunas hornacinas interiores, vacías, así como varias columnas gruesas completan el lúgubre lugar.

2. Cosa del diablo

Durante la madrugada, cualquier Jugador de guardia podrá advertir evidentes pasos en el exterior, los cuales se acercan cada vez más (podrán suponer que alguien se acerca a la ermita en mitad de la noche). Si alumbran con alguna iluminación verán que se trata de una joven de unos catorce o quince años. Atiende al nombre de Yacma, y les pedirá ayuda y cobijo, la cual se encuentra, además, hambrienta y algo desorientada. Una vez que se reponga en el interior comenzará a relatar una historia. Por lo visto es natural de Pradoluengo, aldea situada a escasa media legua de allí. Resulta que estaba esa tarde con su familia por la zona, cuidando del ganado como de costumbre, cuando comenzó a sentirse mal. Ha despertado desorientada hace escasos minutos, en medio de la noche y no muy lejos de la ermita. Y afirmará no saber qué ha pasado, y tampoco ha hallado rastro de su familia. Por suerte ha logrado caminar hasta ese improvisado refugio para resguardarse. Si le preguntan por el tipo de la daga, no sabrá nada.

Si los Jugadores superan una tirada de **Empatía** notarán que su voz no tiembla, propio del temor de alguien perdido y asustado; también que hay un tono perturbador en su discurso. Si el resultado es un crítico se percatarán de que lo que ha contado no es cierto. En caso de darse cuenta de ésto (o bien en cualquier momento después del relato), la niña se abalanzará sin más contra uno de los Jugadores (tal vez contra aquel que haya dudado de sus palabras) comenzando así un combate. Sus ojos están ahora inyectados en sangre, y

tratará de morder al desafortunado con gran ahínco. Cualquiera podría pensar que Yacma está poseída... y haría bien en hacerlo, porque es así. A partir de aquí pueden darse dos situaciones para afrontar la situación: que acaben con la joven poseída o que intenten exorcizarla con el Ritual de fe de *Exorcismo* (Pág. 255 del manual).

En el primer caso, una vez que termine el forcejeo, una de las amplias losas de la ermita comenzará a emanar sangre a través de sus juntas (cada Jugador ganará 5 puntos de IRR si se tiene IRR 40 o menos). Marcharse de allí será imposible, pues a medida que se acerquen a la entrada o a alguna de las ventanas sus extremidades se paralizarán instantáneamente. En el caso de que cada Jugador investigue mínimamente la losa, deducirá que ésta puede levantarse sin demasiada dificultad.

En el segundo caso, la joven despertará del trance maligno, recobrará la consciencia y se asustará al ver a los Jugadores. Hablará al cabo de unos minutos, preguntando por su familia y advirtiendo (horrorizada al saberse dentro de esa ermita) que deben marcharse de allí. Si la preguntan, les contará que entró esa tarde en pequeño templo para sacar a una de sus ovejas y volver con ella a casa (ahora el relato es cierto), pero no recuerda nada más; tan sólo sintió un fuerte dolor de cabeza.

Si los Jugadores preguntan sobre el lugar, les dirá que se trata de la ermita de los Lamentos, llamada comúnmente así por los terribles aullidos que a veces se escuchan en el interior. Se dice que bajo los cimientos de la ermita aún habitan las serpientes y otras alimañas que trajeron la ruina al templo tiempo atrás. De igual forma será imposible salir de por la parálisis que se experimenta cerca de la salida.

3. La hija del desierto

No pudiendo salir de allí, el grupo tendrá que investigar antes o después el subsuelo (al menos para tratar de encontrar respuesta a esos extraños eventos). Una vez se internen allá abajo a través de la losa encontrarán un conjunto de escaleras descendentes excavadas en la roca, muy estrechas y bañadas en sangre. Tras bajar por la docena de escalones casi verticales (cada uno de ellos debería superar una tirada de **Suerte** para no resbalar y sufrir un daño de 1d6), los Jugadores encontrarán una sala circular. En sus altos e inalcanzables techos se alcanza a vislumbrar un hueco, un agujero en lo alto, del que parece deducirse la existencia en esas alturas de algún cubil o madriguera oscura.

En el centro de la sala verán una tumba de piedra y diversos restos y esqueletos diseminados por el espacio (una tirada de **Descubrir** o **Medicina** hará que distingan seis cuerpos diferentes, aunque no sabrán si se trata de personas o animales). La lápida es lisa y sin demasiados

ornamentos, la cual posee una inscripción árabe sobre sí, muy desgastada. Si alguno cuenta con cierto porcentaje en Idioma: Árabe, podrá leerla:

Yace aquí quien luego ha de ser liberada

Si abren la lápida encontrarán unos restos humanos envueltos en un sudario que apenas es ya una mortaja deshilachada. Enseguida verán un maltrecho pergamino junto a la cabeza del cadáver, pero ahora escrito en castellano. Podrán leerlo si alguien cuenta con la competencia con Leer y Escribir:

Zaclia, hija de las pirámides, hechicera sin alma y sierva del pecado. Quien leyera aquesto, que separe su calavera del cuerpo y sin duda alguna la entregue en el monasterio de Montserrat, donde a buen seguro sabrán qué hacer con él. Sólo así acabará esta terrible acometida.

Instantes después, el grupo escuchará un enorme bufido resonante por toda la caverna. Una figura saldrá del agujero de las alturas y se dejará caer sobre la tumba, ocasionando un gran estruendo, quebrando la lápida sobre la tumba y sorprendiendo a los Jugadores. Se trata de una extraña figura con colmillos y piel oscura, la cual atacará a éstos ferozmente. Una tirada de **Leyendas** les hará saber que se trata de un *Gul* (pag. 373), un ser del reino granadino y más allá, protagonista de las más inverosímiles historias de terror. El gul luchará a muerte contra los Jugadores, pues su cometido es proteger a toda costa la tumba.

Una vez acaben con él, mientras aún estén descansando del esfuerzo, se producirá un prodigio que hará ganar automáticamente a cada uno de ellos 1d10 puntos de Irracionalidad: el cuerpo de la tumba, aún amortajado, comenzará a convulsionar violentamente, provocando temblores dentro de la caverna. Verán una sustancia blanquecina, similar al humo, saliendo del cuerpo y disipándose en el techo abovedado. Entonces los espasmos del mismo desaparecerán, quedando todo en silencio. Tan sólo queda salir de allí, pues, aunque aún no lo saben, el hechizo de parálisis que afectaba a la planta superior (y evitaba la huida) habrá desaparecido: al destruir al gul los Jugadores han dado vía libre al ánimo de Zaclia (ver *la verdad*).

4. Peligros añadidos

Si los Jugadores han hecho caso del pergamino y han tomado el cráneo del cuerpo deberían llevarlo hasta el monasterio de Montserrat (del cual están, por cierto, a un buen trecho). Sea así o no (tal vez continúen con su propio camino), el Director/a lanzará 1d6 para conocer el último encuentro que habrán de padecer en mitad de la noche o al día siguiente:

1-2: En algún momento, el grupo será alcanzado por un tipo encapuchado con armaduras, espada al costado y un sobreveste oscuro sin enseñas. Sin mediar palabra intentará acabar con ellos. Se trata de un miembro de la *Fraternitas de la Vera Lvcis* (ver *La verdad*).

3-4: Descansando sobre unas peñas a cielo abierto o atravesando algún camino, los Jugadores se toparán con tres hombres. Estos visten con pieles pardas, y su rostro está toscamente tiznado con carbón. Son miembros de la secta de los *Desamparados* (ver *La verdad*). De igual manera, su intención es darles una paliza y robarles todo cuanto tengan.

5-6: Antes de alejarse definitivamente de la ermita de los Lamentos, los Jugadores verán media decena de personas en lo alto de un collado suave, entre dos pequeños cerros. Son vecinos de Pradoluengo, quienes están batiendo el terreno buscando a Yacma (entre ellos su familia). Esté o no la joven pastora con el grupo, los habitantes creerán que los Jugadores son unos bandidos que rondan por la comarca (es decir, los sectarios antes nombrados) y tal vez piensen que tengan algo que ver con su desaparición. Por ello, los buscadores los perseguirán a través de la sierra con no muy buenas intenciones (y si logran alcanzarlos, no les dejarán ni tan siquiera explicarse). Sería conveniente que el Director/a propusiera algunas tiradas de **Correr** para evitar despeñarse o tropezarse en la particular persecución que les toca vivir, pues una vez apresados sabe Dios qué castigo puedan darle.

Conclusión

Si los Jugadores olvidaron o no hicieron caso de tomar el cráneo de la hechicera egipcia sufrirán durante 2d10 días (o tras alguno de los tres eventos anteriores descritos) algún intento de posesión por parte del ánima de la misma, la cual los estará hostigando hasta que pase ese tiempo o incluso cumplan el cometido del pergamino.

La verdad

Zaclia, natural de Amarna:

Desde mucho tiempo, los ardides cristianos y musulmanes para ganar terreno a sus rivales en la guerra han sido numerosos y diversos. Hace algo más de una centuria un mago musulmán llamado Abner-abd-al-Amún logró atraer un espíritu de la antigüedad al cuerpo de una mujer para utilizarlo como un arma contra los cristianos. El ánima canalizada hasta aquella fecha no era sino el de Zaclia, una mujer egipcia que vivió en Amarna, ciudad situada en la ribera oriental del Nilo,

hace algo más de dos mil setecientos años. Se encontraba al servicio del faraón Amenofis IV y practicaba magias rituales para éste. Aquellos fines que el mago musulmán esperaba hacer fructificar no fueron tales, pues el ánima de Zaclia resultó ser un ente violento en el cuerpo invadido, incapaz de ser utilizado en la guerra. Dado que no podía hacerse cargo de ella, Abner decidió en primer lugar acabar con el ser, pero luego tuvo una mejor idea: envenenada con potentes hierbas adormideras, llevó el cuerpo al corazón del reino castellano y lo abandonó en el subsuelo de los restos de un templo romano. Allí lo amortajó y lo ocultó en una lápida. Después lo hizo proteger atrayendo tres guls con sus hechizos (o eso dice la leyenda), los cuáles velarían por Zaclia y evitarían que saliese hasta que el último de ellos pereciera, provocando después la salida del espíritu y con ello el caos en esa zona cristiana.

En el momento de la aventura el último de los guls se enfrentó a los Jugadores. Además, en los últimos años, el ánima de Zaclia ha logrado trascender el cuerpo en el que estaba amortajado poseyendo a incautos viajeros y pastores que se aventuraban al interior de la ermita, como en el caso de Yacma, para intentar abrir la tumba y poder escapar. Acerca de quién ocultó el pergamino en el interior de la lápida no hay testimonio seguro, pero se cree que un siervo del mago Abner era un espía cristiano y, conociendo el modo de acabar definitivamente con la posesión de Zaclia, introdujo en secreto un rollo que describía la manera de hacerlo. Se cree que tal espía tenía alguna relación con el monasterio de Montserrat.



Sobre los persecutores a la salida de la ermita:

Si bien los enfurecidos vecinos de Pradoluengo querían encontrar a la joven Yacma desaparecida horas antes, un frater miles de la *Fraternitas Vera Lvcis*, de oficio y estatus caballero, investigaba en esos momentos uno rumores en la zona acerca de unos tipos que asustaban a viajeros y pastores. Se decía en las aldeas próximas que eran bandidos, pero la *Hermandad de la Luz Verdadera* tiene olfato para el mal en todas direcciones, y sospechaba de algo más trascendente. Tras enviar al

frater, éste se topó cerca de la ermita con uno de los sectarios de los Desamparados, a quien consiguió eliminar (cuyo cadáver y extraña arma encontraron los Jugadores en el comienzo de la historia). Tras los hechos en la ermita, y cuando los Jugadores ya no estaban allí, el frater accedió al subsuelo del templo, halló los restos y decidió perseguir al grupo con intención de eliminarlo (pues al fin y al cabo han sido testigos el mal, cosa que la Hermandad no puede dejar pasar.)

Sobre los Desamparados:

Poco se sabe de aquellos tipos con la cara tiznada de carbón, pero parece tratarse de una secta denominada *Los Desamparados*. Pese a atraer la atención a la Fraternitas, su intención era la de hallar objetos místicos en la comarca para utilizarlos en sus extraños rituales. Semanas antes de los sucesos aquí narrados, los terribles aullidos del último gul vivo bajo la ermita llamaron su atención, y desde entonces han pretendido hacerse con la popular piedra que éstos poseían en uno de sus ojos para fabricar nuevos hechizos. Uno de sus miembros se topó con un fráter de la Vera Lvcis mientras deambulaba por el lugar.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 15 p. Ap.
- Por exorcizar a Yacma: +10 p. Ap.
- Por eliminar al frater miles: +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Yacma poseída por Zaclia

FUE: 10 **Altura:** 1,97 varas
AGI: 12 **Peso:** 135 libras
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 11 **IRR:** 90%
PER: 15
COM: 5
CUL: 5

Protección: Pelliza de Piel (1 punto)

Armas: Mordisco 45% (1d4)

Competencias: Correr 42%, Elocuencia 60%, Esquivar 35%, Sigilo 65%

Hechizos: carece

Rituales de Fe: carece

Caballero frater miles

FUE: 15 **Altura:** 2,21 varas
AGI: 14 **Peso:** 190 libras
HAB: 18 **RR:** 85%
RES: 20 **IRR:** 15%
PER: 12 **Suerte:** 33
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 11 **Aspecto:** 12 (Normal)

Protección: Loriga de Mallas (5 puntos), Capacete (2 puntos)

Armas: Espada de mano 58% (1d8+1), Escudo 40%

Competencias: Cabalgar 45%, Descubrir 35%, Teología 60%, Tormento 60%.

Rituales de Fe: Todos los de *Primus Ordo*

Gul

FUE: 15 **Altura:** 1,40 varas
AGI: 25 **Peso:** 90 libras
HAB: 7 **RR:** 0%
RES: 15 **IRR:** 120%
PER: 20
COM: 5
CUL: 5

Protección: Carece

Armas: Mordisco 52% (1d6+1d4)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Rastrear 90%

Hechizos: carece

Poderes Especiales:

Aullido: Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.

Metamorfosis: Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

Sectarios Desamparados

FUE: 12 **Altura:** 1,96-2,16 varas

AGI: 12 **Peso:** 140-155 libras

HAB: 16 **RR:** 35%

RES: 13 **IRR:** 65%

PER: 12 **Suerte:** 46

COM: 16 **Templanza:** 50%

CUL: 18 **Aspecto:** 11-14

Protección: Pelliza de piel (1 punto), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Cuchillos 40% (1d6)

Competencias: Conocimiento Mágico 35%, Conocimiento Vegetal 40%, Descubrir 40%, Leer y Escribir 50%, Leyendas 55%.

Hechizos: carecen

Rituales de Fe: carecen

Decinos de Pradoluengo

FUE: 16 **Altura:** 1,95-2,15 varas

AGI: 14 **Peso:** 135-165 libras

HAB: 18 **RR:** 75%

RES: 12 **IRR:** 25%

PER: 15 **Suerte:** 25

COM: 5 **Templanza:** 50%

CUL: 5 **Aspecto:** 11-15

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

Armas: Cayado 40% (1d4+1), Pelea 40% (1d3)

Competencias: Conducir carro 45%, Descubrir 30%, Conocimiento Animal 45%, Leyendas 30%.



(Trilogía de Cruoris II):
Vade Mecum

“El demonio de la Sangre es sibarita, pues se deleita con sus víctimas a través de sus viles criaturas...”

(fragmento de un viejo libro)

Aventura continuación de Vade Retro, pensada para 2-4 Jugadores de cualquier profesión. Puede jugarse independientemente de su antecesora. No hay ningún requisito previo.

Introducción

Año del Señor de 135... Un noble local ha reconstruido la ermita de San Xuan de Obijo, templo derruido en lo alto de un tramo de la Cordillera Cantábrica (u otra localización montañosa). Durante las obras, éste encontró una tumba y el cuerpo del santo en una cripta subterránea, y ha decidido enviar los restos hasta el monasterio cistercense dedicado a su persona con la intención de ser allí enterrado. Pedirá a los Jugadores que los trasladen en un baúl sobre un carro.

1. El viaje hacia el monasterio

Los Jugadores tendrán que recorrer un trayecto con varias localizaciones antes de llegar al monasterio:

1. El castillo del noble: El grupo partirá de él con los restos de San Xuan. El tiempo de viaje estimado, sin ningún otro evento, es de unas cinco o seis horas. La ruta directa para llegar hasta el destino conlleva descender unas lomas de las montañas hasta cruzar el río Miera por el puente del Amarrado, no lejos de la aldea de Tabledo.

Después tendrán que atravesar el bosque de Bocedillo, en cuyo interior se alza el monasterio cistercense, en lo alto de un cerro.

2. Aldea de Tabledo: propiedad del noble local, cuenta con una veintena de casas y una pequeña iglesia. Al llegar no serán muy bien recibidos. Los aldeanos, dedicados en su mayoría al pastoreo, han sufrido desde hace meses los reveses de una partida de bandidos que se ocultan en el bosque del Bocedillo. A pesar de sus quejas, su señor el noble no les hace caso. Por ello no les gustan los forasteros (como los Jugadores). Mediante una tirada de **Elocuencia**, algún vecino podrá contarles que hace varios días un muchacho de la aldea regresó con su rebaño con el rostro desencajado: había atravesado con las cabezas de ganado el Bocedillo y había visto una silueta destripando a uno de los bandidos entre los árboles, dejando su cuerpo al descubierto. Además, desde ese día los malhechores no han vuelto a molestar a los aldeanos.



3. **El puente del río Miera:** antiguo puente romano de piedra apuntalado con remiendos a lo largo de los siglos. Tras él, en la otra orilla del río, comienza el bosque del Bocedillo y sobre el puente caben dos carretas al mismo tiempo. Si se supera una tirada de **Descubrir** verán restos de sangre reseca en el pretil del puente. Los animales de la comitiva se encabritarán al pasar sobre él, y todos escucharán un alarido lejano y cavernoso procedente del bosque. La posibilidad de que les asalten 1d3+1 bandidos en esas inmediaciones es del 45%.

4. **El bosque del Bocedillo:** Se trata de una densa arboleda de alcornoques, enebros y brezales. Nada más entrar, los Jugadores habrán de superar una tirada de **Templanza** para no sentir una extraña angustia en el cuerpo, así como un deseo casi irrefrenable de salir de allí. A medida que se adentran, el bosque se hará más espeso y asfixiante, tanto que no se percibirá el sonido de ningún animal o alimaña cercanos. En este punto, comenzará a hacerse de noche, y una densa niebla se levantará entre los árboles, impidiéndoles ver más allá de tres o cuatro varas de distancia.

2. Encuentros en el bosque

Durante su trayecto por el bosque, el grupo sufrirá alguno de estos eventos. Que el Director/a lance 1d4 o elija los eventos que mejor le parezcan:

1: Llegarán a un pequeño claro donde se alza una roca de grandes dimensiones. Sobre ella yace lo que queda del cuerpo de *¿un bandido?* Parece que alguien le cortó las extremidades y la cabeza y le sacó las entrañas. Una tirada de **Medicina** hará saber que se efectuó con potentes seccionadores, como grandes garras o algún tipo de utensilio grueso y cortante.

2: Un total de 1d3+1 bandidos aparecerán entre la niebla y se abalanzarán contra los Jugadores. Se trata de los últimos hostigadores del bosque del Bocedillo. Su única intención es atacar a muerte al grupo para saquearlos.

3: Un viajero pedirá auxilio no muy lejos de la ubicación del grupo. Se trata un arriero de nombre Pascual, el cual está rodeado por una manada de lobos (en concreto, el nº de Jugadores +1). Si logran salvarlo, les agradecerá su llegada y actuación, les contará que lleva horas perdido en el bosque y que ha visto varios cuerpos destripados cerca de allí.

4: El grupo llegará a una charca en la que una joven se está ahogando, pues lucha por mantenerse a flote. Para ayudarla es necesario superar dos tiradas de **Nadar** (durante los 5 turnos que estará aún a flote). Si no se consigue, morirá y se hundirá (cosa extraña,

pues el cuerpo debería flotar). Si logran alcanzarla su rostro tornará a cadavérico, y emitirá una macabra carcajada sin mover su boca. De manera opcional escupirá al Jugador un vómito que le causará un daño de 1d3. Después la joven se deshará como cenizas, ganando 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR. presencia de la iglesia. (IRR del ánima: 115%).

Antes o después, se hará de noche y el grupo volverá a sentir la extraña angustia en su cuerpo. Entonces será sorprendido por dos monstruosas bestias de piel oscura y grandes garras que se habrán dejado caer desde las copas de los árboles (cuando los Jugadores pasen casi bajo ellas). Después intentarán destriparlos. Una vez que el grupo haya eliminado a estos seres aparecerá una figura vestida con túnica roja, y en su rostro y manos hay multitud de cortes de los que brota sangre (y aquello recordará a los esgrafiados de la aventura *Vade Retro*). Cada Jugador ganará 2d10 puntos de IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador del -50%. Superar una tirada de **Leyendas** les hará saber que se trata del demonio *Cruoris*, el demonio de la Sangre (suplemento *Daemonolatrea*, pag. 32).

A éste demonio no le afectan las armas que derramen sangre, aunque parece prepararse para atacar al grupo. Sin embargo, en esos momentos el cráneo de San Xuan se elevará del cajón donde reposan los restos, y como cobrando vida su calavera gritará varias veces contra el demonio la expresión *¡Vade Retro!* Mientras, un brillante fulgor blanco saldrá de sus propias cuencas. Ello hará que *Cruoris*, alertado por el prodigio divino, se revuelva ante el gran brillo y en pocos segundos se desvanezca en el aire. La niebla se disipará, y la calavera caerá al suelo, desplomada. Los Jugadores ganarán automáticamente 1d10 puntos de RAC. Tras los hechos, en menos de media hora llegarán al monasterio cistercense para poder entregar los restos del santo.

La verdad

El demonio *Cruoris* creyó que los bandidos que se ocultaban en el bosque del Bocedillo habían acabado con la bestia de la aventura anterior (su "mascota", la de la ermita monte arriba...). Por ello los persiguió en el bosque con la intención de eliminarlos a todos mediante dos nuevos engendros propios, alcanzando, hasta el momento de esta aventura a uno de ellos (de lo cual fue testigo el pastor vecino de Tabledo).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.

-Por salvar al arriero Pascual: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Lobos

FUE: 10 RR: 50%

AGI: 15 IRR: 50%

RES: 10 Templanza: 50%

PER: 15

Protección: Carece

Armas: Mordisco 60% (1d6)

Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%

Bandidos

FUE: 15 Altura: 2-2,07 varas

AGI: 12 Peso: 135-141 libras

HAB: 12 RR: 69%

RES: 12 IRR: 31%

PER: 15 Suerte: 32

COM: 8 Templanza: 50%

CUL: 9 Aspecto: 12 (Normal)

Protección: Pelliza de Piel (1 punto)

Armas: Cuchillo 55% (1d6)

Competencias: Correr 50%, Esquivar 25%, Sigilo 40%,
Tregar 35%

Criaturas de Cruoris

FUE: 15 Altura: 2,32 varas

AGI: 12 Peso: 230 libras

RES: 12 RR: 0%

PER: 15 IRR: 120%

Protección: Piel dura (2 puntos)

Armas: Garras 72% (2d4+1)

Competencias: Escuchar 50%, Esquivar 45%, Saltar 85%,
Tregar 90 %

Hechizos: Carece



La aldea maldita de Trebaños

“Aunque no puedas verme, aquí estoy; y aunque no puedas creerlo, yo puedo cumplir tus deseos...”

(Cruoris, demonio de la Sangre)

Aventura para 1-3 jugadores de cualquier profesión y que no pertenezcan a la nobleza. Los personajes serán siervos de un noble al que acompañan de viaje. Se recomienda poseer un buen porcentaje en alguna competencia de armas.

Introducción

El feudalismo tribal en los señoríos vascos llega a su fin. Las Hermandades castellanas han cercado a los líderes que protagonizaban las guerras banderizas desde hace tiempo, y se está experimentando una repoblación en la zona de Galdakao (Galdácano). Cerca de allí, los Jugadores se dirigen a la aldea de Umbragorri. Acompañan a su señor, don Juan de Ribadavia, pues éste tiene intención de visitar a don Alfón de Alkiza (quien regenta un castillo en las cercanías de dicha aldea) por unos asuntos nobiliarios.

1. El mercado de Umbragorri

Año de 1464. Diciembre. Es mediodía y un interminable campo de nieve se extiende varias leguas a la redonda. Al entrar en la aldea de Umbragorri, el grupo se percatará de que es un lugar de casas bajas y disposición irregular, levantada en una hondonada entre varios montes cercanos. Carece de iglesia y al fondo, sobre un cerro no

muy alto, se aprecia el castillo al que se dirigen. Además, la jornada se presenta animada: parece que es día de mercado, y pese a la nieve caída hay una gran multitud en el lugar debido a este acontecimiento. Allí es posible adquirir diversos productos (a discreción del Director/a) así como cuchillos u otras armas pequeñas. Enseguida podrán enterarse del malestar vecinal en el lugar: en la aldea abandonada de Trebaños, a media legua en dirección oeste, han aparecido lobos, búhos, y otras alimañas muertas.

Con una tirada de **Elocuencia** podrán saber que un temor irracional acecha a los habitantes de Umbragorri, puesto que algunos pastores han visto sombras extrañas cerca de aquellas ruinas (no concretarán demasiado). Por otro lado, el grupo será testigo del robo de unos dineros a una mujer de elegantes prendas. Es una gran oportunidad para hacerse valer, pues con una tirada de **Correr** los Jugadores podrán dar alcance a un joven delincuente de apenas veinte años. Puede que escape, pero si logran retenerlo, los acompañantes de la mujer (que no es sino Mariñe, la hija de don Alfón de Alkiza) se llevarán por la fuerza al muchacho hasta el castillo para dar cuenta del suceso a la justicia.

2. En el castillo de don Alfón

Antes o después, el grupo llegará al castillo de don Alfón, no sin antes dar cuenta a los soldados de la entrada de su identidad e intenciones. Una vez en el lugar, el noble recibirá en persona a don Juan y a los Jugadores. Está consternado por el robo acaecido un rato antes. Si los Jugadores se interesan por Mariñe podrán saber de boca de algún criado que está en su aposento algo asustada; si tienen interés por el ladronzuelo, les indicarán que se encuentra atado de pies y manos junto al establo (y a buen seguro le colgarán al día siguiente en la entrada del mercado, para dar escarmiento y ejemplo a quienes tengan las mismas intenciones). Finalmente, don Juan y don Alfón pasarán con algunos criados a un salón señorial. El grupo, sin embargo, tendrá libertad de vagar por el castillo e interactuar en la medida que pueda

(marchar a sus habitaciones, hablar con los súbditos, preocuparse de sus provisiones, cepillar las monturas, etc.). Si vuelven a interesarse por la aldea de Trebaños, algunos soldados y/o sirvientes podrán contarles que hay temor por esa aldea. Precisamente la noche anterior algunos campesinos volvieron a dar cuenta de terribles alaridos mientras regresaban a sus hogares tras la jornada de labor. Además, si alguno de los Jugadores echó a correr tras el ladrón del mercado, la propia Mariñe les buscará para darles las gracias (quien sabe si puede ser una buena aliada en el futuro). Tras una cena frugal como de la que hace tiempo que no disfrutaban, el grupo podrá dormir en dos habitaciones sencillas de la torre.



Siendo de madrugada, si algún miembro del grupo está despierto, notará que hay alguien tras la puerta. Ésta será golpeada levemente con unos nudillos (si todos están dormidos se despertará aquel que tenga un mayor valor en la característica Percepción). Al abrir encontrarán a una de las sirvientas, quien enseguida les suplicará discreción y unos segundos para charlar. La joven confesará que tras su llegada ha visto en ellos a alguien en quien confiar: por lo visto conoce a Koldo, el ladrón. Era el marido de su hermana (la cual murió hace un año) y no le veía desde hace unos meses. Les dirá que no es mal hombre y quería mucho a su esposa, pero que tras su muerte, debido a unas fatales fiebres, le hizo perder la razón y lo volvió loco, ya que incluso esperaban un hijo. Le pedirá que hagan todo lo posible por que no le ajusticien en cuanto amanezca, o al menos que sólo sufra una condena menor (esto es cierto, y un éxito en una tirada de **Elocuencia** así lo confirmará).

Mientras dure esta charla, los habitantes del castillo se levantarán en medio de la noche y formarán un ruidoso ajetreo; soldados, criados y el propio don Alfón comenzarán a registrar con candiles cada rincón del lugar en busca de Koldo. Por lo visto, mientras le llevaban al calabozo para evitar que muriera de frío a

cielo abierto, se zafó de los soldados y logró escapar recorriendo el adarve del castillo. Don Juan se enterará también de los hechos, y mientras Alfón ordena a sus soldados registrar los alrededores, don Juan pedirá a los Jugadores (si no se ofrecen ellos mismos) a obrar de igual manera.

3. La batida nocturna

Los lugares de interés para la búsqueda son los terrenos nevados de alrededor o la aldea de Umbragorri. Cuando el grupo se dirija hasta esa vecindad para indagar, notarán que la curiosidad de los habitantes locales es patente: muchos están asomados a las ventanas o a sus puertas alertados, por el anuncio hecho por los soldados. Decenas de antorchas en manos de éstos iluminan la aldea mientras la luna llena se asoma en lo alto. Uno de los campesinos del lugar podrá informar a los Jugadores que hace más o menos un par de horas escuchó ruidos detrás de su casa, y pudo ver que alguien con la descripción de Koldo huyó tras su intento de esconderse allí. Corrió en dirección norte a través del camino que comunica con la aldea abandonada de Trebaños. El grupo no tendrán pista más fiable que dicha aldea. Llegar allí en plena noche les supondrá algo menos de media hora. Si los Jugadores son muy diestros en alguna competencia de armas, queda a discreción del Director/a la inclusión de un encuentro con un par de bandidos con intención de asaltarles.

4. El mal de Trebaños

Una vez en Trebaños, el grupo presenciara en la noche la ruina del lugar: viviendas derruidas, devastadas por el paso del tiempo y soterradas en gran parte por la nieve. Una tirada de **Descubrir (difícil -25%)** podría hacer ver pisadas en la nieve, en lo que fue la vereda principal, aunque no parecen ser de una persona, sino de animal (se trata de la anciana bruja, ver *La verdad*). Mientras los Jugadores buscan entre las piedras y muros sepultados por la nieve, una densa y repentina niebla se levantará, y oirán lejanos ruidos de alaridos. Tras un pertinente registro, el grupo advertirá a Koldo agazapado y muerto de frío en una de las tenebrosas casas. Al verles, confesará desesperado que robó por necesidad. Por ello, queda a su elección el modo en que le traten (detenerlo para devolverlo al castillo o dejarlo marchar).

En esos momentos, si los Jugadores superan una tirada de **Escuchar**, apreciarán que no muy lejos alguien pide ayuda. Sus constantes gritos serán suficientes como para poder ubicar el origen. Allí, tendidos en el suelo, un par de soldados de don Alfón (que también han acudido hasta allí) yacen ensangrentados. Un tercero, en un estado moribundo, balbuceará antes de morir "...*el demonio tiene afilados dientes*". Las heridas que presenta son de dentelladas que han logrado atravesar sus gruesas prendas de cuero.

Cuando el grupo decida regresar al castillo de Umbragorri (o cuando el Director/a lo considere oportuno), se percatará de una luz que emerge de alguna antorcha o vela en el extremo contrario del pueblo. Al acercarse, verán que el pequeño fuego procede de un tagaluz de lo que parece un antiguo molino. Esta arruinado y cubierto de nieve, aunque parece que hay alguien en su interior. Si se dirigen hasta allí advertirán a una anciana, de pie, arañando insistentemente una viga de madera. Viste harapos y está fuera de sí. La mujer notará la presencia del grupo, pero no podrá verles (es ciega). Ante esto, dejará de arañar la viga comentará que “no es bueno salir de noche cuando hay niebla”. Acto seguido, ante los ojos de los Jugadores, se transformará en una terrible bestia cuadrúpeda, de pelaje negro y cabeza lupina. Sus ojos como fuego les harán perder 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR. Después, la bestia enfurecida correrá hacia ellos para tratar de devorarles, al igual que hizo con los soldados.

Una vez que acaben con ella, retornará a su forma original desprendiendo un hediondo vapor, y después su cuerpo humano se retorcerá sobre sí hasta volverse ceniza. Si se complica la situación al grupo, un total de 1d4 soldados de don Alfón que estaban batiendo el terreno llegarán para auxiliarles durante el combate.

Conclusión

El final de la aventura puede ser distinto según las decisiones de los Jugadores. Si entregan a Koldo, su sentencia de muerte se verá aplazada ante la investigación de los sucesos que han ocurrido en Trebaños (y por los que todos los vecinos tienen temor). Además, don Alfón entregará una dobla de oro cada Jugador por su intervención. Puede que incluso no lleguen a encontrarlo en Trebaños (por lo que no se sabrá más de él); o sí por el contrario lo dejan escapar, antes o después la sirvienta que suplicó su liberación les agradecerá su buen hacer (si es que le confiesan su intervención en su liberación).

La verdad

Alañe, hija y nieta de brujas, tomó el camino de sus ancestras, y tras ocultarse en la vieja aldea de Trebaños para gozar de tranquilidad y discreción comenzó a practicar un hechizo para recuperar su vista. Este extraño proceso atrajo la atención del malvado *Cruoris*, demonio de la Sangre (suplemento *Daemonolatreia*, pag. 32), quien se interesó por las intenciones de la bruja. El demonio se ofreció a mejorar la receta de dicho hechizo a cambio de cierta lealtad pero, con el tiempo, quiso una prueba de fidelidad mayor. *Cruoris* le entregaría la preparación correcta de aquel hechizo a cambio de formar parte de su vasta colección de criaturas nocturnas. Alañe aceptó, y el demonio condenó a vagar

a la bruja durante las noches de luna llena en forma de bestia. Eso sí, *Cruoris* no cumplió su parte de trato, ya que aún no ha proporcionado a Alañe un brebaje correcto para reparar su mal. Engañada, la anciana quedó rebajada a alimentarse de animales salvajes y viajeros, y sin posibilidad de huir de aquel pueblo ruinoso. Y poco a poco, la sospecha de una terrible presencia en los restos de Trebaños comenzó a apoderarse de los vecinos de Umbragorri.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por apresar a Koldo en el mercado: +5 p. Ap.
- Por derrotar a los bandidos: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos del camino

FUE: 15 Altura: 1,96-2,05 varas
AGI: 12 Peso: 140-145 libras
HAB: 14 RR: 70%
RES: 12 IRR: 30%
PER: 15 Suerte: 30
COM: 10 Templanza: 50%
CUL: 5 Aspecto: 12 (Normal)
Protección: Pelliza de Piel (1 punto)
Armas: Cuchillo 42% (1d6)
Competencias: Correr 30%, Esquivar 32%, Sigilo 40%, Rastrear 44%

Alañe en forma de entidad lupina

FUE: 15 Altura: 2,13 varas
AGI: 18 Peso: 180 libras
RES: 25 RR: 0%
PER: 25 IRR: 110%
Protección: Pelaje grueso (2 puntos)
Armas: Mordisco 60% (1d6+1d4)
Competencias: Correr 55%, Escuchar 50%, Rastrear 65%, Saltar 48%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales:
Vapor hiriente: Cuando la criatura es derrotada, su cuerpo exhalará un hediondo vapor antes de retornar a su forma de humano. Dicho vapor provoca un daño de 1d4 puntos de daño a no ser que se supere una tirada de Resistencia x3.



La Rica Hembra de Granadilla

“El desconocido fue conducido a la celda de castigo y por su cuello pasaron un aro de hierro, que fijo a la pared a la altura de un metro, mantenía al castigado en una posición muy incómoda. Así estuvo dos días con sus noches sin probar comida ni beber agua. Al tercero, pidió hablar con la condesa.”

(Leyenda de la Rica Hembra)

Aventura para 1-2 Jugadores que estarán al servicio de una mujer noble en su castillo. Las profesiones más adecuadas son las de Soldado y Siervo de corte (aunque cualquier otra que encuentre relación con dicha señora es posible). El módulo está basado en la leyenda que lleva por título el de esta aventura, recogida en la "Revista Alcántara" de Cáceres.

Introducción

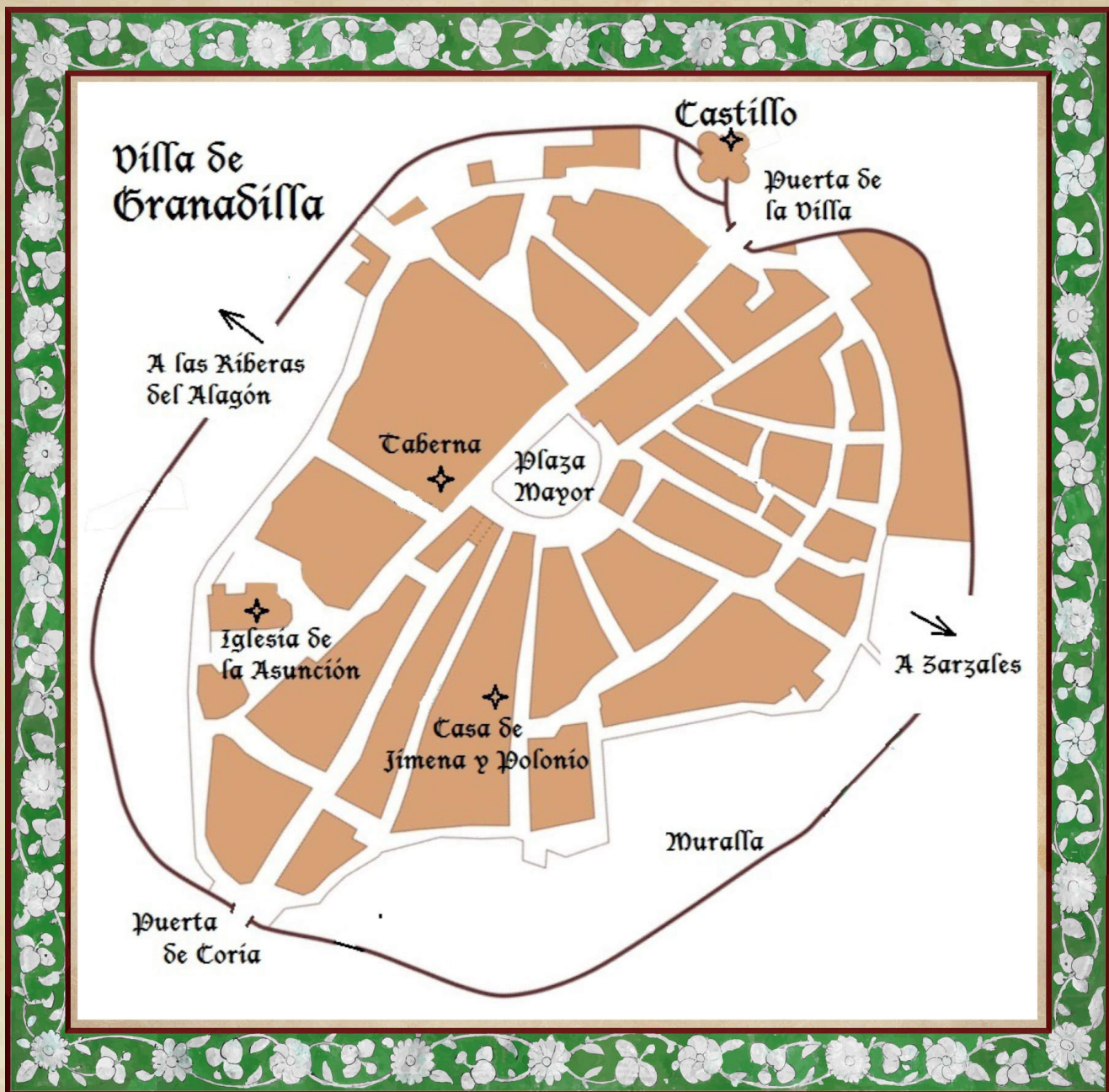
Los Jugadores son siervos o conocidos de doña Leonor, apodada la Rica Hembra, III condesa de Alburquerque (entre otros títulos) así como como reina consorte de Aragón debido a su matrimonio con Fernando I de Aragón (llamado también Fernando de Antequera, en 1412 tras el Compromiso de Caspe). En otro orden de cosas, los Jugadores se encuentran pasando una temporada en el castillo de la villa de Granada, en Corona de Castilla (la cual se llamaría Granadilla años después, tal y como haremos en estas líneas para evitar confusiones con la ciudad nazarí de Granada). El castillo es propiedad del matrimonio real, y el grupo actúa como siervos, soldados o allegados; el lugar, por cierto, está ubicado en un emplazamiento estratégico y fortificado junto a la antigua vía romana de La Plata, cerca de las vegas del río Alagón.

Doña Leonor y su séquito habitan la fortaleza desde hace un mes con una de sus siete hijos: la infanta María, de diecisiete años (en realidad algunos menos, pues esto es una licencia histórica). El rey don Fernando se encuentra en Igualada, muy lejos de allí, con graves problemas de salud. El caso es que la Rica Hembra acudió a Granadilla buscando un cambio de aires para su hija María, cuyos extraños comportamientos y manías la mantienen desde hace un tiempo inmersa en una profunda preocupación (pasear desnuda por el castillo de noche o atacar sin previo aviso ni motivo alguno a los criados no es un comportamiento medianamente muy común).

1. El harapiento

Año de 1416. Enero. Media mañana. Estando al servicio de doña Leonor, el grupo se halla inmerso en sus oficios y quehaceres en el castillo o sus inmediaciones (recordemos, las posibilidades son varias). Antes o después llegará sus oídos un rumor que recorre las bocas de los vecinos de Granadilla: un extraño sonido que alerta a los pastores cerca de las vegas más próximas del río Alagón. Por otro lado, uno de los mozos del castillo llamado Cecilio avisará a los Jugadores sobre una reunión en la plaza mayor, donde están congregados los vecinos. Sea por iniciativa de los mismos o por mandato de Su Majestad, Leonor ante su curiosidad, pedirá al grupo acudir hasta allí. En la plaza advertirán a un tipo harapiento, con la única compañía de un saco y un maltrecho cayado. Por desgracia, está siendo increpado por los habitantes del pueblo. Mediante un éxito en una tirada de **Escuchar** (fácil, +25%) percibirán comentarios cercanos de los vecinos, tales como que *“el tipo está maldito”* o *“que trae nuevas sin sentido alguno”*.

Si se interesan, los Jugadores podrán hablar con él: se llama Tobías y según él viene *“de tierras moras”*. Por lo visto, en una de las sierras de Granada (la nazarí) la peste se ceba con sus gentes sin piedad, y ahora ese mal se propaga hacia esa comarca y otras tantas más al norte.



Instará de nuevo a que la población se marche de allí para evitar el mismo destino. Pese a que algunos vecinos de la villa están asustados, algunos sorprendidos, y otros molestos (de ahí su rechazo hacia el joven), superar una tirada de **Empatía** hará que los Jugadores duden de sus palabras. Sin tardar demasiado se presentará allí doña Leonor (su afán chismoso le puede...), y las gentes de Granadilla se apartarán a su paso. Pese a su juventud es una reina con determinación y que infunde respeto entre los vecinos.

Tobías volverá a relatar su pesar e invitará a marchar de allí a todos cuantos vivan en la zona. Por contra, Leonor no responderá nada; más bien le invitará a su castillo, ante la extrañeza de sus propios criados acompañantes. Tobías asentirá ante el ofrecimiento y la Rica Hembra ordenará también a los Jugadores que regresen con ella.

2. Entre los grilletes

Tras alcanzar la puerta principal y entrar en el castillo, Jugadores y Tobías accederán al fortín y subirán por la escalera de caracol que llega hasta la última planta almenada. Allí, delante de una ventana de arco lobulado, doña Leonor volverá a preguntar a Tobías sobre las intenciones en la villa, pues no es normal alertar de tal manera a los vecinos. La respuesta de éste volverá a ser la misma. Por ello, en ese momento, la reina ordenará con contundencia a los Jugadores llevarle a las celdas del castillo y engrilletarlo hasta que se decida a hablar (además serán ellos los encargados de hacerlo). Tobías no puede creerse tal extrema resolución, pues había entendido que la reina le ofrecía sus comodidades, aunque no por ello opondrá resistencia alguna.

Durante varios días los Jugadores serán los encargados de vigilar (que no alimentar) a Tobías en las celdas del castillo. Durante ese tiempo el joven tratará de negociar con ellos algún tipo de huida, o bien razonará sobre la veracidad de sus palabras. Tratar de convencerlo para que diga la verdad será casi imposible; tan sólo una tirada de **Elocuencia (muy difícil, -50%)** le hará confesar que no hay tal peste en las sierras de Granada, aunque no mostrará sus verdaderas intenciones.

Para averiguarlas, los Jugadores deberán aplicar tiradas de **Tormento** como tortura física para que logre hablar (esperemos que no se sobrepasen demasiado...). En caso de ser un éxito, Tobías pedirá audiencia con doña Leonor para confesar algunas cosas. Dirá que en realidad se llama Absalón y que ejerció el oficio de físico en la ciudad de Granada. También que es judío y que, en el lecho de muerte de un famoso boticario musulmán llamado Muza ibn Banu, éste le reveló el emplazamiento de un cofre lleno de alhajas de un antepasado suyo, sumergido concretamente en el río Alagón, junto a la villa (dándole, además, varios detalles exactos de dónde debía estar).

Por lo visto, Absalón quería sembrar el terror con la noticia de la peste para hacer marchar a sus vecinos y dedicarse a buscar el tesoro con total libertad. Doña Leonor, lejos de enojarse o mandar ajusticiarlo, le responderá con cautela, proponiéndole que dada su profesión podrá buscar con tranquilidad y facilidades tal tesoro con una única condición: dotar de estabilidad a la salud de la infanta María, así como eliminar los terribles comportamientos que sufre, dado su oficio médico (según acaba de contar). Éste aceptará, y Leonor ordenará a los Jugadores llevarle a la alcoba de su hija de inmediato. Una vez allí, en una de las torres del castillo, Absalón se presentará ante ella, aunque muchacha huirá del lugar por el pasillo, asustada de aquel tipo.

3. Uniones del destino

Durante los días siguientes, a Absalón le será entregado un baúl con ropas nuevas, cortará su barba y renovará su apariencia y aspecto físico. A partir de entonces, la joven lo mirará con otros ojos, y ambos comenzará a pasar bastantes horas juntos, acompañado por algunas criadas y soldados del castillo. El Director/a puede proponer a los Jugadores, por mandato de doña Leonor, algunas de estas dos tareas durante ese tiempo (o tal vez las dos, separando a los Jugadores si es que hay más de uno):

Proveer a Absalón de algunos ungüentos e ingredientes que éste necesita para sus remedios: para ello habrán de adquirirlos de mano de Brío, un boticario ambulante que suele detenerse en la pequeña aldea de Zarzales, situada a una media hora al este de Granadilla. Claro que, por el camino un par de bandidos tratarán de asaltar y saquear a los Jugadores. Pese a los productos

adquiridos, el boticario les dirá que no hay medicina que pueda curar a esa joven, pues él mismo lo intentó no hace mucho sin resultado alguno.

Enterarse de los rumores que siguen circulando por el pueblo acerca de los ruidos en las vegas del Alagón: por ello habrán de investigar entre los vecinos del pueblo a través de algunas tiradas de **Elocuencia**: según parece, Jimena y Polonio, un matrimonio de pastores de ovejas de la aldea, dicen haber visto a un ser peludo en las orillas del río, y que habita en su interior. Claro que, éstos apenas hablarán con los Jugadores por temor a ser tachados de locos por el resto de vecinos...

Tras varios días, el estado de salud de la infanta María será la comidilla en el castillo de Granadilla. El judío parece haber levantado el ánimo de la joven, quien ahora cuenta con mejor color en el rostro, y un comportamiento dentro de lo normal. De hecho, si se interesan por esta relación, los Jugadores podrán saber de boca de cualquier criado del castillo que *ambos parecen estar demasiado unidos, cosa extraña y desaconsejable*, aunque doña Leonor no lo percibe así (sino que sólo observa la evidencia de salud de María). Superar una tirada de **Empatía** en presencia de la hija confirmará a los Jugadores que ésta se muestra enamorada del judío. Además, como cumplimiento de su palabra, doña Leonor ha mandado preparar aparejos de madera y algunas redes para el día siguiente, concediendo así la merced de la búsqueda del tesoro que pretende hacer Absalón.

4. Los peligros de la huida

La alegría durará poco en el castillo. Esa misma noche, poco antes de la cena de la reina, se dará la alarma en la pequeña fortaleza de Granadilla: Absalón y María no han regresado de su paseo vespertino. De hecho, una de sus doncellas informará que la noche anterior la joven infanta le confesó estar enamorada de Absalón. Ante ello, doña Leonor ordenará a sus soldados y siervos (Jugadores incluidos) buscarla en la villa y en los alrededores. Ningún rastro o pista encontrarán entre las viviendas ni los vecinos, por lo que si el grupo se dirige a las vegas del Alagón (será mejor que lleven algún tipo de iluminación) encontrarán un par de camisetas en la orilla del río. Si superan una tirada de **Descubrir** o **Escuchar** percibirán que una silueta se desvanece y hunde en mitad del cauce (a casi doce varas de la orilla), cuyo corriente en ese tramo es relativamente fuerte.

Sea su intención la lanzarse al río o de hacer cualquier otra cosa, los Jugadores serán asaltados por una criatura semejante a un gato... o un lince (a excepción del rostro, que es humano y muy esperpéntico, por cierto), el cual ha aparecido de entre los árboles de la ribera. Una tirada de **Leyendas (fácil +25%** si el Jugador es Árabe o

Mudéjar) les permitirá saber que se trata del *Gailán* (pag. 367 del Manual), un ser con forma de felino dedicado a la caza de ganado, según cuentan las leyendas granadinas sobre su propio reino. Una vez que logren abatirle, si algún Jugador se lanza a socorrer a la silueta hundida, habrá de superar una tirada de **Nadar** para poder llegar hasta ella. Se trata de Absalón, quien ante la llegada de los Jugadores logrará salvar milagrosamente la vida. Al sacarlo del agua, cualquier podrá reanimarlo mediante un éxito en una tirada de **Sanar** (fácil +25%). Por otro lado, la joven María aparecerá en escena semidesnuda y desorientada, dando tumbos entre los árboles de la ribera del Alagón (por el momento, la joven será incapaz de articular palabra). Con o sin el médico judío, los Jugadores podrán regresar al castillo.

Conclusión

La joven María regresará al castillo, donde al día siguiente confesará entre balbuceos y un estado fuera de sí (mucho peor que antes de la llegada del judío) su intento de escapada con Absalón, así como “unos ojos que la persiguieron” (se refiere, seguramente, al Gailán). Sin demasiada información añadida, su propia madre la encerrará en su alcoba redoblando fuertemente su vigilancia. En el caso de llevar al fortín a Absalón, ésta mandará cortar la cabeza y colgarla en las almenas del castillo, para después agradecer a los Jugadores su buen hacer (y recompensarlos, claro).

La verdad

Tras aquellos días de unión en la villa, María y Absalón quedaron enamorados el uno del otro, y en uno de sus paseos planearon abandonar Granadilla y huir juntos. Siendo así, cuando llegaron a la ribera este del Alagón, brotó de nuevo en el judío el deseo de buscar el tesoro de Muza bajo el agua (pese a las súplicas de María por no hacerlo y huir cuanto antes). Absalón insistió, se metió estrepitosamente en el agua para sondear sus profundidades y la fuerte corriente nocturna arruinó sus planes. Mientras tanto, María quedó angustiada en la ribera, y a estuvo a punto de introducirse en el agua para tratar de rescatar al judío cuando el Gailán se le apareció. Después, ésta huyó entre los árboles cercanos, y minutos más tardes acudieron los Jugadores...

En cuanto a la terrible criatura, ésta no era ni más ni menos que el intento de Muza ibn Banu de perpetuarse con su tesoro. Resultó que el musulmán no era boticario, ni tampoco alquimista... sino un mago de la corte nazarí que antes de su muerte logró transferir su mente, su alma y su rostro al de una criatura árabe legendaria (y muy real, por cierto). Cuando su cuerpo desfalleció, despertó reencarnado en el Gailán, y viajó largo trecho hasta las riberas del Alagón para custodiar su tesoro en tierras cristianas. En esta aventura, cuando el Gailán

Muza advirtió a la pareja cerca de la orilla del río, no podía creer lo que veía: resulta que Absalón no era sino uno de sus primeros aprendices en el oficio de la magia, allá en el reino nazarí. El pupilo, además, había tratado de manera infructuosa de acabar con su maestro una vez le hubo confesado tiempo atrás el paradero de su propio tesoro.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por salvar a Absalón en el río: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos (camino de Zarzales)

FUE: 15	Altura: 1,98-2,03 varas
AGI: 14	Peso: 142-146 libras
HAB: 15	RR: 75%
RES: 16	IRR: 25%
PER: 14	Suerte: 29
COM: 9	Templanza: 50%
CUL: 6	Aspecto: 15 (Normal)
Protección: Brazales (2 puntos) Grebas de cuero (2 puntos)	
Armas: Almarada 42% (1d4+2)	
Competencias: Correr 50%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Rastrear 40%, Sigilo 60%	

Muza ibn Banu en forma de Gailán

FUE: 16	Altura: 1,80 varas
AGI: 35	Peso: 200 libras
RES: 15	RR: 0%
PER: 20	IRR: 100%
Protección: Piel Gruesa (3 puntos de Protección)	
Armas: Armas: Mordisco 75% (1d6+1d6), Garras 50% (1d8+1d6), Cola 25% (1d8)	
Competencias: Correr 90%, Sigilo 90%.	
Hechizos: Carece	
Poderes Especiales: Carece	



La espera

“Prended a los infames cuanto antes; y así sabrán lo que es menester hacer y lo que no”

(Paskal de Urretxu)

Aventura para un Jugador que puede ser usuario de la magia. Conviene contar con cierto porcentaje en alguna competencia de armas. El Jugador es acompañado por Mateu, un amigo o siervo de confianza.

Introducción

Montes de Satui, al norte de Oñate. Verano de un año incierto del siglo XIV. Cuando el Director/a de Juego lo estime oportuno, el Jugador llegará al castillo de Chamarría, propiedad de un noble llamado Paskal de Urretxu. Su intención será la de visitar a su amigo, tratar de estudiar unos legajos de su biblioteca, pedirle ayuda o cualquier otra razón que se preste.

1. La llegada

Al llegar al castillo le recibirá uno de sus tres criados: Dunixi, un hombre de treinta años que se encuentra al servicio de Paskal desde hace casi un año. Le sirven también una pareja de hermanos de algo más de veinte: Alaiñe, una joven de pelo oscuro y ojos verdes, y Mikel, un tipo con una joroba y el rostro lleno de cicatrices y pústulas. No hay nadie más en el castillo (ni soldados ni más siervos), ya que don Paskal asegura que *“no necesita a nadie más entre sus muros”*. Cualquiera de los criados les informarán que el noble no se encuentra allí debido a que ha sido llamado por el señor al que guarda vasallaje. Eso sí, los siervos les ofrecerán la hospitalidad del castillo hasta la llegada de su dueño, estimada en unos días.

2. La primera noche

Cuando esté descansando en su habitación, y a no ser que supere una tirada de **Racionalidad** (ver *La verdad*), el Jugador comenzará a sentirse indispuesto físicamente (cansancio, excesivo sueño, insomnio o sensación se ahogo), a sentir demasiado frío o demasiado calor en una época poco común para ello; o incluso a perder momentáneamente el olfato, el oído o el sabor, aunque todo ello se pasará en unas horas. De madrugada, el Jugador escuchará un ruido chirriante y continuo que lo despertará. Verá que Mateu no está, y tras buscarlo lo encontrará en un pasillo a oscuras cercano a la alcoba, en trance, e incomprensiblemente rascando con fuerza las paredes con sus uñas, ahora ensangrentadas por el roce. Al tocarlo se despertará de su letargo, y no sabrá que está haciendo o que ha pasado (no recuerda nada). Alguno de los criados acudirá con un candil alertado por los ruidos.

3. La feria de Birañe

Por la mañana los criados informarán al Jugador acerca de una pequeña feria de mercaderes que se está celebrando en las afueras de Birañe, aldea propiedad de don Paskal, no muy lejos del castillo. Dio comienzo un día antes de que éste se marchara. Si decide acudir allí, el Jugador podrá adquirir aquello que necesite a buen precio (con tiradas de **Comerciar** podrá mejorar el precio de cualquier producto). También podrá enterarse de algunos rumores a través de tiradas de **Elocuencia** (a discreción del Director/a). Eso sí, la noticia más relevante que el Jugador podrá saber es que don Paskal aún no ha liberado a dos campesinos de la aldea que mataron a uno de sus perros por error, a los cuáles llevó al castillo para castigar. Si pregunta a los criados, éstos confirmarán el asunto, pero añadirán que don Paskal los liberó tras las súplicas de éstos (un éxito en una tirada de **Empatía** confirmará que no mienten). Incluso si registran el castillo, el Jugador no encontrará ni rastro de los campesinos.

4. El intruso

Al día siguiente, minutos antes del amanecer, Mateu despertará al Jugador. Asegura que ha tenido una pesadilla y que acaba ver a través de la ventana de su alcoba a alguien deambulando en el patio de armas. Añadirá que no era ninguno de los criados conocidos. Si se da prisa y observa por la ventana, el Jugador podrá escudriñar a una figura encapada que desaparece por la parte trasera del castillo. Si la sigue verán que se introduce en el establo, pero una vez allí no verán a nadie. En el caso de registrar dicho lugar, mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** (fácil +25%), notará una trampilla bajo el suelo de un minúsculo cobertizo. Si accede por allí, el Jugador necesitará un punto de luz para avanzar por un entramado de varios túneles irregulares. Tras atravesarlos, éste saldrá fuera de los límites del castillo, y el día habrá llegado por completo.

El Jugador se hallará ahora en un claro de rocas junto a un arroyo a los pies del monte, en una ribera oculta por grandes zarzales. Allí, además, se ubica una vieja cabaña. En su interior hay dos cadáveres en proceso de descomposición. Quizá el Jugador intuya, como así es, que se tratan de los dos campesinos de Birañe apresados). Si los registran verán que no sufrieron heridas físicas, por lo que tal vez murieron de otra manera. Superando una una tirada de **Medicina** (fácil +25%) les revelará que tampoco fueron envenenados. Por ello, mediante un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico** podría hacer sospechar al Jugador que los tipos sucumbieron ante algún tipo de influencia mágica.

5. El mal siervo

Tanto si retornan al castillo como si hubo aguardado en él, el Jugador escuchará gritos en alguna sala cercana. Uno de los criados, Dunixi, ahora parece controlar a los otros dos siervos con artes mágicas, pues éstos están imbuidos en el mismo letargo que experimentó Mateu de madrugada. Ahora son títeres del mago, y tratarán de acabar con ambos protagonistas.

Conclusión

Tras superar este envite, hará acto de presencia don Paskal, influenciado por la misma magia, pues en realidad jamás salió del castillo. Sus movimientos son erráticos, pero sus intenciones parecen ser controladas por Dunixi. Se trata de otro títere dispuesto a acabar el trabajo de Alaiñe y Mikel. Finalmente, si Dunixi trata de escapar (pues no luchará), éste será aplastado por el casual desprendimiento de un gran crucifijo situado sobre la entrada del castillo, fruto ta vez de una justicia divina).

La verdad

Dunixi utilizó a don Paskal (a quien retuvo en su castillo y jamás se marchó de él), a los dos campesinos de Birañe (él mató a los perros de su amo, inculpó a los dos vecinos de la aldea y los encerró en aquella cabaña tras ser apresados) y al final a los hermanos Alaiñe y Mikel para practicar sus malignas artes mágicas. Tras la llegada al castillo, el Jugador y Mateu no iban a ser una excepción, y por eso sirvieron desde la primera noche como conejillos de indias de su nuevo hechizo: *Cadena de Silcharde* (Vis 3, pag. 180), el cual está en proceso de perfeccionamiento.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 30 p. Ap.

-Por encontrar a los dos cuerpos: +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Alaiñe y Mikel

FUE: 12 Altura: 1,70, 1,73 varas

AGI: 14 Peso: 145, 150 libras

HAB: 14 RR: 70%

RES: 12 IRR: 30%

PER: 10 Aspecto: 12 (Normal)

COM: 11

CUL: 10

Protección: Pelliza de piel (1 punto).

Armas: Pelea (1d3)

Competencias: Conducir carro 35%, Con. Vegetal 40%, Escuchar 45%, Sigilo 40%.

Paskal de Urretxu

FUE: 15 Altura: 2,12 varas

AGI: 12 Peso: 175 libras

HAB: 12 RR: 72%

RES: 15 IRR: 28%

PER: 10 Aspecto: 13 (Normal)

COM: 12

CUL: 13

Protección: Gambesón (2 puntos).

Armas: Espada corta 50% (1d6+1)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%



(Trilogía de Cruoris III):
Vade in Pacem

“Sed sobrios, y velad; porque vuestro adversario el diablo, como león rugiente, anda alrededor buscando a quien devorar”

(1 Pedro 5:8)

Aventura continuación de Vade Mecum, pensada para 2-4 Jugadores de cualquier profesión, la cual cierra esta trilogía de historias. Son varias las escenas de combate. No hay ningún requisito previo.

Introducción

Año del Señor de 135... Los Jugadores están en el castillo del noble local de las anteriores partes y llegará un fraile que querrá hablar con éste. Es fray Lázaro, novicio del monasterio de San Xuan de Obijo. La noticia que trae es terrible: el prior Zenón enloqueció de la noche a la mañana y con la ayuda de unos seres de piel oscura eliminó a todos los monjes del monasterio. Lázaro fingió su muerte y escapó casi sin saber cómo, pudiéndose ocultar en el bosque del Bocado. Horas después regresó al monasterio, pero no había ningún fraile con vida. Además, encontró la tumba del santo Xuan saqueada y sus restos desaparecidos.

1. El último viaje

Aún en presencia del joven novicio, un éxito en una tirada de **Empatía** hará saber que dice la verdad, pero que se guarda algo para sí; el fraile acabará confesando que cree que el prior actuaba bajo la influencia de algún espíritu o demonio que había irrumpido en su cuerpo. Añadirá finalmente que ambos mencionaron la cueva del valle del Tomedo (más allá de la ya conocida aldea de

Tabledo), y cree que se dirigieron hacia allí. Si no lo hacen los Jugadores, el noble local les propondrá ir con Lázaro para a recuperar los restos de San Xuan. De camino al valle sucederán alguno de los siguientes eventos (lanzar 1d4 o elegir el más propicio):

1: Durante un descanso, los Jugadores serán atacados por una manada de 1d3+1 lobos. Con un éxito en **Conocimiento Animal** sabrán que su ferocidad es mayor de lo normal. Además, notarán que su pelaje es muy áspero, sus ojos son más grandes de lo habitual. Y todo ello es extraño en estos animales (es la influencia de Cruoris en el valle, ver *La verdad*).

2: El grupo encontrará en una hondonada una cabaña de madera con el mobiliario destrozado. Allí hay frascos, enjuagues y redomas con extraño olor, dispersos por el suelo y los rincones. Superar una tirada de **Descubrir** les hará encontrarse un trozo de tela ensangrentado, similar al del hábito de Lázaro (como si hubiera sido arrancado). Es la casa de Uxía (ver *La verdad*).

3: Aparecerá un cementerio amurallado con un muro de piedra de casi dos varas de altura. La puerta de madera está abierta y hay huesos humanos esparcidos. Si el grupo lo explora, encontrará tierra removida y numerosas tumbas abiertas, en cuyo interior no hay cadáveres. Una tirada de **Descubrir** les hará ver pisadas saliendo del lugar, que luego se difuminarán.

4: Durante la noche, el Jugador/a que esté de guardia (o cualquiera si todos están dormidos) notará que Lázaro no está. Al buscarlo por los alrededores verán que camina despacio hacia a un arroyo atraído por un dulce cántico procedente del agua. Una vez en la orilla, una *ondina* (Pág. 303 del Manual) agarrará al novicio y lo hundirá en el agua. Esperemos que los Jugadores se lancen para salvarlo.

2. La cueva del mal

Una vez se adentren en el valle del Tomedo (llegar hasta allí no les llevará mucho tiempo), el grupo llegará con la ayuda y guía de Lázaro hasta la entrada de una cueva. Está situada en la falda de un monte, bajo un risco vertical. Antes o después, mientras estén subiendo hasta el lugar, percibirán un fuerte hedor. Una tirada de **Conocimiento Mineral** o **Cultura x2** les hará saber que es azufre. Seguir el olor es tarea fácil, y enseguida sabrán que procede del interior de la cueva:

1. **Entrada:** cuenta con unas escaleras descendentes e irregulares abiertas en la roca y ennegrecidas por el fuego. Parecen haber sido excavadas como derritiendo la propia piedra. Debido a su exagerada inclinación, una tirada de **Suerte** evitará que los Jugadores resbalen por ellas y pierdan 1 punto de vida.

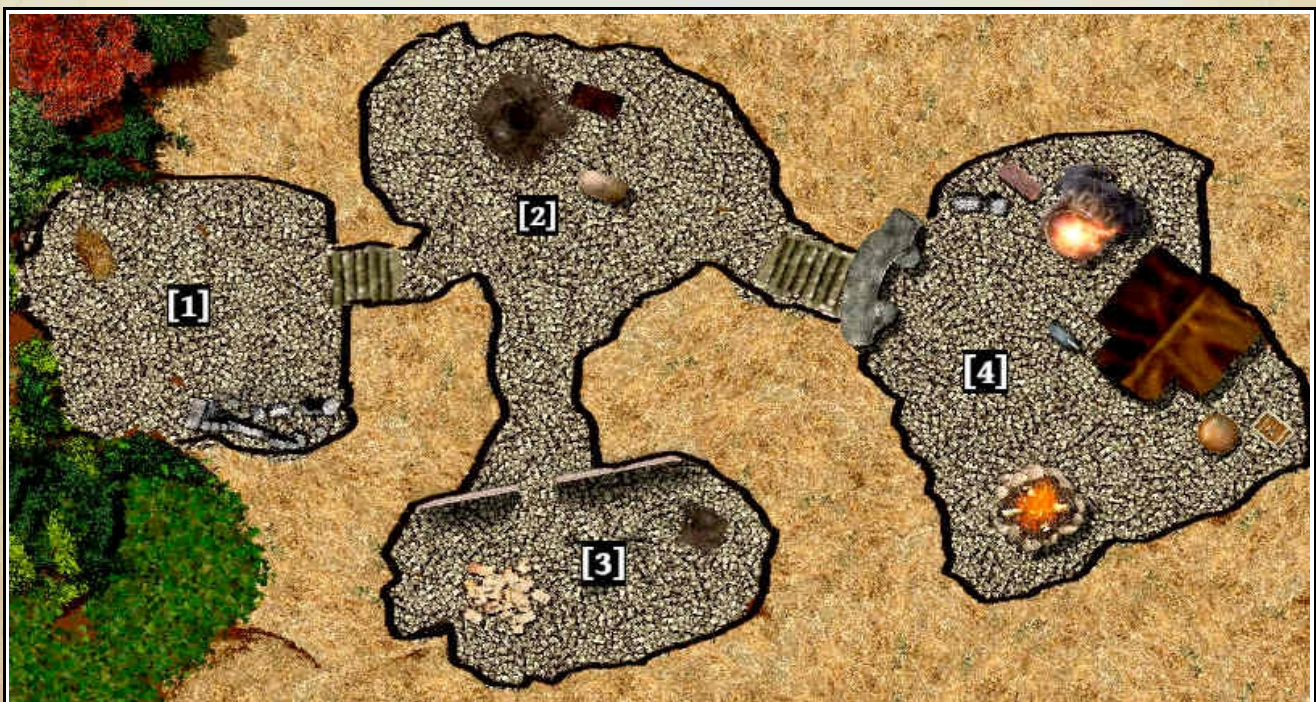
2. **Planta inferior:** El hedor a azufre es más intenso. El grupo verá los restos esparcidos de un cadáver, al cual le falta el cráneo. Sorprendentemente, parecen huesos incorruptos, muy bien conservados (Son los huesos de San Xuan de Obijo). En el fondo se alza un arco de piedra irregular, el cual precede a otras escaleras descendentes. Superar una tirada de **Escuchar** les hará percibir un terrible alarido procedente de tales profundidades. En un lateral hay un muro de piedra con acceso otra sala contigua (sin puerta).

3. **Sala contigua:** se trata de una sala vacía donde dos seres terroríficos devoran los restos de una mujer. A su lado, un tipo yace en el suelo aún con vida. Las criaturas dejarán su manjar y atacarán al grupo. Una vez eliminadas, los Jugadores notarán que el hombre aún vive. Es Zenón, prior del Monasterio de San Xuan. Sumido en un trance y con la mirada perdida, es incapaz de hablar (tras presenciar los horrores de ese sitio.)

4. **La fragua del mal:** tras bajar más escaleras, los Jugadores verán una sala abovedada, iluminada por el fuego de una especie de forja. En su interior una forma humanoide que aúlla está siendo creada por un tipo envuelto en una túnica roja. Se trata de Cruoris, ultimando una nueva bestia. Cada Jugador ganará 1d20 puntos de IRR por presenciar la escena. Al percatarse de la visita del grupo, Cruoris les maldecirá, asegurando que *serán el primer sacrificio de su nueva creación*. Antes o después, el grupo verá el cráneo de San Xuan junto a la forja y, acto seguido levantará con sus artes demoníacas a la bestia. La criatura, envuelta en llamas, se pondrá en pie y tratará de eliminarles a todos.

3. El Bien contra el Mal

Una vez la venzan, Cruoris enrojecerá (aún más) de ira, y alargará su brazo contra alguno de ellos (utilizará su ataque Garras 85%, daño 1d6+1d6). No obstante, el Jugador tendrá derecho a una tirada de **Esquivar** para evitar tal impacto. Sin embargo, tras este lance aparecerá una figura desprendiendo luz blanca y materializándose en la cueva. Se interpondrá entre el demonio y el grupo para interceder por ellos. Una tirada de **Teología** hará comprender que se trata de una figura divina (tal vez San Xuan de Obijo), la cual luchará contra Cruoris. Al mismo tiempo, entre 4 y 8 cuerpos cadavéricos (*Muertos*, pag. 352), cuyas únicas prendas son harapos ruinosos y pútrido pellejo invadirán la sala a través de la entrada para atacar a los Jugadores. Al acabar con ellos, el grupo advertirá que la figura de luz reduce al demonio en su particular cara a cara, y su fulgor invade el cuerpo del maligno. Después, Cruoris estallará en un fognazo blanquecino y cegador, lo cual hará destruirá al demonio para siempre.



Conclusión

Si hablan con la figura, ésta les agradecerá la búsqueda de sus restos, confirmando así que es San Xuan. Después tomará entre sus manos su propia calavera y la reducirá a polvo, pues asegura que es la razón de los males de Cruoris (durante demasiado tiempo) en esas tierras. Si Zenón se encuentra en el lugar, recuperará su entereza y, al igual que Lázaro, se arrodillará ante el santo antes de que desaparezca. El grupo ganará 10 puntos de RR. Una vez de vuelta, el noble local se enterará de lo sucedido y perdonará al prior Zenón, recompensando a los Jugadores con entre 40 y 80 maravedíes para cada uno. Si alguno de ellos sobrevivió a las tres aventuras, el noble les entregará alguna parcela de tierras cerca de Tabledo donde poder asentarse, o bien un pequeño palacete con algunos criados ubicado en dicha aldea.

La verdad

Cruoris necesitaba crear otra bestia de sacrificios (que sustituyera a la de la 1ª aventura), pero esta vez quería imbuirla de un poder aún mayor. Y la calavera de un hombre santo sería el mejor catalizador. Por ello sedujo al prior Zenón y lo poseyó, utilizándole (con ayuda de sus criaturas) para acabar con todos los monjes y robar con facilidad los restos sagrados de San Xuan. Después partieron al valle del Tomedo, donde el demonio poseía una fragua en el corazón de la montaña. De camino, Zenón (Cruoris aún dentro de él) obligó a Uxía, una vieja curandera conocedora de la magia, a reanimar unos cadáveres de un antiguo cementerio con la intención de alejar curiosos de las inmediaciones de la fragua diabólica. Cuando Zenón y Uxía terminaron su trabajo, Cruoris los presentó como jugosos platos para su criatura.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 35 p. Ap.
- Por eliminar a los lobos: +5 p. Ap.
- Por eliminar a la ondina: +20 p. Ap.

Dramatis Personae

Lobos

FUE: 12 RR: 50%
AGI: 16 IRR: 50%
RES: 12 Templanza: 50%
PER: 16
Protección: Carece
Armas: Mordisco 65% (1d6)
Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%

Ondina

FUE: 30 Altura: 1,67 varas
AGI: 30 Peso: 153 libras
HAB: 15 RR: 0%
RES: 13 IRR: 305%
PER: 5 Aspecto: 23 (Hermosa)
COM: 0
CUL: 0
Protección: Protección mágica (inmune a las armas que no sean mágicas)
Armas: Carece
Competencias: Seducción 90%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales:
Control del Agua: Una ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades o ahogar a sus enemigos.

Muertos

FUE: 11 Altura: 1,80 varas
AGI: 10 Peso: 141 libras
HAB: 6 RR: 0%
RES: 12 IRR: 100%
PER: 5
COM: 1
CUL: 5
Protección: Carece
Armas: Hachas 20% (1d6)
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece
Poderes especiales:
Resistencia al daño: un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe ningún penalizador al bonificador al daño.

Nueva bestia de Cruoris

FUE: 15 Altura: 2,53 varas
AGI: 16 Peso: 280 libras
RES: 35 RR: 0%
PER: 15 IRR: 115%
Protección: Piel dura (3 puntos)
Armas: Garras 65 (3d4+1)
Competencias: Esquivar 45%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece



El rito de paso

“Entre el mundo profano y el mundo sagrado hay incompatibilidad; hasta tal punto que la transición del uno al otro precisa de un periodo intermediario: el rito de paso”

(Los ritos de paso. Arnold van Gennep)

Aventura corta para 1-3 Jugadores de cualquier pueblo o profesión, fácilmente intercalable en una campaña.

Introducción

Por distintas razones los Jugadores viajan hasta Riveras, una pequeña aldea junto a un viejo castillo cerca de Ávila (o hasta cualquier otra localización). La noche les ha sorprendido en un hayedo, y de madrugada serán despertados por algunos ruidos cercanos (pisadas o cuchicheos).

1. Los tres acongojados

Año del Señor de 135... Plena noche. Si los Jugadores investigan la zona en la que se encuentran, un éxito en una tirada de **Descubrir** les mostrará unas siluetas humanas desapareciendo entre los árboles bajo la única luz de un candil, a las cuáles podrán seguir con un éxito en **Rastrear** (muy fácil +50%). En caso de éxito, el grupo podrá alcanzarlas (incluso sorprenderlas por la espalda): se trata de Ramón, Guillén y Xurio, campesinos de Riveras, quienes están atravesando el campo cubiertos con capucha. Éstos, asustados al ver a los Jugadores, podrán confesar que se dirigen al arroyo del Cascarejo, situado en mitad del bosque, para “dejar unas prendas a la bruja” (uno de ellos transporta un saco con varias liebres despellejadas).

Por lo visto, es tradición en Riveras que el novio de unas nupcias, antes de casarse, lleve en plena noche despojos de alimañas a un claro junto a la orilla de ese arroyo. Allí, a modo de ofrenda, se ha de entregar a doña Bárbara (la bruja, según los viejos de la aldea). Resulta que Guillén se casará en unos días. Por supuesto, nadie en Riveras cree de veras en ello, pero es una curiosa tradición arraigada entre los vecinos (que parece servir para reírse de los muchachos más cobardes y de los más valentones al mismo tiempo).

2. Acompañantes del rito

Los tres jóvenes pedirán a los Jugadores que los acompañen; incluso les prometerán cobijo en Rivera, alguna moneda (tampoco es que sean ricos) o la devolución del favor en la localidad de destino. En tal caso, de camino hasta el arroyo ocurrirán algunos eventos. En primer lugar, encontrarán un árbol alto con cuatro perros ahorcados en sus altas ramas. Los jóvenes los reconocerán como los lebreles de Gurén, un cazador que vive en el pueblo, el cual ha desaparecido hace ya casi un mes. Si los bajan y los examinan, un éxito en **Medicina** o **Cultura x2** (lo que más tengan), revelará que murieron envenenados.

Por otro lado, cuando el arroyo ya se escuche, pasarán junto a una cabaña abandonada con el techo hundido sobre sí. Es sobrecogedora. El grupo podrá advertir los restos de un muro bajo a su alrededor, ya que sin duda antaño tuvo mejores días. Si entran en la cabaña, no encontrarán más que tierra, arbustos silvestres, humedad, cascotes o heces de alguna alimaña. Mediante un éxito en **Descubrir** advertirán huellas bastante extrañas (basta una tirada de **Conocimiento Animal** para indicarles que no son de animales comunes), así como varios huesos semienterrados entre la maleza, el matorral y los escombros (apenas visibles).

Cuando los Jugadores lleguen al claro, lugar sin árboles y de cierta inclinación junto al arroyo Cascarejo, advertirán también una figura en medio del mismo.

Permanece estática, de pie y cabizbaja (sin mover un músculo), la cual viste con prendas de piel. En ese momento comenzará a llover precipitadamente. Hablarle o gritarle no surtirá ningún efecto. Si se acercan, éste exhalará un alarido y se abalanzará contra los Jugadores en un combate a muerte. Los jóvenes, antes o después, lo reconocerán como Gurén, quien ahora parece un hombre muy violento. Superados estos momentos, los jóvenes, muertos de miedo o angustia, dejará el saco de ofrendas sobre el claro y habrán superado el rito de pasaje.

3. Evitando a los jóvenes

Si desde un principio los Jugadores no vieron a los jóvenes (o simplemente no quisieron acompañarles en su periplo nocturno), podrán continuar su noche en el bosque o adelantar camino hasta Riveras. En cualquier caso, el grupo se encontrará con la escena de los lebreles colgados o la cabaña arruinada (o incluso ambas, lo cual es recomendable para crear sugestión en ellos). Después se toparán con la criatura que vive en dicha cabaña (la de las huellas): *Gul* (pag 373). Una tirada en **Leyendas** podrá hacerles saber algún detalle más de su naturaleza.

Conclusión

Una vez continúen la marcha, aún sin haber salido del hayedo, los Jugadores deberán hacer una tirada de **Astrología** para guiarse por las estrellas o ubicarse por la posición de la luna. Si la superan, lograrán salir del bosque y llegar a la aldea, pero en caso contrario se perderán, y sus pasos les llevarán directamente al claro de las ofrendas, lugar donde verán una escena dantesca: una anciana de ropas desgastadas estará devorando las liebres crudas junto al cuerpo sin vida de los tres jóvenes de Riveras.

Al ver al grupo, sonreirá y se transformará en una bandada de murciélagos alzando el vuelo y perdiéndose por encima de los árboles. Salir del hayedo ahora no les costará demasiado, excepto una buena ganancia de **Irracionalidad** (1d10 si no superan la pertinente tirada de **IRR**).

La verdad

Claro que doña Bárbara existe. Su verdadera nombre es Ameztiá, aunque desde tiempos remoto sólo es capaz de materializarse ciertas noches cerca del arroyo Cascarejo. Hace un mes, la bruja embrujó a Gurén, el cazador, y ahora éste y su fiel mascota (un gul que devora alimañas en una cabaña del bosque) la sirven dando caza a todo lo que se mueva en el hayedo. Resulta que el rito de paso era más peligroso de lo que parecía.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 20 p. Ap.
- Por ayudar a los tres jóvenes: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Gurén (siervo de doña Bárbara)

FUE: 15 **Altura:** 2 varas
AGI: 18 **Peso:** 144 libras
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 14 **IRR:** 100%
PER: 16
COM: 5
CUL: 5

Protección: Pelliza de Piel (1 punto)

Armas: Cuchillo 42% (1d6), Mordisco 35% (1d4+1)

Competencias: Correr 40%, Descubrir 50%, Rastrear 55%

Gul

FUE: 15 **Altura:** 1,40 varas
AGI: 25 **Peso:** 90 libras
HAB: 5 **RR:** 0%
RES: 15 **IRR:** 121%
PER: 20
COM: 5
CUL: 5

Protección: Carece

Armas: Mordisco 50% (1d6+1d4)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Rastrear 90%

Hechizos: carecen

Poderes Especiales:

Aullido: Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni **RR** ni **Templanza** para evitarlo.

Metamorfosis: Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de **RR**, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.



La Santa Lágrima

“No era aquella gota impía, ni basto cáliz cincelado en arte; cubil de ofrendas serenas; lleno de fe, baluarte.”

(Juan de Mirabel)

Aventura para 1-2 Jugadores en territorio francés durante la Guerra de los Cien Años. Convendría que los personajes fueran soldados del castillo donde ocurren los hechos (aunque no es imprescindible).

Introducción

En el Ducado de Borgoña gobierna Juan I (apodado "Juan Sin miedo"), noble de la dinastía de los Valois. Debido a un nuevo periodo de conflictos dentro de la Guerra de los Cien Años, las trifulcas entre la casa de Borgoña y las de los Armagnac (poderosa familia nobiliaria del linaje de los antiguos duques de Gascuña) son ahora constantes. A varias leguas al sur de Dijón, sobre una roca vigilante y no muy lejos del río Saona, se encuentra el castillo de Miragnón, propiedad de Gautier de Beauchene. Los Jugadores son soldados o sirvientes de dicha fortaleza. Durante dos días al año (el martes y el miércoles de Pentecostés), acuden decenas de peregrinos y devotos al castillo para visitar *La Santa Lágrima*, una reliquia guardada allí por don Gautier y traída de Tierra Santa por un antepasado suyo tras la I Cruzada cristiana.

1. Los fieles

Año de 1413. Martes de Pentecostés, media tarde. Los Jugadores guardan las puertas de la capilla del castillo donde se expone la Santa Lágrima, sobre el altar de la misma. Las puertas de la capilla están abiertas de par en par y no tardará en formarse una larguísima cola de

peregrinos que llega hasta el exterior, pues han acudido a visitar la reliquia con fervor. Ello hará que los Jugadores tengan que mediar en una pelea entre dos devotos: uno acusa a otro de haberle intentado robar unas monedas.

Mientras ponen paz, con una tirada de **Descubrir** verán que un tercero intenta robar algún enser de la capilla (por ejemplo, una custodia bañada en oro, que es un recipiente sagrado donde se pone la Eucaristía para ser expuesta en la adoración, parecido a un candelabro). Si lo descubren, los Jugadores podrán evitar el hurto; de lo contrario, le tocará salir corriendo, si así lo tiene a bien, por las cercanías del castillo para recuperar el objeto litúrgico.

2. La noche trágica

Durante la noche, la Santa Lágrima es clausurada en capilla hasta el amanecer siguiente, y a los Jugadores les tocará hacer guardia nocturna a las puertas de la misma (al menos no están en la muralla, al raso...). Antes o después oirán unos terribles truenos y comenzará a llover. De madrugada, si superan una tirada de **Escuchar** (**fácil +25%** por la cercanía), oirán una especie de vibración dentro de la capilla; si entran en ese momento en ella verán a un tipo con una espesa y larga barba vestido con túnica parda. A su lado hay 1d6 criaturas de aspecto hostil, cubiertas de pelo de jabalí y con ojos blancos, de media vara de altura. Mientras el tipo sujeta en una mano la reliquia de don Gautier, con la otra se verterá sobre sí unos polvos negruzcos, momento en que se desvanecerá en el aire y llevándose consigo el cáliz, claro. Por supuesto, tal prodigio es el hechizo *Polvos de Viaje* (pag. 222). Las criaturas, en cambio, se lanzarán hostilmente contra los Jugadores. Cada vez que acaben con una de ellas, éstas se convertirán en ceniza.

Sin embargo, si no superaron la tirada de Escuchar durante la guardia, los Jugadores no verán al mago llevarse la reliquia, y tal vez no se encuentren con sus extrañas criaturas.

Cuando se de la voz de alarma en el castillo (ellos o cualquier otro soldado o criado), don Gautier, alertado, ordenará registrarlos de abajo a arriba (incluyendo torres, los alrededores y también el campamento de los peregrinos formado a las puertas del mismo). **Nota para el Director/a:** durante la noche no están permitidas las visitas a la capilla, los fervientes creyentes han pernoctado de manera improvisada en las afueras para poder adorar a la reliquia al día siguiente. Los Jugadores, por tanto, podrán acatar el mandato de su señor como crean mejor:

Si registran el castillo no encontrarán nada, aunque si investigan entre la plantilla de siervos, alguno de ellos podrá contar que a medianoche vio un gran atisbo de luz brillando tras la parte sur de la muralla (lo cual era sólo el reflejo de una hoguera del campamento de peregrinos del exterior), así como que esa misma tarde debería haber llegado una carreta con provisiones y prendas para don Gautier, pero que no había sido así. Añadirá que teme que los *Écorcheurs* (ver *La verdad*) no se encuentren muy lejos.

Si por el contrario los Jugadores deciden **visitar el improvisado campamento de peregrinos**, tendrán de atravesar la muralla y rodear la fortaleza hasta la zona sur del mismo. Afuera sigue lloviendo, y los devotos se agolpan sobre mantas, telas, lonas y la vertical de una pared rocosa para resguardarse de la lluvia. Una vez vean aparecer al grupo, algunos peregrinos les preguntarán qué está ocurriendo. Por lo visto han oído jaleo y algunos gritos de murallas para dentro (¿la lucha con las criaturas?). Si los Jugadores les preguntan algo relacionado con el asunto del robo, podrán oír de su boca algunos rumores (lanzar 1d4 o elegir al gusto):

1: Hace unas horas, mientras llegaban por la tarde hasta las inmediaciones del castillo, vieron una hueste de hombres (algunos a caballo) dirigirse al norte, hacia Dijón. No faltó quien aseguraba que eran los *Écorcheurs* huyendo de alguna fechoría, o bien buscándola. Por suerte no vieron a los devotos. (Cierto).

2: Uno de los tipos de la trifulca en la larga cola ante la capilla volvió a increpar al otro cuando se marchó fuera del recinto del castillo. Se juraron que se volverían a ver las caras, pero ninguno de ellos llegó a más. Eso sí, antes de marcharse, uno de ellos robó unas pertenencias a un tercero. (Cierto).

3: Hace unas horas, poco antes de la medianoche, oyeron entre los árboles más cercanos al campamento el ruido de unos pasos, como alguien estuviera pisando o atravesando los arbustos cercanos. Después tornó en extraños bufidos, y finalmente se hizo un silencio total. (Cierto, aunque sólo se trataba de animales salvajes).

4: Algunos peregrinos dirán haber visto a un tipo con un bastón al otro lado del monte. Parecía vivir en solitario, como un ermitaño a los que tan sólo les importa la soledad y el rezo. **Nota para el Director/a:** (Se trata del mago que robó la reliquia, quien ha estado apostado los últimos días en dicha cueva para preparar el asalto. También es cierto).

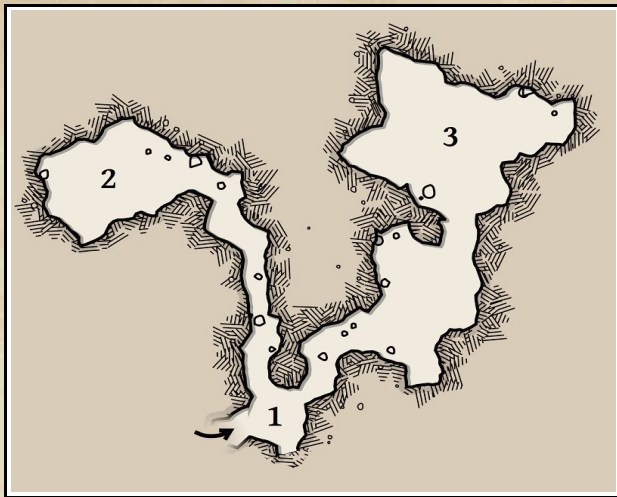
3. La guarida del mago

Sea como sea, los Jugadores habrán de dirigirse hacia la citada cueva del evento nº4 para recuperar la Santa Lágrima. Por el camino se encontrarán con 1 o 2 rastreadores *Écorcheurs* (de un grupo más grande) que se encuentran movilizados de forma rutinaria por esa zona. Al toparse con los Jugadores, éstos no dudarán en intentar aniquilarlos para luego saquear sus prendas, armas y armaduras, y de paso vaciarle sus bolsillos. De camino hasta la cueva (trayecto que no durará mucho) no habrá ningún evento de importancia. El refugio del mago se explica a continuación:

1. **Entrada de la cueva.** Nada más acceder a ella los Jugadores percibirán un pútrido olor, como si hubiera algo corrupto en las entrañas de esa gruta. Una tirada de **Escuchar** o **Percepción x2** les permitirá percibir una vibración extraña en algún lugar de la cueva.

2. **Sala a la izquierda:** Al adentrarse un poco más, los Jugadores podrán explorar la siguiente sala, situada a la izquierda. Allí, un jergón de paja y una manta descansan sobre el suelo, rodeado de instrumentos y restos de presencia humana: velas, un candelabro, aceites y brebajes guardados en un zurrón. Las paredes están ennegrecidas por el efecto de una hoguera cercana, ya apagada. Aquí, 2d3 criaturas similares a las que acompañaron al mago en el robo de la reliquia atacarán de nuevo a los Jugadores.

3. **Sala a la derecha:** Una vez que los Jugadores lleguen al fondo de la cueva, encontrarán una sala iluminada por una antorcha. Verán al tipo de la barba y la túnica sujetando la Santa Lágrima con una mano, mientras que mueve con ciertos aspavientos la otra (como si de la activación de otro hechizo se tratase). Verán que el plateado cáliz está reaccionando a ello y su color está tornando en negro, mientras que de él salen varias chispas (como si se estuviera corrompiendo en esos momentos). De éste infame prodigio procede el pútrido olor y la vibración que antes pudieron advertir. El mago, al ver llegar a los Jugadores, dejará sus infames intenciones por momentos y atacará al grupo con sus artes mágicas. Seguramente le acompañen más súbditos monstruosos como los ya mencionados.



Conclusión

Puede que vencer al mago no sea tarea fácil. Por ello, el Director/a es libre de añadir la llegada de soldados de don Gautier para ayudar a los Jugadores (aunque tal vez ellos mismos se haya encargado de acudir con ellos). El mago se rendirá una vez que le queden cinco puntos de vida o menos. Tras ello, el destino del mismo puede ser entregárselo a don Gautier o cualquier otro. Una vez que devuelvan el cáliz al noble, éste les recompensará monetariamente, así como como una mejor posición entre sus soldados (nombrándoles sus alcaides o guardianes de su castillo). La Santa Lágrima será guardada un tiempo y no recibirá visitas. Poco a poco, y sin que pueda apreciarse, volverá a adquirir por sí sola su baño plateado.

La verdad

El origen de la reliquia:

Tras el fin de la primera cruzada en 1099, un antepasado de Beauchene, el cruzado Guillaume de Miragnon, le fue concedida una reliquia traída de Tierra Santa, que no fue sino un cáliz que había obrado un prodigio tras la batalla de Ascalón. Por lo visto, cuando los ejércitos cristianos hicieron prisioneros a decenas de soldados fatimíes en esta batalla, éstos fueron llevados a la fortaleza de Sión, lugar donde esperarían largo cautiverio. Sin embargo, hasta sus prisiones acudía cada día un anciano sacerdote cristiano para hacerles entrar en razón y hacerles arrodillarse ante la verdadera religión.

Tanto era el fervor del clérigo, que con el permiso de los capitanes que guardaban a los prisioneros, éstos fueron llevados al monte del Calvario, y celebró con ellos los Santos Misterios. Cuando el anciano elevó la Sagrada Forma, los prisioneros vieron en su lugar la figura de un niño de gran belleza que brillaba como el sol. Después, al ser levantado también el cáliz, comenzó a emanar de él sangre también resplandeciente.

Testigos de éste prodigio, los prisioneros se convencieron de las palabras del anciano y se convirtieron con el Bautismo. Después, la copa se vació por sí sola, pero quedó una sola gota en su fondo; de esa manera el cáliz y la gota permanecieron intactos desde entonces, y a la nueva reliquia se le dio el nombre de la Santa Lágrima. Godofredo de Bouillón, líder de la orden militar del Santo Sepulcro de Jerusalén, concedió Guillaume de Miragnón el resguardo de la reliquia debido a su valiente intervención en la cruzada. Ésta fue llevada hasta su castillo y guardada durante cientos de años. La fortaleza no tardó rodearse de culto y devoción, atrayendo a cuantos devotos y peregrinos quisieran verla. Desde entonces, cada Martes de Pentecostés la Santa Lágrima es expuesta en el castillo para honrar el fervor de las gentes cristianas.

Los Écorcheurs:

Este conjunto de soldados franceses desmovilizados formó una compañía de mercenarios conocidos como *Routiers* o *Écorcheurs* (*Desolladores*), y su fama se debe a las muchas acciones que asolaron la campaña francesa durante la guerra de los Cien Años, al servicio del rey o de algún poderoso señor. Los Desolladores también actuaron puntualmente en territorio castellano en el siglo XV durante la guerra de sucesión castellana. Su líder más popular fue Rodrigo de Villandrando, conde de Ribadeo, que adquirió apelativos como valeroso y cruel o *L'Empereur des Brigands* (*El Emperador de los Bandidos*). Los Écorcheurs o Routiers son también descritos en el suplemento *Imago Europe I* (pag. 155).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por destruir más de 5 criaturas del mago: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Criaturas de Oberón

Mascotas infernales del mago; se convierten en ceniza si son mínimamente heridas.

FUE: 10 **Altura:** 0,50 varas
 AGI: 12 **Peso:** 80-95 libras
 RES: 1 **RR:** 0%
 PER: 10 **IRR:** 90%
Protección: Carecen
Armas: Mordisco 35% (1d3),
Hechizos: Carecen

Écorcheurs

Bandidos y mercenarios de la zona, dedicados al pillaje y al robo.

FUE: 20 **Altura:** 2,20 varas

AGI: 15 **Peso:** 170-180 libras

HAB: 12 **RR:** 75%

RES: 15 **IRR:** 25%

PER: 10

COM: 10

CUL: 8

Protección: Gambesón (2 puntos)

Armas: Lanza corta 45% (1d6+1), maza 40% (1d8),

Competencias: Cabalgar 45%, Descubrir 35%, Esquivar 45%, Lanzar, 38%, Rastrear 30%

Oberón, el Hechicero

Cuyas únicas pretensiones eran corromper la reliquia para su propio beneficio.

FUE: 10 **Altura:** 2,04 varas

AGI: 12 **Peso:** 154 libras

HAB: 14 **RR:** 0%

RES: 18 **IRR:** 110%

PER: 10

COM: 15

CUL: 20

Protección: Pelliza de Piel (1 punto)

Armas: Cuchillo 40% (1d6),

Competencias: Astrología 50%, Conocimiento. Mágico 85%, Conocimiento Vegetal 65%, Elocuencia 56%, Medicina 40%.

Hechizos: Polvos de Viaje, Mal del Tullido, Maldición del Hierro, Fuerza de Gigante, Guerra.



El agravio de los Maldonado

“Os aseguro ante Dios que no quedará hueso suyo que pueda ser enterrado.”

(Hernán Pérez de Aldana)

Aventura para un Jugador, basado en la leyenda del apellido Maldonado en la ciudad de Cáceres. En ella se aconseja que éste cuente con una profesión militar o bien tenga amplia destreza en alguna competencia de armas.

Antecedentes

Hernán Pérez de Aldana, noble asentado en la ciudad de Cáceres, vio su honor y el de su hija mancillados cuando, tras dar hospitalidad a tres caballeros franceses en su propia casa, éstos la deshonraron en fiero agravio. Tras saber de los hechos, don Hernán enclaustró a su hija en un convento, y luego marchó tras los pasos de los caballeros, que huían ya hacia Francia. Tras alcanzarlos en Perpignán los retó a duelo y les dio muerte sin piedad.

Este acto de justicia llegó a los oídos del Su Majestad de Francia Carlos VII “*el Bien Servido*”, el cual mandó a uno de sus súbditos escarmentar a don Hernán por perjuicio a sus congéneres. De igual manera, el padre furioso le dio muerte en combate. El monarca francés lo hizo arrestar y llevarlo a su presencia para deleitarse con otro duelo en vivo; además, permitió al cacereño escoger el rival a combatir y éste eligió al mismo rey, quien manejaba con destreza las espadas. En la lucha Hernán Pérez enfiló su arma hacia el cuello del monarca, y éste sólo pudo acatar la rendición. El rey Carlos le dijo que le

concedería la petición que quisiera, y que luego se marchara para siempre de su reino. Hernán pidió cinco flores de lis del escudo real, y éste se las entregó de mala gana. “*Os las concedo mal donadas*”. A partir de entonces, Hernán Pérez de Aldana y su familia tomaron el apellido Maldonado en la ciudad de Cáceres. Ésta aventura trata sobre el viaje de enclaustramiento de la hija de don Hernán antes de cobrarse su venganza.

Introducción

La ciudad de Cáceres se encuentra dividida por dos bandos: el leonés y el castellano. En él, unas u otras familias nobles del lugar están adscritas a uno u otro, y se enfrentan en esta dicotomía día sí y día también. Uno de los bandos se asienta en la parte alta de la ciudad (zona de San Mateo) y otros en la baja (zona de Santa María). El Jugador vive en una casa baja cerca de la plaza de San Mateo, junto a la iglesia homónima. Su buen señor, Hernán Pérez de Aldana, habita no muy lejos de él, en un gran palacio fundado por su familia. El noble es, desde hace años, amigo del Jugador, y le considera alguien de confianza.

1. El encargo de don Hernán

Año de 1444. Mes de Junio. En la ciudad de Cáceres hay gran consternación por el episodio sucedido varias semanas atrás, el cual apunta directamente a la familia de Hernán Pérez: tres caballeros franceses provocaron una grave afrenta a la dulce Milagros, hija de don Hernán, cuando éstos se alojaban buscando descanso de peregrino en su palacio. Las malas lenguas decían que había sido forzada sin piedad, y que, tras deshonrarla, los tres huyeron a su lugar de origen como alma que lleva el diablo. Milagros ha estado encerrada en su cuarto, y sólo la han visitado sus criadas y su madre, pues la vergüenza de la mancilla es aún muy grande. Don Hernán convocará al Jugador y a dos sirvientes en el comedor de su palacio, lugar donde acostumbra a recibir visitas.

Allí, estando junto a Julián y Gonsalves (uno venido a servir desde la frontera granadina y el otro desde la costa portuguesa, respectivamente), el de Aldana pedirá al Jugador un encargo: llevar a su hija al convento de las Dueñas, en Salamanca, habitado por religiosas dominicas.

Para ello irán acompañado de ambos jóvenes presentes, y les entregará monturas (si no la tiene), así como una bolsa con varias doblas de oro (que usarán como pago para los imprevistos del viaje y el resto como donativo al convento). Y es que la intención de don Hernán es ir tras los pasos de los tres franceses, y mientras está ausente quiere que su hija se encuentre lejos de Cáceres para evitar más problemas y rumores de manos del resto de familias locales (aparte del peligro que supone el afloramiento de la “guerrilla” de bandos en la ciudad).

El Director/a debería dejar que el Jugador preparara su viaje debidamente, dejando que compre las adquisiciones que necesite en el mercado local. No obstante, las monturas estarán repletas de pertrechos: comida para una semana y media, odres de agua y alguna barrica de vino y aceite (para cocinar si se diera el caso). También atuendos y vestiduras varias (aunque esto es más bien por la hija de don Hernán durante el viaje). Además, llevaránla tienda de campaña de Milagros recogida en un gran fardo para que, a falta de posadas en el camino, ella evite acampar al raso.

Cuando esté preparado, la joven hará acto de presencia junto con algunas sirvientas, y la ayudarán a montar en su caballo. Su padre estará presente. Una tirada de **Descubrir (fácil +25%)** hará que el Jugador se de cuenta de que la joven apenas miraba a su padre en la despedida (y con razón). Milagros llevará como doncella de compañía a Dorotea, una muchacha al servicio de don Hernán desde hace dos años.

2. El viaje hacia las Dueñas

El grupo saldrá de la ciudad y atravesará las llanuras de la comarca durante tres días, donde se cruzarán con peregrinos que van al norte a ver al Santo Apóstol de Santiago por el camino romano de la Plata, o bien se dirigen al este, buscando recalar en el monasterio de Guadalupe. Toparse con arrieros, esportilleros y viajeros será el pan de cada día. Durante el trayecto podrán alojarse en una torre convertida en lugar de descanso para viajeros y también en un solitario caserón propiedad de un matrimonio en medio de una planicie baja. Durante ese tiempo, el Director es libre de incluir algún evento. He aquí un par de ideas:

- Varios bandidos (1d3) asaltarán al grupo para robarles, intentando acabar con ellos si es preciso. Si logran derrotar a uno de ellos, el resto tratará de huir.
- A media tarde, intentando atajar por un sendero en

mal estado, se perderán en una zona boscosa y árida, por lo que tendrán que acampar de noche. Un jabalí les acechará (atacándoles si es preciso).

3. Plasencia

Tras estos encuentros, el grupo divisará por la noche la ciudad de Plasencia. Tiempo atrás se había llamado Ambroz, o tal vez Ambracia, y había sido construida sobre un poblado árabe. Hacía dos años que rey Juan II de Castilla dio la ciudad a la familia de los Zúñigas, concediendo a Pedro de Zúñiga el título de conde de Plasencia. Una vez lleguen a la ciudad, entrarán por la puerta de muralla conocida como la Berrozana, y tras atravesar la plaza donde se encuentra la catedral, no tardarán en ver una posada de dos plantas iluminada en su interior.



Dorotea recordará que su señora Milagros necesita un lugar seco y limpio para descansar, a ser posible en una habitación individual. Julián y Gonsalves tampoco se negarán a dormir bajo techo. En el interior de la taberna podrán ofrecerle tal habitación para las doncellas, otra para los hombres y un hueco en el establo trasero para los caballos. Todo por doce maravedíes. Ello incluye el desayuno por la mañana. Si aceptan, podrán quedarse a cenar antes de ir a descansar y el Jugador notará que Milagros está de mal humor, como lo ha estado desde que salió. Si le pregunta el motivo, ésta responderá que

no es plato de buen gusto viajar para luego ser encerrada (y por eso apenas se despidió de su padre días antes, cosa lógica). Acto seguido se irá con su sirvienta a su habitación. Antes o después el Jugador y los dos criados habrán de hacer lo mismo.

De madrugada, si el Jugador supera una tirada de **Escuchar**, oirá que la puerta de su habitación se abre. Una figura indeterminada entrará en ella. Julián y Gonsalves siguen durmiendo. Si no lo superan, será la figura la que despertará al Jugador tapándole la boca para que no grite. Se trata de Milagros. Le suplicará en voz baja que la ayude a escapar, pues no quiere estar encerrada en ese convento de por vida. Asegura que ahora, en medio de la noche, es el mejor momento para huir. Tras poner en esta tesitura al Jugador, éste puede decidir ayudarla o no. En caso de hacerlo podrán marcharse bajando al piso de abajo y tomando con cuidado los caballos. Entonces pasarán a la Escena 5. *El terror oculto*. En caso contrario, Milagros se marchará a su habitación maldiciendo y despertando a los dos criados, quienes se preguntarán qué ocurre...

4. El paso de las montañas

A la mañana siguiente, después de desayunar, tomar los caballos y salir temprano en dirección norte, el grupo recorrerá durante dos días las primeras estribaciones de un terreno boscoso de montaña. En ese tramo no habrá posadas, sino que tendrán que dormir al raso. Al cuarto día de viaje se adentrarán en la comarca de las Hurdes. Los bosques de álamos, alcornos, chopos y olmos serán imperantes en el paisaje, y también arroyos y ruinas de puentes romanos y molinos antiguos. El grupo tendrá que superar sus casi infranqueables montañas para proseguir el viaje.

Al quinto día, el Jugador se despertará en medio del campamento de viaje con un terrible dolor de cabeza. Para su sorpresa, Julián no está bajo su manta de dormir, y Gonsalves yace muerto justo al lado (sin ningún tipo de herida). Si revisa el cuerpo y supera una tirada de **Medicina** (fácil +25%) hará sospechar que ha fallecido por envenenamiento. Cuando vaya a mirar a la tienda de Milagros, el Jugador no encontrará a la joven, pero sí el cuerpo de Dorotea, que yace bocarriba con un cuchillo clavado a la altura del corazón. *Nota para el Director/a:* Milagros, al ser rechazada por el Jugador, decidió huir por su cuenta. En su intento de huida, envenenó a Gonsalves y al propio Jugador (a éste, por fortuna no le afectó demasiado el brebaje que utilizó), y acabó con la vida de su sierva, pues creía que todos ellos evitarían que finalmente huyese. Por suerte para ella, Milagros embaucó a Julián tal y como lo intentó con el PJ, y éste ha huido con ella. Si el Jugador decide ir a buscarla, encontrarán unos evidentes rastros en el terreno. Las pisadas se dirigen al norte. Si marcha en esa dirección encontrará una media hora después una cabaña en la falda de la montaña. El leñador que la

habita podrá decirle que vio a dos figuras correr delante de su choza hace unas horas, indicándoles la dirección en la que huyeron. Una tirada con éxito de **Empatía** revelará que su voz tiembla un poco. Tal vez, de una u otra forma, el Jugador descubra qué está pasando: el lugar por donde han subido desemboca en un risco de difícil acceso, el cual además, dicen que está habitado por un mal terrible. Quien marcha por ese camino, jamás regresa. El leñador se negará rotundamente a acompañar al Jugador si éste se lo pide. Además, si se aventura por esa ruta, habrá de subir el risco a pie (un caballo no podría acceder por ese lugar) mediante las tiradas de **Trepar** pertinentes si el Director/a lo cree necesario. Una vez arriba encontrarán en un trozo de tela de tafetán, parte de los vestidos de la hija de Hernán.

5. El terror oculto

Tal vez Milagros y el Jugador estén huyendo desde Plasencia y ahora se encuentran en este punto, o bien nuestro protagonista siga observando la tela del vestido que haya encontrado. De una manera u otra, aparecerá delante del Jugador una bestia de enormes proporciones, con cabeza de y patas de chivo y un torso humano y velludo, el cual le atacará sin piedad. Una tirada con éxito de **Leyendas** le hará recordar una vieja historia oída tiempo atrás: Se trata del *Seir* (pag 377 del Manual), un ser que habita esta región de las Hurdes y devora viajeros perdidos, especialmente mujeres. *Nota para el Director/a:* en el caso de que Milagros se encuentre con el Jugador, ésta huirá despavorida ante la presencia hostil (mientras se se sucede la lucha), y éste la perderá de vista (el caso es que se la pierda de vista temporalmente).

En el momento que la criatura sea mínimamente herida, tratará de desaparecer por los abundantes matorrales cercanos. Tras el lance, el Jugador se dará cuenta de que a unas cincuenta varas de distancia, en plena falda de montaña, hay una cueva en la parte baja de un risco. La voz de Milagros resuena en el interior de la misma...

Explorar la cueva requiere de ir acompañado de algún tipo de iluminación (aunque no es muy profunda), y una vez dentro el Jugador verá cráneos y huesos por doquier, comprendiendo que aquello es una especie de fosa. Milagros seguirá gritando y a través de su voz podrá llegar a una sala natural casi circular. Dependiendo del caso, si Milagros escapó con Julián, el Jugador verá en la pared del fondo a la joven aprisionada por cuerdas en pies y manos; en el caso de que ésta se resguardara aquí tras encontrarse con el *Seir*, estará tendida en el suelo, pues se ha lastimado el tobillo en su intento de refugiarse de aquel ser.

En ambas situaciones, cuando el Jugador acuda para socorrerla, la criatura volverá a aparecer y tratará de sorprender a la pareja en el interior (volviendo a atacar al Jugador). Ésta vez será un combate a muerte.

Conclusión

Cuando el Seir sea derrotado podrán salir de allí. Si procede, Milagros confesará que la noche anterior envenenó con un brebaje preparado a todo el grupo excepto a Julián, su cómplice, al cual convenció para que ambos huyeran de su destino. Dorotea se percató de las intenciones de su señora, y Julián le clavó el cuchillo para evitar que alertara al resto. Después confirmará que aquel ser tomó al criado de don Hernán y lo devoró en esa cueva, delante de ella. Finalmente Milagros volverá a pedirle al Jugador que la deje huir, pues aún cuando su padre de caza a los tres franceses, ella seguirá recluida en el convento. Ahora queda en manos del Jugador compadecerse o no de las palabras de la joven.

Al salir de la cueva la noche habrá caído y ambos habrán de llegar hasta el lugar donde quedaron la montura, para luego avanzar hacia el convento de las Dueñas o tal vez hacer un alto en el camino para volver al campamento y dar entierro a Gonsalves y Dorotea.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por superar a los bandidos o el jabalí: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE: 15 **Altura:** 1,95-2 varas
AGI: 14 **Peso:** 156 libras
HAB: 18 **RR:** 65%
RES: 12 **IRR:** 35%
PER: 15
COM: 10
CUL: 6
Protección: Pelliza de Piel (1 punto), Brazales (2 puntos)
Armas: Cuchillos 55% (1d6)
Competencias: Con. De Área 50%, Escuchar 40%, Sigilo 55%, Tregar 35%.

Jabalí

FUE: 25 **Altura:** 0,70 varas
AGI: 12 **Peso:** 180 libras
RES: 25 **RR:** 50%
PER: 12 **IRR:** 50%
Protección: carece
Armas: Arañazo 65% (1d8+1) Mordisco 40 (2d4)
Competencias: Escuchar 40%, Sigilo 45%

El Seir

FUE: 20 **Altura:** 1,67 varas
AGI: 12 **Peso:** 132 libras
HAB: 10 **RR:** 0%
RES: 20 **IRR:** 150%
PER: 20
COM: 5
CUL: 5
Protección: Pelaje (1 punto)
Armas: Garras 45% (1d8+2d6)
Competencias: Descubrir 75%, Escuchar 75%, Esquivar 90%, Rastrear 95%.
Hechizos: carece
Poderes Especiales: carece





Al encuentro de Latifa

*“Hay cuatro cosas que no vuelven:
la flecha arrojada, la palabra ya dicha,
la oportunidad desperdiciada
y la vida pasada”*

(Proverbio árabe)

Aventura para un Jugador cuyo personaje debe pertenecer a cualquier pueblo del Reino de Granada. Convendría que fuera un personaje ágil y/o perceptivo, y que tuviera destreza en alguna competencia de armas.

Introducción

Reina en la corte granadina Yusuf V. Por unas razones u otras, el Jugador acaba de llegar a Al-Ihiliya, pequeña ciudad al norte de Ronda (más bien un pueblo grande), situado en el oeste del reino nazarí de Granada. Al ser una población fronteriza, existe una alta presencia militar: son visibles los grupos armados de mercenarios y soldados montados a caballos regresando de las llamadas *aceifas* o *razzias* (las contiendas de saqueo en la frontera castellana) o esperando para acudir a ellas, ya que en esta época estival son muy frecuentes.

En el comienzo de esta aventura es día de mercado, y en la plaza principal de la ciudad, junto al *Al-Qasar* (el castillo), numerosos cambistas, drogueros, especieros y orfebres (entre otros muchos comerciantes) desarrollan sobre el zoco sus negocios. Una estrecha calle de apenas vara y media de ancho comunica con otra pequeña plaza, la alcaicería, lugar de almacén de mercancías (en esos momentos muy bien vigilada por soldados del alcázar).

1. Los deseos de un comerciante

Agosto de 1445. Al-Ihiliya. El Jugador/a se encuentra en una tetería situada en el zoco del mercado, degustando un fabuloso té de menta para mitigar el calor. Allí podrá ver a numerosos viajeros charlando, comerciantes y clientes haciendo negocio o descansando de sus apesadumbrados viajes. Antes o después, se acercará al Jugador un hombre de algo más de treinta años, de prendas de servidumbre de algún buen señor, las cuales, por cierto, son bastante elegantes. Se presentará como Abid, siervo de Amir-ibn-Dawud. Una tirada de **Conocimiento de Área** o **Cultura x2** podrá hacerle saber que tal señor es un comerciante de renombre en Al-Ihiliya y en sus alrededores, famoso por sus negocios de tapices, y que vive cerca del alcázar. Abid le invitará a ir con él a su palacio, pues su amo busca a algún forastero para un encargo del que ninguna pregunta debe de hacerse (y él parece alguien perfecto para ello).

Tras aceptar (supongamos que sea así), Abid y el Jugador marcharán por algunas callejas de la pequeña ciudad hasta llegar en pocos minutos a un palacete de dos plantas, en una calle elevada, donde se concentran otras grandes viviendas (si el Jugador insiste en saber del asunto, el criado tan sólo confesará que no es ningún negocio turbio o ilegal).

Abid llamará la puerta, abrirá otro siervo de Ibn-Dawud y los tres atravesarán un ancho y lujoso zaguán decorado con tapices de hilos de oro y plata, así como asientos laterales de madera oscura. Segundos después llegarán a un patio interior que cuenta con una fuente labrada en piedra, así como un bonito claustro de columnas del mismo material. Junto a éstas, cuatro tipos armados con cuchillos aguardan en silencio, sin dejar de mirar al Jugador. El patio comunica con varias salas de la planta baja del gran palacio, y Abid invitará al jugador a acceder a una de ellas.

No es ninguna trampa, sino que se trata de la cocina de la vivienda, y allí aguarda, dejándose entrever sentada en una silla, una mujer de unos veinte años y extraordinaria

belleza. Porta un velo, viste ricas prendas blancas y un sencillo collar enjoyado en su cuello. Tras hacer una reverencia, Abid la presenta como Latifa-ibn-Amir, la hija del comerciante Amir-ibn-Dawud. De una manera u otra, y tras las debidas presentaciones, la mujer confesará que es ella la que buscaba a alguien para proponerle algo (y no su padre, del cual no hay rastro por allí).

Por lo visto, su padre Amir se encuentra en su almunia de las afueras, descansando en esa finca de recreo desde hace casi dos semanas. Sin embargo, ella esta retenida por los mercenarios de Amir para evitar que salga del palacio. La joven añadirá que hace un mes, cuando acompañaba a su padre en un viaje de negocios, se toparon con un jinete al que creyeron caballero cristiano, pero no era sino un pardo dedicado a arrasar las poblaciones de la frontera (cerca de Al-Ihiliya). Amir se sintió en peligro mientras el pardo observaba a Latifa, estupefacto desde ese momento por la belleza de la joven. Lejos de hacerles daño, el pardo pidió permiso al comerciante para visitar a su hija allá donde vivieran. Amir, por temor a las inmediatas represalias, aceptó la petición, y tras conocer que su hogar era Al-Ihiliya, éste se marchó (y padre e hija pudieron ponerse a salvo).

Unos días después del suceso, perturbado por los hechos, Amir comenzó a preparar unas nupcias para su hija, con la intención de casarla cuanto antes y evitar volver a ver al pardo. Ante el descontento, Latifa intentó sin éxito escapar de casa, y por ahora cumple castigo mientras su padre está fuera. Añadirá que hace dos días Abid se topó con un mendigo cubierto por una túnica. Preguntaba por Latifa. Tan sólo le dijo que en breves “iría a buscarla”, pero no lo ha hecho. La joven intuye que es el pardo y teme que alguien le haya capturado (la verdad es que ella también se sintió atraída por el jinete).

Tras relatar estos sucesos, Latifa pedirá al Jugador que le ayude a encontrarlo. Según dirá, tal vez se halle en algún lugar de la pequeña ciudad. Por si hubiera algún tipo de duda, un éxito en una tirada de **Empatía** le hará saber que todo lo relatado es cierto. Es de suponer que el Jugador acepte la petición (la joven Latifa no escatimará en gastos para conseguir citarse con el pardo).

2. Una búsqueda a contrarreloj

Antes de que el pueda marcharse, el Jugador/a será testigo de cómo una criada entra en la cocina anunciando que un tal Mu'tammid ha venido para trasladarla a la almunia de su padre (por orden de éste). **Nota para Director/a:** Mu'tammid es un *al-mogauar* que, al igual que el pardo, saquea en la frontera cristiana y tiene predilección por Latifa. Los hombres del patio trabajan con él, y goza de la confianza de Amir en diversos asuntos. Si Mu'tammid se encuentra al Jugador/a es probable que él y sus hombres lo intenten echar a patadas de allí. No resultará aconsejable

enfrentarse a todos ellos (o tal vez sí), por lo que la cocina cuenta con una puerta auxiliar que comunica con un callejón trasero del palacio. De una u otra manera, los agresores deberían forzar al Jugador/a a echar a correr por la ciudad (un éxito en una tirada de **Correr** será suficiente como para salvaguardar las distancias en una posible persecución). De una u otra forma, Latifa será irremediabilmente raptada y llevada con su padre por Mu'tammid.

Habiéndose alejado del palacio, el Jugador/a encontrará en cualquier zona de la localidad (el mapa de la pequeña ciudad queda en manos del Director/a) con un tipo de unos veinticinco años, harapos sobre su cabeza y una túnica roída que oculta sus verdaderas prendas. El sujeto corría y chocó contra Jugador/a al cruzar una esquina.



Ambos caerán al suelo, y enseguida el joven alertará al Jugador/a diciéndole: “¡Corre!”. Enseguida podrán ver cómo dos *alwazires* (guardias de la ciudad), avanzan rápidos hacia ellos, cuchillo en mano. De nuevo, superar una tirada de **Correr** implicará dejarlos atrás; de lo contrario, el Jugador/a será alcanzado por los guardias y se producirá una lucha (en tal caso, el tipo de los harapos confrontará también contra sus captores). Los *alwazires* tan solo intentarán reducirlos y despojarles de sus armas.

Nota para el Director/a: se trata de dos oficiales que vigilaban las mercancías de la alcaicería, y en el caso de someter al Jugador y al otro tipo los llevarán a los calabozos del alcázar, donde estarán un par de días y los soltarán sin explicación (ver *La verdad*).

De una manera u otra, el joven de los harapos se presentará como Tomás Pomeda. Asentirá si se le pregunta por la historia de Latifa (él era el pardo que se topó con ella), y preguntará por la misma, pudiéndole narrar su historia de los acontecimientos. Al enterarse de que la joven va a ser llevada a la fuerza a la almunia, le pedirá al Jugador/a que le acompañe para rescatarla y poder huir con ella (él conoce el camino hasta allí). Pese a que el embrollo es cada vez más turbio, suponemos que el Jugador/a acepta esta petición (Tomás podrá remunerarle por su ayuda con algunas ganancias de los saqueos en sus cabalgadas sobre los pueblos fronterizos).

Antes de marchar, es posible comprar en el mercado de Al-Ihiliya algunas armas o provisiones para el viaje (eso sí, ahora 2d3 alwazires transitan el lugar...). Además, si preguntan la localización de la almunia, no tardarán en saber que se encuentra a cuatro leguas de Al-Ihiliya, en dirección este. Una vez que Tomás y el Jugador se pongan en camino, el Director/a lanzará 1d4 o elegirá uno de los siguientes sucesos:

1: Ningún encuentro.

2: Durante un descanso en el camino, les acechará un lince. Éste enfrentará su **Sigilo** al **Descubrir** o **Escuchar** del Jugador/a. Ello determinará la ventaja de Iniciativa durante el inminente combate.

3: Un grupo de 1d3+2 bandidos lanzará desde una arboleda una ristra de flechas contra los dos viajeros. Una tirada de **Suerte x3** evitará que alguna flecha impacte contra ellos (daño de 1d6). Acto seguido se lanzarán a su encuentro con la intención de despellejarles y robarles.

4: Tras una parada, el Jugador/a notará sobre su espalda un terrible picotazo. Se trata de un alacrán, el cual acaba de inyectar su veneno en su cuerpo, por lo que se aplicarán las reglas de *Peligros: Venenos* (pag. 108). Claro que, si previamente se supera una tirada de **Perpección x2** estará a tiempo de evitar la picadura.

3. El mal de la cueva

Tras una hora de marcha a caballo o unas tres a pie, Tomás señalará con el dedo hacia lo alto de una colina, donde un agujero en un risco vertical indica la presencia de una cueva. Al acercarse al lugar, el Jugador/a verá cuatro caballos atados bajo la sombra de un árbol. Un pequeñísimo arroyo sale del interior de la cueva (la cual se presenta a priori oscura). Un éxito en una tirada de **Escuchar** permitirá al Jugador/a oír un lamento a varias decenas de varas de allí, alejándose de la cueva aún sobre la colina. Se trata de uno de los hombres de Mu'tammid. Si acuden hasta él, verán al tipo pidiendo ayuda, tumbado en el suelo. Presenta severos mordiscos en el

cuello. Lo único alcanzará a decir antes de morir desangrado es "*Latifa...es el mal, la joven es el demonio*". Por cierto, si el Jugador/ rebusca entre las ropas del secuaz encontrará un cuchillo oculto en buen estado (daño 1d6). Volviendo a la cueva, explorar su interior sólo es posible mediante algún tipo de iluminación. Una vez dentro, un pequeño zaguán natural deja ver una bifurcación: un camino a la izquierda y otro a la derecha, ambas grutas naturales del interior de la colina. El arroyo procede del camino de la izquierda y hay un leve rastro de sangre procedente del de la derecha:

Si toman el camino de la izquierda seguirán unos pasos el cauce y encontrarán una sala vacía abovedada de manera natural, iluminada por toscas antorchas, y con un pequeño charco filtrado desde algún lugar, origen del pequeño arroyo. Allí encontrarán una criatura en forma de serpiente del tamaño de una persona, enroscada en torno Latifa, la cual está a punto de ser devorada. El Jugador/a perderá 1d10 de Irracionalidad si no supera una tirada de Irracionalidad. En cuanto vea a los nuevos invitados, la serpiente soltará a la joven y centrará en ellos su atención. Si el ser pierde la mitad de puntos de vida se transformará en su silueta original (un *Hada Mora*, pag. 359 del Manual) y atacará a muerte a ambos con un cuchillo y lanzando sus hechizos. Una tirada de **Leyendas** permitirá saber de qué criatura se trata (o al menos hacerse una idea).

Si toman el de camino de la derecha encontrarán otra sala con un jergón de paja, un caldero con agua, los restos de una hoguera y los cuerpos de Mu'tammid y dos de sus hombres. El rastro de sangre parece acudir al exterior desde allí. Además, hay otros huesos desperdigados en el suelo, de los cuáles puede apreciarse que descansan en ese lugar desde hace tiempo. Antes de que abandonen el zulo aparecerá Latifa detrás del Tomás y el Jugador/a. Su rostro está desencajado, sus ojos llenos de lágrimas, y se halla ensangrentada y con las ropas rasgadas. Enseguida se acercará a Tomás. Si el Jugador/a supera una tirada de **Empatía (difícil -25%)**, notará un raro brillo en los ojos de la joven. Sabrá que no es Latifa, pese a que su apariencia es idéntica.

Estando cara a cara con el pardo (o bien si el Jugador se percata de que se trata de un engaño), el Hada Mora (que ha tomado la apariencia de Latifa) le hundirá a Tomás un cuchillo en su hombro, haciéndole caer. Entonces volverá a su apariencia original, y ésta tratará de acabar con el Jugador/a.

En ambos casos Tomás y el Jugador/a se toparán con la criatura, y cuando el Hada sea derrotada escucharán unos gritos de auxilio femeninos (si Tomás fue acuchillado, en este momento advertirán que no supuso una gravedad excesiva). Se trata de Latifa (ahora sí), encerrada en una sala oculta en mitad de la bifurcación anterior, a la cual se accede a través de un pequeño hueco, apartando una pesada roca (de la cual, en su acceso a la cueva, Jugador y Pardo no se percataron).

Conclusión

Una vez accedan a la sala encontrarán a la joven en buen estado, aunque bastante asustada). Latifa y Tomás se abrazarán antes de relatar lo que pasó. Por lo visto, de camino a la almunia, Mu'tammid, sus hombres y ella pararon a descansar cerca de la entrada de la cueva. Vieron entonces a un hombre pedir ayuda desde la entrada de la misma, y al acercarse, el hombre se transformó en serpiente, acabando con la vida de los socios de su padre. Luego la raptó a ella.

Si el Jugador/a no tiene inconveniente, Latifa aceptará marchar con Tomás y alejarse del comerciante Amir. El pardo entregará como resto del pago un medallón con una piedra malaquita engarzada (fruto de sus saqueos, y que debe valer un par de doblas de oro. Además, quien sabe si concede algún otro poder o beneficio, desconocido incluso por el pardo). Tanto Tomás como Latifa tomarán dos de los caballos presentes para huir.



La verdad

Tomás Pomedá es un pardo de origen villano, dedicado a las "cabalgadas" en la frontera del reino de Granada (al igual que las razzias musulmanas). Hace un mes logró asaltar una pequeña caravana propiedad de Amir-ibn-Dawud, un poderoso comerciante musulmán. Con él iba su hija, pero al verlas se enamoró al instante y les perdonó la vida. A cambio de ello le pidió a Amir el permiso para visitarla desde entonces. Pocos días después, Tomás accedió discretamente a Al-Ihiliya caracterizado como un mendigo, y exploró la ciudad para tratar de encontrar a Amir y a la joven Latifa.

Tras saber de ellos, planeó una huida que pronto se vio truncada: un grupo de mercenarios de las razzias lo reconoció y tuvo que esconderse durante la noche en el almacén de la alcaicería. Al día siguiente, al ser día de mercado, el local estuvo vigilado por los alwazires de la ciudad durante horas. Cansado de esperar Tomás decidió huir de allí, pero los alwazires lo vieron y comenzaron a perseguirle (creyéndole un ladrón dentro del almacén de productos). Ahí topó con el Jugador...

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 40 p. Ap.

Dramatis Personae

Tomás Pomedá

FUE: 20 Altura: 2,16 varas

AGI: 13 Peso: 150 libras

HAB: 15 RR: 75%

RES: 14 IRR: 25%

PER: 16 Templanza: 50%

COM: 12

CUL: 7

Protección: Gambeson (2 puntos), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Terciado 65% (1d6+1)

Competencias: Cabalgar 60%, Correr 50%, Descubrir 45%, Ocultar 38%, Sigilo 40%.

Alwazires / Mu'tammid y sus hombres

FUE: 15 Altura: 1,98-2,19 varas

AGI: 12 Peso: 130-150 libras

HAB: 15 RR: 75%

RES: 14 IRR: 25%

PER: 16

COM: 10

CUL: 5

Protección: Pelliza de Piel (1 punto), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Gumía 45% (1d4+2), Pelea 35% (1d3)

Competencias: Correr 41%, Esquivar 35%, Tormento 45%.

Lince

FUE: 15 Altura: 0,85 varas

AGI: 30 Peso: 62 libras

RES: 15 RR: 50%

PER: 35 IRR: 50%

Protección: Carece

Armas: Mordisco 50% (1d6), Garras 50% (1d6)

Competencias: Correr 55%, Descubrir 60%, Escuchar 85%, Rastrear 70%, Sigilo 40%

Hada Mora (en forma humana)

FUE: 15 Altura: 1,97 varas

AGI: 20 Peso: 140 libras

HAB: 20 RR: 0%

RES: 15 IRR: 125%

PER: 15

COM: 10

CUL: 15

Protección: Carece (aunque posean inmunidad contra ataques físicos, en esta aventura no dispone de tal cosa).

Armas: Cuchillo 55% (1d6)

Competencias: Cantar 70%, Con. Animal 95%, Con. Mágico 70%, Descubrir 50%, Escuchar 45%, Sigilo 80%

Hechizos: Cualquiera que no sea de magia negra.

Poderes Especiales: Pueden adoptar cualquier forma siempre que no supere (o sea inferior), en una vara a su verdadero tamaño. La transformación se lleva a cabo en un solo asalto.

Hada Mora (en forma de serpiente)

FUE: 20 Altura: 1,97 varas

AGI: 11 Peso: 100 libras

HAB: 10 RR: 0%

RES: 20 IRR: 125%

PER: 11

COM: 10

CUL: 5

Protección: Piel escamosa (2 puntos)

Armas: Mordisco 45 (2d6), Envoltura 40% (2d4+1 por asalto: utilizar la mecánica de *Inmovilizar* (acción extendida).

Competencias: Similares a los anteriores + Rastrear 50%



Memento mori

“Agua por San Juan: quita vino y no da pan”

(Refrán popular)

Aventura corta para un Jugador, cuyo personaje debería contar con una profesión militar o bien tener gran destreza en alguna competencia de armas. Es fácilmente adaptable a cualquier localización.

Introducción

El Jugador es siervo y amigo desde hace años de don Lázaro de Valviesa, un noble y señor de las tierras de Bonfortal, a casi una decena de leguas al sur de Burgos. Se trata de un hombre agradecido de sus siervos, aldeanos y criados, y no se le ha conocido nunca temor en su corazón ni voz más alta que otra. El Jugador ha acudido ante la llamada de don Lázaro y ahora está en su castillo, ya que al día siguiente su hija Amalia, de veinte años, contraerá matrimonio con don Hilario, un ricohombre de una buena familia de Aranda de Duero.

1. La batida en la noche

Año del Señor de 1387. Tierras de Bonfortal. 23 de Junio. Media tarde. El Jugador se encuentra en el castillo de don Lázaro. Tras esperar toda la tarde, la llegada de Hilario no se efectuará. Algunos criados piensan que se ha esfumado para no contraer nupcias y otros que han sido asaltados por los bandidos que desde hace un mes ocupan esas tierras. Con una tirada con éxito de **Escuchar**, una de las sirvientas (la más vieja del castillo) negará entre dientes toda conjetura que puedan hacer sobre su paradero. Si se le pregunta, deseará que Hilario no se haya encontrado con los seres nocturnos que, en la

noche de San Juan, salen de algunas de sus madrigueras para abalanzarse contra cualquier persona... Ante el temor de que algo grave le haya sucedido a Hilario (un encuentro con bandidos más que cualquier leyenda), don Lázaro mandará a sus hombres a batir sus tierras para encontrar al joven. También ofrecerá su petición al propio Jugador, claro está. El alcaide de su castillo propondrá que se dispersen en grupos de a dos, y éste será acompañado de un soldado llamado Lancho de Ujía en la búsqueda. Los lugares de interés en Bonfortal, y los que el ambos pueden visitar son los siguientes:

La aldea de Mancarte:

Es la única aldea que hay bajo el monte donde se alza el castillo del señor. Se trata de una treintena de casas y una pequeña iglesia en el medio de éstas. Los campesinos del lugar son reacios a hablar, pero con tiradas de **Elocuencia** o **Mando** (fácil +25%) sólo dirán que algunos bandidos asolan las tierras, y no deben acampar muy lejos, ya que su último asalto fue días atrás, cuando mataron a dos campesinos que regresaban de sus labores del campo, no muy lejos de la aldea. Ir hasta allí no será difícil (el lugar está a unas quinientas varas). Una vez allí, con un éxito en una tirada de **Descubrir**, el Jugador se dará cuenta que los troncos de algunos árboles muestran marcas de grandes arañazos sobre su corteza.

La ermita de la Virgen de la Fuente:

Ermita se trata de un pequeño templo construido en un cerrillo al norte del castillo de don Lázaro. Una tirada de **Leyendas** hará recordar al Jugador que, según se cuenta desde antaño, la efigie de la Virgen de su interior se apareció en ese lugar a unos pastores perdidos en mitad de la noche.

La imagen desprendía una luz blanca y los guió hasta un arroyo cercano, desde el cual, siguiendo su orilla, pudieron orientarse y llegar hasta la aldea más próxima. Desde ese momento un pozo de agua emanó en el lugar de la aparición, y allí se levantó la ermita en honor a la Virgen y su milagro.

Si el Jugador se dirige al pozo, antes de llegar verá a lo lejos varias antorchas agitándose en mitad de la noche. Al acercarse encontrará a un tipo con capucha luchando contra cuatro bandidos que le rodean. El Jugador/a puede optar por ayudarlo o no. Si lo hace, Lancho se enfrentará contra uno de ellos, el encapuchado contra otro y el Jugador contra dos al mismo tiempo. Si surgen problemas demasiado graves para los protagonistas, se aparecerá sobre el tejado de la ermita la efigie de la Virgen de la Fuente, quien asustará a los bandidos y éstos se rendirán (o bien huirán) de inmediato. En tal caso, el Jugador ganará automáticamente 10 puntos de Racionalidad.



Cuando termine el combate, el encapuchado se presentará como Ramiro de Biena, un tipo al servicio de los monjes del monasterio de San Saturnino (algo más allá de las tierras de Bonfortal), el cual lleva noticias a don Lázaro de Valviesa. Si le explican la empresa se ofrecerá a unirse al grupo. **Nota para el Director/a:** Ramiro de Biena es en realidad un *frater miles* de la *Fraternita de la Vera Lucis*. Ha viajado a las tierras de don Lázaro para destruir a un ser tenebroso que habita en la región (Ver “La torre del risco”, a continuación). Ahora que se ha encontrado con el Jugador y Lancho, su

intención será peinar la zona con ellos para poder alcanzar su objetivo y, después eliminarlos para no dejar testigos de su presencia (tal y como los miembros de la *Fraternitas* acostumbran a hacer).

El puente del Ahogado:

Se trata de puente de piedra que atraviesa un ancho arroyo, el cual es linde norte de las tierras de Bonfortal. Suelen atravesarlo viajeros, buhoneros o campesinos, sobre todo cuando se celebra mercado en Mancarte y numerosos allegados acuden a la aldea. Cuando lo cruce, el Jugador advertirá los restos de una pequeña comitiva diseminada por el puente: cadáveres humanos y un par de caballos desorientados alrededor. Si registran los cuerpos encontrarán una bolsa con cuarenta maravedíes. El Jugador sabrá que son los hombres del prometido, aunque por la descripción que puede dará Lancho sobre don Hilario éste no parece encontrarse entre los malogrados.

Si el Director/a lo estima oportuno, otra partida de 1d3 bandidos puede salirles al paso. Al igual que pudieron observar en el lugar de la muerte de los dos campesinos (no muy lejos de Mancarte), el Jugador podrá ver claramente que los cadáveres presentan marcas de grandes garras en sus pechos y extremidades...

La torre del risco:

Situada en medio de un meandro el noreste de las tierras de Bonfortal, se compone de las ruinas de una antigua fortaleza musulmana, de la que sólo quedar una maltrecha torre de dos plantas. Cualquiera podría decir que es refugio de bandidos, morada de demonios o escondite de amantes. Si el Jugador se acerca a ella, comenzará a llover y tronar con fuerza (tal vez presagio de malas acciones), y al mismo tiempo oír un terrible alarido procedente del interior. **Nota para el Director/a:** se trata de don Hilario, quien está retenido allí dentro. La planta de abajo se encuentra arruinada, llena de tablones y cascotes desprendidos desde las alturas.

Tras subir a la planta superior por unas húmedas escaleras de piedra, el Jugador encontrará un espacio oscuro y oír un gran chasquido de lengua. Se trata de la *Farronca* (ver el Suplemento *Bestiarium Hispaniae*), que se encuentra de espaldas a las escaleras, y está a punto de devorar a Hilario, tendido y maniatado en el suelo.

Si el Jugador/a supera una tirada de **Sigilo** podrá acercarse por la espalda a la criatura y podrá atacarle utilizando la mecánica de *Emboscadas* a su favor (Pág.125 del manual). En caso contrario la *Farronca* se lanzará contra el Jugador como si nada, y luchará contra él, Lancho y Ramiro de Biena (si les acompaña). El combate será a muerte, y si vencen a la bestia, Ramiro aprovechará un descuido e intentará dar muerte él solo al Jugador, Lancho e Hilario, tal y como tenía planeado.

Conclusión

Si el Jugador rescata y devuelve a don Hilario al castillo de don Lázaro, éste les recompensará con no poca cosa: alguna pequeña posesión en las tierras de Bonfortal, un par de criados a su servicio y 10 doblas de oro (360 maravedíes de vellón), así como un futuro favor del noble o del propio Hilario. Por supuesto, el Jugador debería ser un invitado especial a las nupcias de la joven Amalia

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos de las tierras de Bonfortal

FUE: 15 Altura: 2,05-2,10 varas
AGI: 12 Peso: 145-150 libras
HAB: 15 RR: 70%
RES: 12 IRR: 30%
PER: 16 Templanza: 50%
COM: 9
CUL: 5
Protección: Brazales (2 puntos), Grebas de cuero (2 puntos)
Armas: Clava 40% (1d6), Cuchillo 56%% (1d6)
Competencias: Correr 50%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Rastrear 41%, Sigilo 40%.

fráter miles Ramiro de Biena

FUE: 15 Altura: 2,23 varas
AGI: 15 Peso: 17 libras
HAB: 20 RR: 85%
RES: 15 IRR: 15%
PER: 15 Templanza: 52%
COM: 12
CUL: 13
Protección: Gambesón (2 puntos), Capacete (2 puntos)
Armas: Espada de mano 59% (1d8+1), Escudos 40%
Competencias: Cabalgar 45%, Teología 60%, Descubrir 50%, Mando 35%, Leyendas 45%, Tormento 45%.
Rituales de Fe: Todos los de Primus y Secundus Ordo

farronca (ficha completa en Bestiarum Hispaniae)

FUE: 25 Altura: 2,34 varas
AGI: 23 Peso: 192 libras
HAB: 12 RR: 0%
RES: 35 IRR: 125%
PER: 12
COM: 0
CUL: 0
Protección: Carece, pero provoca en el atacante un malus de -25%
Armas: Garras 70% (3d6, dos ataques por turno)
Competencias: Sigilo 90%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Ver *Bestiarium Hispaniae*



La burla de Broderos

“Por tanto, tomad toda la armadura de Dios, para que podáis resistir en el día malo, y habiendo acabado todo, estar firmes”

(Efesios 6: 13)

Aventura de terror en una posada para 2-3 Jugadores cuyas profesiones deberían ir acordes con su estatus de súbditos de un matrimonio noble (por ejemplo, siervo de corte, cortesano o soldado), aunque es posible introducir cualquier otras. Las competencias de armas son siempre bienvenidas, aunque, dado el final de esta aventura, no serán del todo imprescindibles.

Introducción

Los Jugadores son soldados, cortesanos o siervos que acompañan a doña Juana de Illón y don Gome Garcés, señores de Cabeza Ancha (un señorío en mitad de Castilla, aunque puede adaptarse para cualquier otro PNJ o localización necesaria), a las nupcias de la hija de Álvaro Montejo de Illón, conde de Sierra Perella, y hermano de doña Juana. El enlace se celebra en unos días en el castillo de Valdenebros, a varias leguas al este de Burgos.

La comitiva también la forman más súbditos del matrimonio (en condiciones similares a los Jugadores), así como dos caballos montados por el noble matrimonio y varias mulas y yeguas donde se transportan las provisiones. El viaje se estima en tres días, habiendo recorrido ya dos jornadas.

1. La posada

Invierno de 1394. los Jugadores recorren en dirección norte la falda de la Sierra de Pradales (al sur de Aranda de Duero), habiendo entrado ya en el condado de Sierra Perella. Delante de ellos se alzan los últimos y enormes picos nevados que el grupo aún ha de bordear antes de alcanzar el castillo.

La noche les sorprenderá con una inminente lluvia, y la suerte ha querido que aparezca una posada al lado del camino, donde un enorme barrizal la separa del mismo. Cerca de la puerta descansa una carreta con la rueda quebrada. Si no lo proponen los Jugadores, será don Gome quien ordene a sus súbditos prepararse pasar allí la noche.

El edificio consta de dos plantas y un cobertizo para animales en la parte posterior del mismo, donde los Jugadores podrán dejar las monturas. Dos chimeneas humeantes sobresalen de su tejado, al igual que la mitad de una torre en uno de sus laterales. Hay iluminación en el interior. Mediante un éxito de una tirada de **Descubrir (difícil -25%)**, los Jugadores podrán advertir que en las cornisas del tejado hay pequeñísimas gárgolas y elementos decorativos eclesiásticos, todos fabricados o grabados en piedra, que debido a la noche y la lluvia son en esos momentos difícilmente perceptibles.

La posada está regentada por un joven matrimonio y su hijo de diez años (Saturno, Bernarda, y el pequeño Gabriel). Un amplio salón con dos chimeneas y una decena de mesas, asientos y bancos ocupan toda la estancia, iluminada con velas y candiles por doquier. En la parte superior se encuentran las habitaciones. Por otro lado, la taberna se encuentra algo concurrida por visitantes de paso que descansan al calor del fuego. Los Jugadores, podrán interactuar con algunos de ellos mientras son atendidos por los regentes):

Los anfitriones: podrán decirles que están en la posada de *don Juan* (pues antaño había un juglar llamado Juan de Mirabel que pasaba largas estancias en este lugar).

También les harán saber los precios por pernoctar: 6 maravedíes por pasar la noche en una estancia comunal, 10 por una estancia individual y 12 la habitación mayor, con chimenea y cerradura. Todas incluyen desayuno por la mañana. Si los Jugadores preguntan por las gárgolas de la cornisa Bernarda podrá contarles que, según le contó su madre, la posada fue en sus inicios levantada sobre los restos de una ermita, y que la torre quebrada de la posada era el antiguo campanario, aunque la mujer no sabrá darles más detalles.

Tomén y Flores: son dos peregrinos que llegaron por la tarde y se dirigen a la ermita de la Hortezueta. Pasarán la noche en una de las habitaciones de arriba.

Claudio: quien llegó hace un par de horas, se trata de un buhonero burgalés que ostenta una mula y un carro (el de la rueda quebrada). Ésta se rompió cerca de la posada, momento en el que oyó una carcajada, como si se burlaran de él.

Isidoro, Mencía y Adela: son siervos de don Álvar Montejo en castillo de Valdenebros. Vuelven de Cascarrales, una aldea más al sur, tras recoger varios productos que don Álvar ha adquirido para el banquete nupcial (están acompañados de un par de sacos con alimentos y otros enseres). Tras sorprenderles lluvia, aguantarán hasta que calme, pues no quieren mojar las pertenencias de su señor.

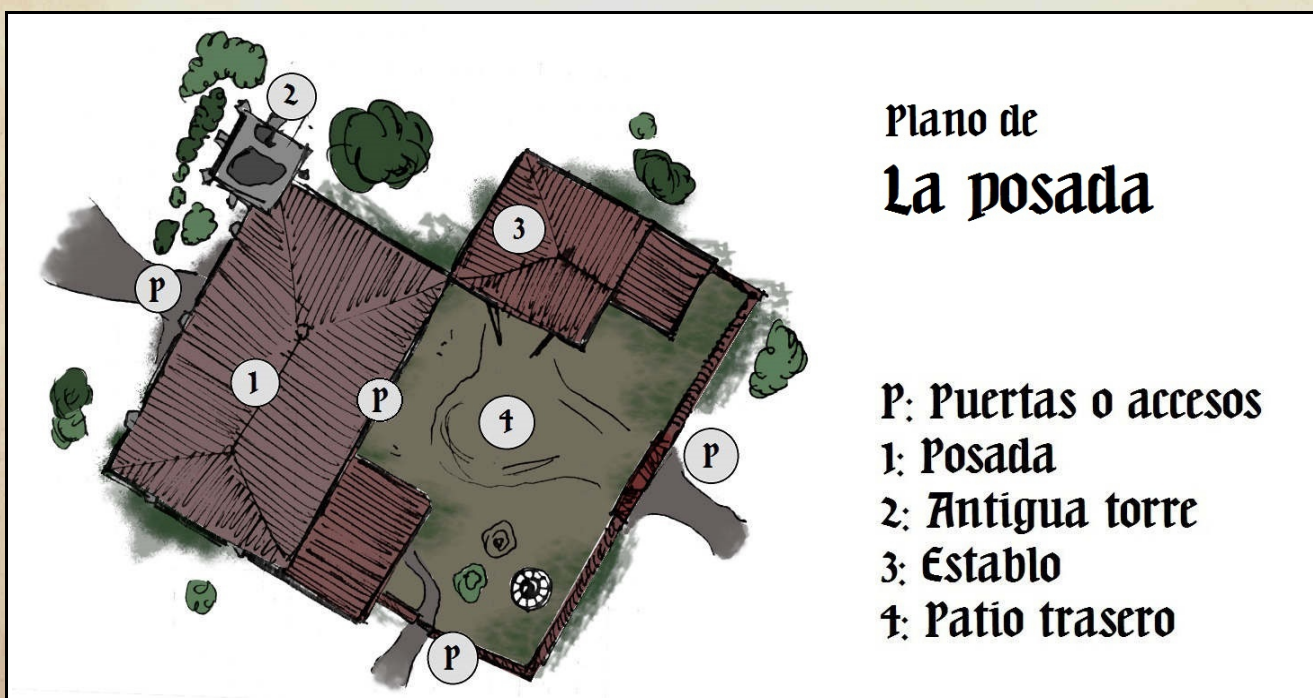
Superar una tirada de **Empatía** hará notar a los Jugadores que estos sirvientes guardan cierto malestar. Si les preguntan, cualquiera de ellos podrá confesar que, si no fuera por la lluvia, jamás hubieran entrado en la posada. Según ellos, la posada está maldita y acontecen sucesos extraños, o al menos eso se ha dicho siempre en el castillo de Valdenebros (ver *La verdad*).

2. La noche

Tras cenar y calentarse un poco junto al fuego, doña Juana y don Gome se retirarán a su habitación (la más grande de la posada), y el resto podrá dormir en la sala que hayan elegido (lo lógico que el matrimonio costee la estancia de sus súbditos). La lluvia no cesará y siendo de madrugada aquellos Jugadores que superen una tirada de **Percepción** se despertarán. En tal caso, éstos advertirán uno de los siguientes sucesos extraños (lanzar 1d6 o elegir al gusto):

- 1: Verán huellas de mano ensangrentadas en las paredes.
- 2: Escucharán una carcajada como la que escuchó el buhonero Claudio.
- 3: Oirán una respiración aguda tras su puerta.
- 4: Verán por la ventana, una figura de pie junto al camino, bajo la lluvia. Luego se alejará en la oscuridad.
- 5: Notarán un terrible olor a podrido bajo su jergón, aunque bajo él no hay nada.
- 6: Las velas de la sala se encenderán por sí solas, o bien se apagarán por sí solas.

Eso sí, al tratar de averiguar qué ocurre antes estos extraños eventos, los fenómenos desaparecerán por completo y la escena volverá inmediatamente a su estado original. Ello hará que los Jugadores pierdan 1d2 puntos de Irracionalidad a no ser que se supere una tirada de



Irracionalidad. Los Jugadores no podrán descubrir el origen de los hechos, y aquellos que no fueran testigos de ellos no habrán notado nada en especial. Si van a visitar a sus amos nobles, don Álvar abrirá la puerta y podrán comprobar que están bien. Antes o después tocará volver a dormir.

3. El terrible amanecer

El grupo se despertará al amanecer, pero no por el canto de un gallo, sino por un contante martilleo que procede de la planta baja. Cuando salgan de su habitación, los Jugadores no advertirán a nadie en el pasillo, y el resto de las habitaciones están vacías (incluida la de don Álvar, doña Juana y cualquier otro PNJ que les acompañara), excepto una, la que estaba ocupada por Tomén y Flores.

Al revisar esa habitación verán los cuerpos oscilantes de los dos tipos colgados por el cuello con una soga sujeta a una viga de madera. Inmediatamente, los cuerpos se prenderán de forma instantánea, calcinando espontánea e inmediatamente los cadáveres, no así la cuerda de la que pendían. Los Jugadores ya deben entender que algo grave está ocurriendo...

En la planta de abajo todo está como lo dejaron la noche anterior, y los Jugadores verán al buhonero Claudio remendando una de las ruedas de su carro en el centro del comedor. No hay nadie más. Éste golpea con un martillo varios clavos, tratando de encajarlos para unir unas tablillas y remiendos de madera en la rueda. Si los Jugadores le hablan no dirá nada, y en el momento en que le toquen a él, la rueda o sus instrumentos, Claudio y la propia rueda (no así el martillo) se quebrarán en mil pedazos. Será como si éste estuviera compuesto de vidrio ahora estallado de forma violenta, quedando los duros restos esparcidos por la sala, y teniendo la sensación que han advertido un espejismo.

Por otro lado (tal vez ya se hayan dado cuenta antes) las puertas y ventanas de la posada permanecerán cerradas. Están clausuradas y no parece que haya posibilidad de escapar. Los Jugadores sólo podrán abrirlas o derribarlas si superan una tirada simple de **Fuerza**, y si no lo consiguen volverán a escuchar una carcajada como la que tal vez escucharan de madrugada; carcajada que parece estar presente en esa misma sala (como si hubiera por allí alguien escondido).

4. La voz de la maldad

Es momento de establecer comunicación. En el caso de tratar de que los Jugadores intenten hablar con “aquel que les observa y se ríe”, éste les responderá con una voz gutural, y tratará de ser esquivo a sus comentarios y preguntas (respondiendo cualquier otra cosa), aunque al

mismo tiempo se interesará por las vidas, quehaceres, viajes o motivaciones de los Jugadores. Si no lo hacen, será la *Voz* quien se ponga en contacto con ellos.

Si le preguntan su nombre, la *Voz* no dirá nada, pero si lo relacionan con un demonio (*¿o es que acaso podría ser otra cosa?*) comenzará a criticar a quienes creen en el poder de esos “*bastardos del Infierno*”, así como otras perlas en contra de la figura del Mal...

El Director/a debería dejar que el grupo revisara un poco el comedor o la cocina (donde tampoco aparecerán los dueños, por cierto). Después las puertas se abrirán solas (si es que no lo hicieron ya), como invitando a los Jugadores a salir fuera de la posada. Así lo hagan u observen el exterior desde la puerta, podrán ver una criatura junto al camino, en medio del nuboso día. Es una criatura cuadrúpeda, de aspecto humano y más parecido a un demonio de extraña piel que a una persona (un éxito en una tirada de **Leyendas** podrá revelar que se trata de un *Gul*, pag 373 del Manual).

En esos momentos, la *Voz* les explicará que podrán proseguir su camino si le ayudan en un asunto: cercenar o derribar todas las gárgolas que sobresalen de la cornisa del tejado. Si no se fijaron la noche anterior, los Jugadores podrán percibir las ahora, incluyendo aquellas que la media torre de la posada alberga en sus alturas.

En el caso de que los Jugadores traten de huir a pie o buscando las monturas (tampoco están en el establo) verán cómo el *gul* les sigue, manteniéndose a cierta distancia, y la *Voz* les dirá que en caso de rechazar su petición serán devorados por la criatura (lo cual es cierto, pues en ese caso atacará inmediatamente al grupo...). Ante la pregunta del paradero de sus amos y resto de súbditos, la *Voz* añadirá que los verán muy pronto, mucho antes si cumplen lo que se les pide.

Hay un total de seis gárgolas en los extremos del tejado y tres en el punto más alto de la torre cercenada. Para llegar a las del tejado basta con superar una tirada de **Trepar** desde el suelo (o bien alcanzar el tejado desde una ventana de la planta superior con la misma tirada y un bonus del +50%). Para alcanzar las de la torre, es preciso superar dos tiradas seguidas similares desde el suelo o una desde el tejado. En cualquier caso, utilizar escalas o cuerdas otorga un +20% de bonus. Los daños por caída son 2d6 desde el tejado y 3d6 desde lo alto de la torre. Para derribar una cabeza de gárgola es necesario golpearla con algo contundente (*¿recordáis quién tenía un martillo?*)

Eso sí: algunas de las gárgolas del tejado poseen una apariencia sin igual: son los rostros de Isidoro, Mencía y Adela, esculpidos en piedra. Cuando un Jugador esté a su lado y esté a punto de golpearlas sus facciones se moverán y gritarán de terror antes de ser transformadas en fragmentos...



En lo alto de la torre quebrada descansan las otras tres restantes: dos de ellas son los bustos de don Álvaro y doña Juana, quienes reconocerán a los Jugadores y gritarán también antes de ser golpeadas; sin embargo, la tercera y última, compuesta por una calavera, cobrará vida y tratará de esquivar el impacto y morder al Jugador.

Por tanto, es preciso que éste obtenga un éxito una tirada de **Fuerza x3** para destruir la calavera con el martillo. Puede intentarlo las veces necesarias, pero cada vez que falle, el Jugador ha de realizar una tirada de **Esquivar (fácil +25%)** para evitar la mordida (daño de 1d4). Una pifia en cualquiera de los intentos de la tirada de Fuerza supondría la caída de la torre. En esta situación es posible tratar de obtener un éxito con el valor de **Suerte** para caer sobre el tejado, lo cual el daño quedaría reducido a 2d6.

Conclusión

Si los Jugadores luchan contra el gul y mueren, bien caen desde las alturas de la posada y también perecen, o bien acaban con el gul (también es posible) éstos despertarán en su cama, la misma en la que se tumbaron la noche anterior tras llegar a la posada. Si por el contrario ejecutaron hasta el plan de la Voz, los Jugadores serán testigos de cómo se produce una enorme deflagración en el suelo, justo entre el cobertizo de animales y la posada. Acto seguido, verán una sombra similar a un humo elevarse y perderse en el cielo. Instantes después se despertarán, de igual manera, bañados en sudor.

De una u otra forma, todos comprobarán que tanto ellos como sus compañeros están bien, y tan sólo tienen el rostro y cuerpo empapado en sudor. Tampoco presentan ningún tipo de herida o secuela que hayan podido sufrir.

Si optan por salir de la habitación, el grupo encontrará a los clientes de la posada en sus habitaciones, en la planta inferior, o a punto de proseguir su camino. Don Gome y doña Juana siguen durmiendo plácidamente en su dormitorio, al igual que el resto de criados si los hay. *¿Habrá sido todo un sueño?* Mientras Saturno y Bernarda preparan el desayuno, el grupo podrá comprobar que no hay socavón alguno tras la posada, y las monturas aguardan en el cobertizo, listas para llevarles hasta el castillo de Valdenebros. Eso sí, antes o después, cuando miren a la cornisa del tejado de la posada y a su torre, verán los huecos vacíos en donde debieran estar las gárgolas que advirtieron pocas horas atrás...

La verdad

Antaño fue servidor del mismísimo Frimost, pero el demonio *Broderos* (pag 47 de *Daemonolatreia*), la Voz a la que nos hemos referido, no era ni más ni menos que un demonio rebelde encerrado por su amo en el Infierno. Tras varios infructuosos intentos de fuga, Broderos logró escapar de su eterno encarcelamiento gracias a los contactos de los que allí disponía. Frimost comunicó este hecho a Lucifer, quien mandó encerrar al primero en un lugar carente de aliados: la Tierra. Y qué mejor lugar que hacerlo que entre los muros de un lugar santo: una ermita cristiana.

Si bien es sabido que el mal nunca puede acceder a sagrado, poco conocido es que el mal tampoco puede salir de él, si es que logra introducirse en su interior. Y así fue. Adoptando una inocente forma humana, Frimost logró engañar a los antiguos condes de Sierra Perella para hacerles levantar una hermosa ermita en la falda de un monte (la ermita de San Zoilo, en la sierra de Pradales, lo cual es parte de otra historia). Antes de que

el templo fuera consagrado, Frimost horadó una catacumba bajo la ermita y encerró a Broderos en ella, sellándola con magia infernal a través de unas gárgolas de piedra colocadas en su cornisa.

Con el paso del tiempo la ermita ardió varias veces (*¿tal vez los infructuosos intentos de Broderos para huir?*), quedando arruinada y convirtiéndose en un nido de bandidos. Así, los siguientes condes de Sierra Perella cedieron los entonces restos para reconstruirlos en forma de posada. Librada, ancestra de la actual dueña de la misma, aprovechó los muros y el derruido campanario para levantar dos plantas y hacer negocio, actividad que han ido continuando sus sucesores.

Por supuesto, en el castillo de Valdenebros y las aldeas aledañas no saben nada del demonio Broderos (solo rumores de maldiciones, y poco más), ni de que todo este tiempo estaba oculto bajo la posada; y menos acerca de que todavía sigue jugando con algunos clientes (como ha hecho con los Jugadores). Todo ello lo ignoran, pero saben que esa posada no es "trigo limpio", como suele decirse, por los extraños sucesos que suelen contar sus ocupantes.

Con el tiempo, Broderos localizó las ataduras infernales de Frimost, y entendió que destruyéndolas podría huir de su prisión. Su influencia, además, fue percibida por criaturas tan extrañas como él (el gul), y aprovechó para moldearlas y controlarlas a su antojo en su plan final para escapar. Tras la llegada del grupo a la posada, Broderos se burló de ellos y confundió sus mentes con desgarradoras visiones, pensando que tal vez tales incautos pudieran ayudarle a desbaratar las gárgolas del exterior (las cuales no podía alcanzar) para salir finalmente de aquella estrecha prisión.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por ejecutar el plan de la Voz, +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Gul

FUE: 15 **Altura:** 1, 36 varas
AGI: 25 **Peso:** 100 libras
HAB: 7 **RR:** 0%
RES: 15 **IRR:** 125%
PER: 22
COM: 5
CUL: 5
Protección: Carece

Armas: Mordisco 52% (1d6+1d4)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Rastrear 90%

Hechizos: carecen

Poderes Especiales:

Aullido: Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.

Metamorfosis: Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.



El sitio de Alburquerque

“Majestad, desead la cabeza de los tales, y vos la traeré”

(Álvaro de Luna)

Aventura para 1 Jugador que ostente la profesión de curandero o médico. No estaría mal que fuera usuario de la magia y conociera hechizos curativos, o simplemente que tuviera un gran porcentaje en las Competencias “Sanar” y “Elocuencia”. También es conveniente algún buen porcentaje en competencias comunicativas.

Introducción

La primera mitad del siglo XV se vio adornada por la guerra civil castellana mediante las luchas de poder ejercidas por la Corona de Castilla. Lejos de haber grandes enfrentamientos masivos, se fraguaron luchas de baja intensidad, donde los ejércitos entre ambos bandos no eran sino elementos para negociar treguas, rendiciones, cesiones de plazas y otros asuntos de esta índole.

A un lado, el monarca Juan II de Castilla (para muchos un inútil en la estrategia militar), quien pretendía conservar un poder absoluto en su persona. Éste estaba acompañado del Condestable de la Corona, Álvaro de Luna, valido y genio en ardidés (para su suerte) del primero. Al otro lado, una Liga nobiliaria de señores aragoneses encabezada por algunos de los Infantes de Aragón (Pedro, Juan, y sobre todo, don Enrique, hijos de Fernando de Antequera), quienes se oponían al Rey de Castilla y al de Luna, en favor de su enriquecimiento y empoderamiento personal.

Una de estas campañas de litigio se sucedió alrededor de 1429, en torno a la zona de Trujillo, donde los Infantes Enrique y Pedro saquearon dicho territorio. Juan II de Castilla accedió a que don Álvaro de Luna acudiera como capitán de sus ejércitos para detener a los Infantes, haciéndoles huir hacia el sur hasta el castillo de Alburquerque, cerca de la frontera portuguesa. Tal lugar era una fortaleza inexpugnable, donde además su hermana Leonor ejercía su influencia como regente del país vecino.

1. Un ruego inesperado

Invierno del año del Señor de 1429. Alburquerque. El Jugador es súbdito directo de don Álvaro de Luna, condestable de Castilla y valido del rey castellano Juan II. Éste ha recorrido en las últimas semanas las poblaciones de Trujillo, Mérida y Montánchez junto con trescientos soldados y casi mil acompañantes, capitaneados por el de Luna. Ahora, el ejército se halla diseminado en la falda del castillo de Alburquerque (en tiendas o al raso), sitiando a los infantes Pedro y Enrique. Sin embargo, la fortaleza es un nido de águila en una altura rocosa y parece que la cosa va para largo.

Una de las noches, Álvaro de Luna mandará llamar al Jugador mediante un soldado de la guardia. El valido le espera en su propia tienda. El Condestable se encuentra rodeado de candiles, una pequeña alfombra y algunos asientos. Por alguna razón y desde hace un tiempo, el Jugador goza de su entera confianza, y sabe que es un hombre con un carácter marcado por la ambición, pero no está cegado en ella: conoce muy bien a sus actuales enemigos y cómo tratarlos.

Una vez se adentre en la tienda advertirá a un par de hombres de visible importancia, nobles que, entre otros notables, han acompañado la persecución de Álvaro de Luna en tierras extremeñas: Rodrigo Alonso Pimentel, hombre de poblada barba, suegro de don Álvaro y Conde de Benavente; y Pedro Niño, señor de Cigales, quien le siguió con sus escuderos desde Peñafiel.

Don Rodrigo habla con torpeza al estar comiendo, ya que engulle algo de tocino con pan braseado; y don Pedro Niño presenta una fea herida en su espalda, fruto de las refriegas que tuvieron en Trujillo hace unos días, justo antes de tomarla. Se halla, al igual que don Álvaro, bebiendo un sorbo de vino. Su mal se resume en una postilla en la espalda, ensangrentada e infectada, que le hiere cuando mueve su hombro y brazo principal.



En tales momentos, él Condestable de Luna le pedirá al Jugador que haga gala de su oficio y habilidades con su congénera. En tales momentos, podrá realizar una tirada de **Sanar** para tratar de aliviar al señor de Cigales. Al tiempo, el Jugador puede charlar libremente con los nobles, e incluso éstos se interesarán por el oficio del Jugador (ya que uno de ellos se va a poner en sus manos). Al poco rato, justo después de terminar, don Álvaro y los Jugadores serán avisados por uno de sus capitanes más cercanos: al parecer, un emisario del infante Enrique ha salido de la protección del castillo y ha acudido a ellos con una petición. El Condestable ordenará verle.

Tras hacerle pasar a la tienda, los presentes verán a un tipo de unos veinte años, sirvo cercano de los Infantes, y les informará de que don Pedro está enfermo. Al parecer, hace unos días contrajo unas fiebres que no logran remitir. Por deseo de su hermano don Enrique, les pedirá un salvoconducto a través de su ejército para poder acudir al reino portugués y traer un médico de la corte de su hermana Leonor.

El Jugador, mediante un éxito en una tirada de **Empatía** podrán saber que tales palabras son ciertas. Si además se interesa por el la situación dentro del castillo sitiado, al superar una tirada de **Elocuencia** el mensajero podrá confesar que desde hace un par de días sus señores los dos Infantes se han comportado de forma errática, y

andaban abstraídos, preocupados tal vez por la situación del propio Pedro. El de Luna, lejos de negarse, accederá a la petición, y al mismo tiempo (rigiéndose en los códigos del honor), ordenará al mensajero devolver una propuesta: le ofrece al infante Pedro uno de sus siervos (el propio Jugador) para que lo trate hasta la llegada del médico, y así mitigar momentáneamente sus males.

Cuando éste se haya marchado, el Condestable le preguntará al Jugador si necesita algún ingrediente, cataplasma, utensilio o ayuda para tratar como es debido a un noble con sangre real (los Infantes de Aragón son primos de su Majestad Juan II de Castilla). En caso afirmativo, éste podrá proporcionar lo que necesite, incluyendo algún acompañante (a discreción del Director/a). *¿Acaso el Condestable sabe de las artes mágicas del Jugador si es que las tiene?*

Nota para el Director/a: en realidad, el salvoconducto se produjo, y don Álvaro ofreció a al bachiller Fernán Gómez de Ciudad Real para que le asistiera mientras llegaba el médico portugués. Aquí cambiamos a ese personaje por el Jugador (tal vez el bachiller podría ser el ayudante de éste o viceversa).

2. El enfermo

Al día siguiente, cuando el Jugador esté preparado y a punto de marchar hacia el castillo, aparecerá de nuevo don Álvaro de Luna. Con breves palabras y guardando cierta discreción le dirá que por lo visto, cuando los Infantes de Aragón abandonaron la comarca de Trujillo para huir a Alburquerque, se llevaron consigo una importante pertenencia del castillo de aquella ciudad.

Aquella fortaleza, dejada al cuidado de su alcaide, un tal Garcí Sánchez de Quincoces (quien estaba al servicio de Catalina, esposa del Infante Enrique), guarecía una fíbula (o aguja) metálica, es decir, un pequeño broche en forma de águila, de orfebrería visigoda, compuesto por oro, zafiros y huesos. El de Luna contará que en la antigüedad servía para unir o sujetar prendas de un vestido, pero que algunas como ésta servían como ofrendas religiosas a sus dioses.

Al parecer, poseer tal objeto es deseo del Rey Juan II (otra de las razones por las que aceptó que el de Luna acudiera a socorrer Trujillo); y deseo del Condestable es que el Jugador, aparte de socorrer las fiebres del Infante Pedro, la localice, si puede, y la sustraiga sin ser visto. Según el de Luna, la fíbula aquiliforme será más difícil encontrarla que ocultarla entre sus propias ropas. Después de la charla, el Jugador será conducido por un soldado hasta la llamada puerta de Valencia, con la mirada vigilante de un par de soldados sitiados sobre sus torres. Sus puertas serán abiertas y pronto será acompañado por otro guardia enemigo hasta lo alto del castillo. Una vez allí, el Jugador podrá advertir la estructura de sus accesos iniciales, y finalmente acceder

al patio principal. No tardarán en ser recibidos en la torre principal por el mismísimo infante Enrique, el cual hará preguntas al Jugador, del grado de “¿Qué sabéis de las fiebres? o bien ¿Quién os enseñó lo que sabéis?” (y otras cuestiones por el estilo, más por curiosidad que por desconfianza).

Acto seguido, don Enrique le conducirá personalmente ante su hermano, ubicado en la segunda planta de la torre. El Jugador podrá examinar a don Pedro, quien guarda reposo en una cama junto con dos criados que le velan. Enrique le ofrecerá cualquier cosa que deba disponer (a no ser que sea algo difícil de existir en tal castillo, dejamos tal cosa a discreción del Director/a). Eso sí, sabiendo ya de la más o menos erudición del Jugador, el infante le ofrecerá ojear los libros mal almacenados en una estancia del patio superior (ver mapa). Tal vez allí halle algún tipo de ayuda si la precisa. Después don Enrique se retirará a su propio aposento.

En cualquier caso, un éxito en una tirada de **Medicina** hará advertir al Jugador unas marcas que empiezan aparecer en su piel, propias de la *Viruela* (pag 106 del manual). Los criados, aún presentes, les dirán en los últimos días que don Pedro ha presentado escalofríos, fiebre elevada, dolores de cabeza y musculares, incluso náusea y vómitos. Para tratar de mejorar la salud del infante, el Jugador lanzará por **Sanar** una vez al día (durante los tres días que estará dentro de la fortaleza), o bien tratará de lanzar algún hechizo curativo (capaz de sanarle o bien mejorar la tirada de Sanar). Las consecuencias serán las siguientes:

Tres éxitos: el Jugador evitará la aparición de llagas en boca y cuerpo, atenuando casi en su totalidad el dolor muscular y la fiebre continua.

Dos éxitos: don Pedro remitirá sus fiebres y dolor muscular, aunque comenzarán a aparecer llagas en rostro y extremidades, comenzando así su transformación en pústulas.

Uno o ningún éxito: el infante no ha mejorado prácticamente nada. Las llagas de su boca se extienden rápidamente en sus extremidades y el cuello, y apenas puede levantarse de su jergón por el dolor articular. La alta fiebre le hace delirar.

Nota para el Director/a: estos indicadores pueden modificarse si se ejecutan hechizos de sanación. Tal vez poniendo en práctica con éxito alguno de ellos baste para anular el mal del infante Pedro (lo dejamos al gusto y necesidad del Director/a).

3. La estancia en el castillo

Durante esa estancia de tres días, los varios soldados (unos cincuenta) y criados (unos diez) del castillo no le tomarán como amenaza alguna, e incluso estarán a su

disposición si lo necesitan (con las pertinentes tiradas de **Elocuencia**). Además, en ese tiempo el Jugador no advertirá la presencia de don Enrique; comprobará que no se deja ver tal y como quizá supo del mensajero que acudió a la tienda de don Álvaro. Por otro lado, el Jugador podrá moverse libremente por el castillo, pero no salir de él:

Torre principal:

Compuesta de planta cuadrada (en la actualidad es una torre pentagonal), se ubica en el patio superior, cerca del calabozo. En su interior se hallan los aposentos donde descansan los Infantes: don Pedro en la segunda planta, así como don Enrique, en la última. La visita en la torre, según lo mandado, es imposible a no ser que sea estrictamente necesario (y sólo para asistir al infante enfermo).

Patios de Armas:

Hay diversos soldados manejando sus armas a modo de entrenamiento, observando los buitres en cielo o las decenas de leguas a la redonda desde las terrazas y almenas, así como adecentando la estructura del mismo. Tres bombardas se hallan en las zonas más altas, apuntando hacia el contingente de don Álvaro en la falda del monte (simple decoración disuasoria).

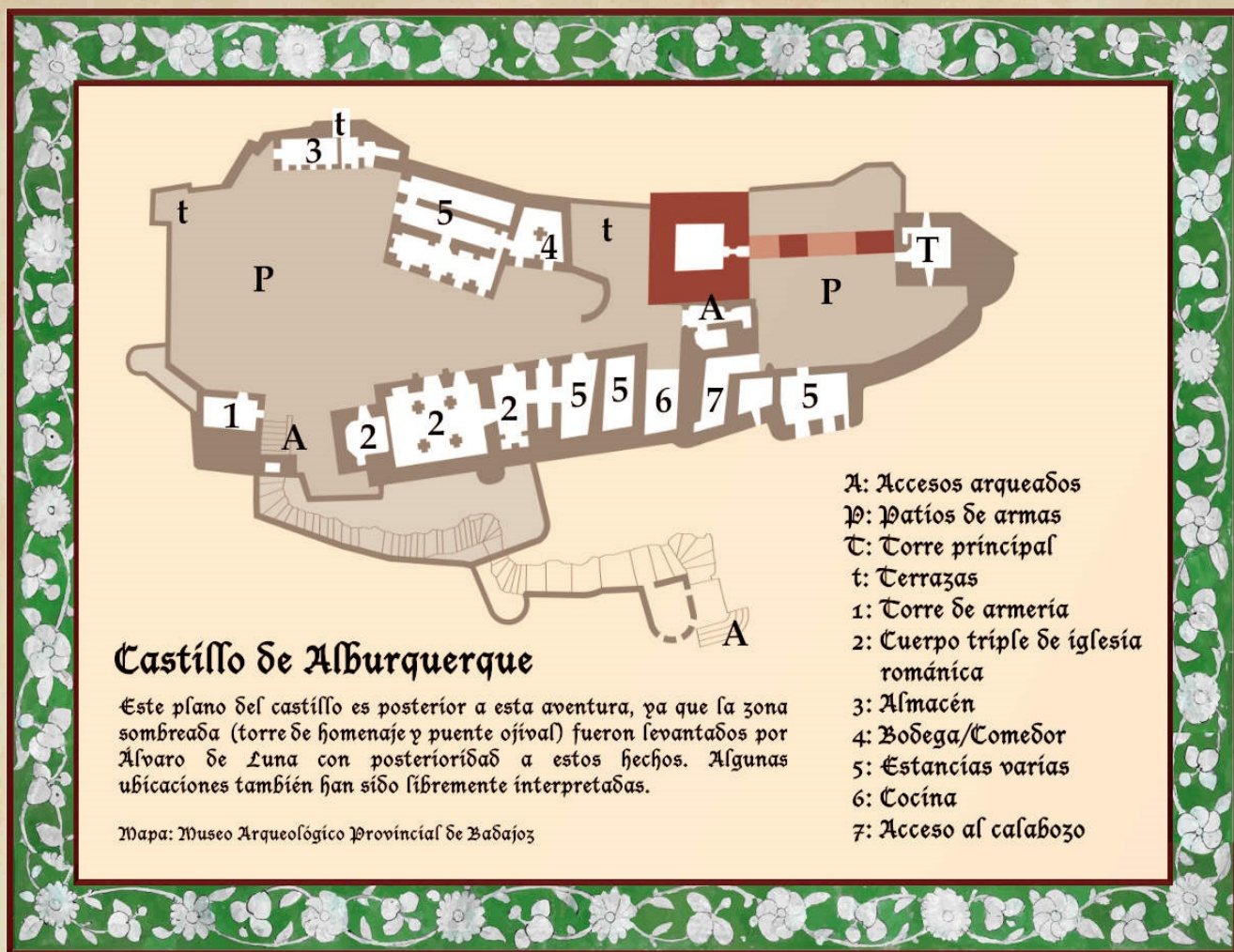


Iglesia de Santa María:

Fundada dos siglos antes, y de estilo románico tardío y gótico, consta de tres naves separadas por arcos de medio punto, pilares cruciformes, bóveda de cañón. En esos momentos no se oficiaban misas, puesto que a los Infantes no les acompañaron clérigo alguno.

Torre de Armería:

En ella se hallan siempre uno o dos guardias vigilando el acceso al recinto del castillo. Dentro puede encontrarse un pequeño arsenal de lanzas y armas de filo.



Castiŕo de Alburquerque

Este plano del castiŕo es posterior a esta aventura, ya que la zona sombreada (torre de homenaje y puente ojival) fueron levantados por Álvaro de Luna con posterioridad a estos hechos. Algunas ubicaciones tambiŕn han sido libremente interpretadas.

Mapa: Museo Arqueol3gico Provincial de Badajoz

- A: Accesos arqueados
- P: Patios de armas
- T: Torre principal
- t: Terrazas
- 1: Torre de armeria
- 2: Cuerpo triple de iglesia románica
- 3: Almacén
- 4: Bodega/Comedor
- 5: Estancias varias
- 6: Cocina
- 7: Acceso al calabozo

El Jugador podr hablar all con Toms, soldado bastante charlatn, quien preguntar en primer lugar si don lvaro de Luna tiene pensado desistir del asedio (cosa que no sabe el Jugador, claro), as como el estado de don Pedro (del cual se habla poco).

Si el Jugador, a su vez, pretende conocer algn dato de la presente situaci3n, mediante un xito en **Elocuencia** Toms podr confirmarle que hay un ambiente enrarecido entre la soldadesca, sobre todo del cuerpo de vigilantes en las almenas: algunos guardias han visto, segn parece, una extraa figura pasendose por la noche en los patios de armas. Pero no contar ms.

La bodega:

All se hallan resguardados la decena de criados de los Infantes. Una lumbre en un hogar calienta el estrecho espacio abovedado, donde se hacinan algunos barriles, sacos, ollas y productos alimenticios. Varias baricas de vino, junto a cntaros de agua, permanecen sellados con cera en un rinc3n, y una gran mesa rectangular sirve de improvisada encimera de cocina y espacio para comer. Los criados, pese a que antes o despus se acostumbren a la presencia del Jugador, son un poco desconfiados.

Mediante un xito en **Elocuencia** podrn conocer algunos datos de la situaci3n, como que en el almacn poseen vveres suficientes como para aguantar meses (cosa cierta) o que el propio don Pedro, quien gustaba de disparar con ballesta a los buitres que rondaban las alturas del castiŕo, estuvo a punto de caer por las almenas de la torre donde ahora descansa, fruto del primer mareo que tuvo antes de hallarse visiblemente enfermo.

Tras unos minutos de charla, no har falta ninguna tirada para notar que aquellos sbditos estn preocupados por algo. Todos temen las iras de a los Infantes tanto como a los ejrcitos de lvaro de Luna; pero parece, aparte de ello, que estn inquietos por algo ms. Si el Jugador les pregunta, una de las sirvientas llamada Beatriz confesar algo directamente, como si con ello se liberara de un gran peso: algunos han notado que, por las noches, alguien ronda las estancias del castiŕo (confirmando as lo comentado por Toms, aunque ambos no hablan de las mismas cosas...).

Dir que hace seis noches una tinaja de vino apareci3 quebrada en esa misma bodega, con un pequeo agujero en su base; hace tres noches tambin aparecieron restos de cermica en la propia cocina. Y en el almacn, cubiertas bajo un saco, un par de palomas desplumadas,

mordisqueadas y embadurnadas de cera... Lo peor es que la noche anterior, según dirá, un soldado escuchó la risa de alguien en el calabozo, y tras bajar a comprobar, el soldado subió a una de las almenas y se arrojó al vacío sin más... Beatriz asegura que ella también a ha escuchado no hace mucho esa risa. Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará saber que todo lo que cuenta es completamente cierto.

El Calabozo:

Para acudir ahí abajo es necesario abrir la reja con su pertinente llave (o bien obtener un éxito de **Forzar Mecanismos** para superar su cerradura). Ésta se halla en poder del alcaide, Ginés Barrantes, quien ostenta su alojamiento en el castillo en los espacios entre la cocina y la iglesia. Ginés sólo accederá a acompañar al Jugador mediante un éxito en **Elocuencia (difícil -25%)**. Aunque lleva consigo un gran manojo de llaves, es posible alcanzar una copia que suele guardar en su dormitorio, concretamente en el interior de un maltrecho cajón junto a su jergón (que bien puede encontrarse con un éxito en **Descubrir (fácil+25%)**).

Una vez baje las escaleras del calabozo y acceda a él (es necesario acudir con algún tipo de iluminación), el Jugador advertirá un conjunto de cadenas, dos sillas, restos de paja, huesos y varias celdas metálicas con diferentes tamaños (y todas no poco asfixiantes...). Antes de marcharse, notará cómo por el rabillo el ojo percibe la presencia de algún ser vivo. Un gato o alguna alimaña, tal vez. Sin embargo, tan sólo mediante un éxito de una tirada de **Descubrir** o **Percepción x2** podrá advertir una figura diminuta, del tamaño de una manzana.

Su rostro es grotesco, y si piel oscura. Cuenta con un pelo enmarañado y parece tener un deformado vientre que sobresale de sus diminutos harapos. Un único diente asoma en su boca. Un éxito en una tirada de **Leyendas** le hará saber que se trata de un *Duende* (pag 355 del manual), emparentado con el duende *Pomporrilla* del valle del Jerte; se define como un pequeño ser travieso que, según las leyendas, es inofensivo (a no ser que se le provoque, momento en que tratará de defenderse, claro). Es posible entablar conversación con él, y su nombre, por cierto, es Brilón. Al charlar con este pequeño ser se puede obtener cierta información:

-Él es el causante de los desperfectos del castillo, a lo cual sólo alegrará que “no hace mal a nadie” o que “son sólo pequeñas bromas”. Por lo visto lleva mucho tiempo viviendo entre esos muros, aunque no especificará cuánto tiempo.

-Cuando el soldado de guardia bajó a comprobar el calabozo, éste advirtió una figura encapuchada ahí abajo. Brilón fue testigo de ello, pues se hallaba durmiendo entre las celdas, oculto entre las briznas de paja. El soldado trató de saber quién era esa figura, y ésta le colocó la mano en el hombro. Inmediatamente, el

soldado soltó el candil que portaba, se dio media vuelta y subió al patio de armas para alcanzar la almena más cercana y arrojarlo al vacío. Acto seguido, la figura atravesó el muro del calabozo y desapareció (lo cual es cierto).

-Si se le pregunta sobre la fíbula visigoda, sabrá por su breve descripción dónde se encuentra. Cuando el castillo fue recientemente ocupado por los Infantes, supo de la existencia de un preciado objeto que éstos traían consigo. Logró colarse en una de las alcobas de la torre (donde ahora descansa don Pedro), y vio el broche colocado en las prendas del ahora enfermo infante. Si el Jugador pide ayuda al duende para hacerse con el broche, éste no accederá a ello, apelando a que desde que don Pedro se lo probó, éste comenzó a sentirse angustiado, y tal vez fue el origen de su agravado estado. El duende cree que ese objeto está maldito.

Si el Jugador visita cualquier otro lugar del castillo queda a discreción del Director/a improvisar dichas escenas.

4. Sangre al amanecer

Al cuarto día, justo antes de amanecer, el Jugador despertará acalorado (duerme en la bodega, junto con el resto de criados). Su frente está bañada en sudor, al igual que sus ropas. Cuando se incorpore, podrá comprobar que ninguno de los siervos con los que ha compartido horas y cobijo está presente. Al salir al primer patio de armas se dará cuenta de reina un plácido silencio y una extrema quietud.

Es más, no observará movimiento alguno en el castillo: ni soldados, ni siervos, ni el ruido de los pocos animales de corral que amenizaban el encierro de los Infantes en el castillo de Alburquerque. El Jugador está completamente solo. Y lo que es más inquietante: los muros de piedra de estancias, esquinas y torres están ensangrentados. Desde sus zonas más altas brotas desde algún lugar indeterminado restos frescos de este líquido, impregnados sobre ellos sin aparente explicación alguna.

Es lógico que el Jugador esté abrumado o extrañado, y con los primeros rayos del sol observará a un encapuchado que aparece en la parte sur de la fortaleza, caminando hacia el patio norte. Subirá su inclinación y los escalones muy deprisa. Por la descripción del Brilón, podría ser el mismo que apareció en el calabozo. Su rostro está escondido por su capucha, y si el Jugador le habla no dirá nada (tan sólo seguirá su marcha). En el caso de interactuar con él o tratar de tocarle este se esfumará delante de sus ojos (ganando automáticamente 1 punto de Irracionalidad).

El portón de salida del recinto está cerrado, y el Jugador tendrá que explorar el resto de la fortaleza. Descubrirá que el resto de muros también se hallan ensangrentados, y si se asoma por las almenas se percatará de que allí

abajo no hay rastro alguno del ejército de don Álvaro (el cual quedó apostado en la falda de la montaña).

Superar una tirada de **Descubrir** le hará advertir sobre esa colina una pequeña fila de estacas donde debiera estar el contingente, donde cabezas empaladas se reparten aquí y allá. Tal vez sería un buen momento para pedirle una tirada de **Templanza**, pues en caso de no ser superada sus acciones se verían afectadas con un malus de -5% en lo que resta de aventura.



Cuando el Jugador alcance el patio superior volverá a ver a la figura encapuchada en la puerta de la torre, la cual, aunque no juega al despiste, se introducirá en ella. Cuando el Jugador acceda allí, encontrará en el aposento de don Pedro un esqueleto sobre su jergón (el cual parece llevar allí demasiado tiempo). Sobre el cadáver advertirá la fibula visigoda, la cual podrá tomar sin problema (si es que se atreve).

Por otro lado, el Jugador escuchará inmediatamente ruidos en el la alcoba de don Enrique. Si acude hasta a ella, verá que la puerta se halla abierta, y en su interior aguarda un tipo sentado en una silla, inmóvil, de espaldas a la misma. Justo delante de sí, aguardando de pie, se halla la figura de la capa. El Jugador podrá ver ahora al que cubre su cabeza: su rostro arrugado y tan ensangrentado como los muros del castillo sostienen un par de labios negros, y entre ellos se dibujan unos dientes amarillos. Sus ojos son completamente oscuros, y el Jugador sentirá en su pecho un calor abrasador capaz de herirle y provocarle (como así será) una extraña marca que quedará entonces impresa sobre su cuerpo. Haga lo que haga, la figura animará con su mano al de la silla para que se levante y ataque al Jugador, con la peor de las intenciones.

Sea en el interior de la torre o en algún lugar del patio, el Jugador habrá de luchar a muerte contra él. En estos momentos, el Jugador debe lanzar por Irracionalidad para evitar ganar 1d10 puntos de Irracionalidad. Al tenerlo frente a sí, el Jugador se dará cuenta de que es el infante Enrique (al menos ese es su rostro...), cuyos ojos comparten el mismo aspecto negro que el tipo de la

capucha. Sus manos ya no son tales, sino garras, y sus ricas prendas son simplemente harapos. Quien antes era un señor admirado y temido parece ahora una bestia diabólica fuera de sí.

Conclusión

Tanto si el Jugador elimina a la criatura como si es vencido, despertará en la nave central de la iglesia. Delante de él aparecerá el soldado Tomás y Beatriz, golpeando levemente su rostro para que vuelva en sí. Parece que se ha desplomado y se ha golpeado la cabeza contra el suelo (soldado y sierva así lo asegurarán). Los rayos del sol penetran por los ventanucos con forma de saeteras del templo, y fuera el murmullo de los sitiados hace intuir normalidad en su día a día.

En los muros de los edificios ya no habrá rastros de sangre, ni extrañas apariciones o criaturas de ningún tipo sobre los patios. Ninguno de los dos presentes (ni nadie más en el castillo) sabe de tales cosas. Más abajo de las almenas aún aguarda el contingente de don Álvaro de Luna, y parece que el médico portugués enviado por la reina Leonor ha acudido con presteza. Parece que todo vuelve a estar en su sitio.

Cuando el Jugador se prepare para marchar, aparecerá el infante Enrique, agradeciendo el buen hacer para con su hermano (fuera cual fuera al margen de las tiradas). Parece que don Pedro se está recuperando, por lo que el Jugador tiene permiso para volver con su señor de Luna. Si en algún momento éste pregunta por el broche visigodo, nadie sabrá de qué está hablando (ni tan siquiera el propio infante Enrique, si es que llega a comentárselo). *¿Habrá sido todo un sueño?*

Eso sí, cuando sea conducido escaleras abajo por el exterior del castillo, el Jugador notará algo en un bolsillo interior de sus prendas, o tal vez en los pliegues de su zurrón: un pequeño objeto con hueso y zafiros cortados en cabujón: la fibula visigoda en forma de águila. Una vez en presencia de Álvaro de Luna, éste estará sorprendido y al mismo tiempo agradecido por proporcionarle tal joya, preguntando al Jugador cómo ha podido hacerlo. Sin duda que éste tendrá que inventar una buena historia para satisfacer su curiosidad.

La verdad

Sobre el duende travieso:

Hace tiempo que Brilón recaló en el castillo de Alburquerque, habiendo viajado oculto en el equipaje de un buhonero procedente de Belalcázar. En este castillo roquero encontró cobijo y se asentó, haciendo de él su particular espacio de juegos. Pese a los desperfectos provocados por las noches, sus travesuras no van más

allá. Eso sí, cuenta con un poder especial que propicia su permanencia (y supervivencia) en el castillo: es capaz de eliminar recuerdos, por muy antiguos o arraigados que parezcan. Para ello, al mismo tiempo, es capaz de adentrarse en los pensamientos de cualquier ser humano y observar sus mentes, conociendo sus intenciones.

Sobre la fíbula visigoda:

Su origen e importancia parecen haberla llevado hasta el castillo de Trujillo, donde era guardada con gran secreto. Los Infantes de Aragón supieron de su existencia y antojaron llevársela con ellos en su huida hacia Alburquerque. Lo que ellos (ni nadie) sabían es que era un objeto maldito desde la antigüedad (por eso estaba guardada con gran celo y discreción). Aquel poseedor que se la probara sobre sus ropas absorbía sus malignos poderes. En este caso, el infante Pedro, haciéndose acopio de ella, enfermó de Viruela por esta causa. Las razones de su maldición quedan a discreción del Director/a. Eso sí, cuando el Jugador marchó del castillo cumplido su encargo, encontró la joya no de mera casualidad: una de las noches, mientras éste dormía, Brilón accedió a sus recuerdos internos (lograra hablar con él o no) y supo que su señor el Condestable ansiaba también la pieza. El duende, sabiendo que la fíbula había provocado el mal al infante Pedro, quiso alejarla de su particular recinto (pues quién sabe si a él también podría afectarle), escondiéndola en las pertenencias del Jugador, y haciendo olvidar con sus poderes a los infantes de Aragón la mera existencia de tal cosa.

Sobre el encapuchado:

En realidad se trata de un *Espanto* (pag. 348), un espectro que vaga por el castillo, apareciéndose cada cierto tiempo. Antaño fue un caballero portugués llamado Fernão Cabral, quien, debido a una traición, fue despeñado por las almenas del castillo. Desde entonces es capaz de materializarse momentáneamente para vengar su propio asesinato, influyendo con vileza a los infames que la propiciaron (el espectro, fuera de toda percepción temporal, cree que los autores aún perduran en la fortaleza, señalando como tales a cualquier habitante actual de la misma). Uno de ellos fue el soldado al servicio de los Infantes que bajó al calabozo, y otro fue el propio Jugador. Su poder, además, va más allá: era capaz de generar ilusiones como la aparición de sangre, o la hostil ilusión contra la que el Jugador luchó durante el amanecer... Eso sí, la marca de fuego de su pecho permanecerá para siempre sobre su piel como un recuerdo de su paso por el castillo de Alburquerque.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por conseguir sanar del todo a don Pedro: +10 p. A
- Por vencer a la criatura ilusoria: +15 p.A.

Dramatis Personae

El duende Brilón

FUE: 5 **Altura:** 0,6 pies
AGI: 22 **Peso:** 3 onzas y media
HAB: 20 **RR:** 0%
RES: 15 **IRR:** 130%
PER: 25
COM: 25
CUL: 20

Protección: Carece

Armas: Espada diminuta 45% (1d2)

Competencias: Elocuencia 75%, Escamotear 95%

Hechizos: Pueden aprender y usar cualquier hechizo de hasta *Vis Quarta* que no sea de magia negra.

Poderes Especiales:

Modificar tamaño: Un duende tiene la facultad de variar de tamaño a voluntad, hasta adquirir, como máximo, un tamaño de 1,20 varas. En ocasiones se confunde esta facultad con la invisibilidad, ya que reducen hasta tal punto su tamaño que dejan de ser visibles a simple vista.

Alterar memoria: Brilón posee la facultad de eliminar cualquier recuerdo, accediendo a la mente y los pensamientos de su víctima. Suele hacerlo por la noche, cuando la víctima duerme. Al mismo tiempo, puede conocer tales recuerdos antes de borrarlos.

Criatura (proyectada) por el Espanto

Recordamos que esta criatura es una figura proyectada por el Espanto. La lucha ejercida contra el Jugador es una mera ilusión (que hasta el final no debe saber).

FUE: 20 **Altura:** 2,25 varas
AGI: 16 **Peso:** Carece (es una proyección)
HAB: 15 **RR:** -%
RES: 20 **IRR:** -%
PER: 20
COM: 1
CUL: 1

Protección: Carece

Armas: Garras 45% (1d6+1)

Competencias: Correr 45%, Esquivar 35%

Hechizos: Carece

Poderes Especiales: Carece



Grande Acedrex

“E como quier que estos iuegos sean departidos de muchas maneras, por que el acedrex es mas noble e de mayor maestria que los otros, fablamos del primeramente”

(Libro del Ajedrez, dados y tablas. Alfonso X)

Aventura corta para un Jugador con bajos recursos, cuya profesión esté relacionada, de una u otra manera, con las tabernas y el azar (por ejemplo: Bufón, Goliardo, Mendigo, Ramera, Siervo de Corte, etc.). Es recomendable disponer de un buen porcentaje en la Competencia “Juego” y un valor alto en la Característica secundaria Suerte.

Introducción

Hallándose el rey Alfonso X en Soria, a la edad de 35 años, recibió una embajada de la República de Pisa que le informó de la vacante surgida en el trono del Sacro Imperio Romano Germánico, pues el conde Guillermo de Holanda había muerto. Esta oportunidad de acceso a la vacante era posible dada la pertenencia de su madre Beatriz a la casa de Suabia (su abuelo fue Felipe de Suabia, de la casa Hohenstaufen), casa que había estado ligado a la corona imperial.

Sabiendo de esta posibilidad (con el paso de los años el monarca no sería elegido), la cúspide nobiliaria soriana no veía con buenos ojos que el *Rey Sabio* accediera a tal designio, pues sería perjudicial para los intereses y obligaciones de la "recién" creada Corona de Castilla. Por lo que se agruparon en su contra en la llamada Conjuración de Soria. Esta aventura muestra como pincelada el trasfondo de este malestar por parte de los nobles locales.

1. Hagan sus apuestas

Año de 1256. Soria. Otoño. Al margen de su profesión, el Jugador se gana la vida como un tahúr, pues es muy aficionado a los dados y el juego de azar. Suele apostar sus pocas pertenencias contra caballeros de baja estofa o iniciados en los juegos de tablero. Su gran maña en estos entretenimientos han hecho que, con el tiempo, ésta sea su principal fuente de ingresos.

Sean cuales sean sus asuntos, el Jugador ha llegado hace un par de semanas a la ciudad de Soria. Se hospeda en una taberna, que hace las veces de posada en su planta superior, situada cerca de la iglesia de San Juan de Rabanera. Se la conoce como la taberna de los *Cien Dolores*, por eso de que el vino especiado que sirven en ella hace vomitar hasta al más avezado bebedor de caldos.

El caso es que por las tardes, a partir de la caída del sol, en el gran sótano de los Cien Dolores (capaz de albergar a dos docenas de personas) se congregan de forma más o menos discreta (pues las ordenanzas locales no lo permiten) cuantiosos jugadores de azar.

En este momento el Jugador se halla inmerso en una gran apuesta contra un tipo cuya afición es la misma que la suya. Se trata de un juego de dados con un succulento premio: veinticinco maravedíes para el ganador... El Jugador deberá enfrentar su **Suerte** a la de su oponente, un tipo de muy malas pulgas llamado Alvar Cancho (que cuenta con un valor de 42%), al que le acompaña un sujeto con el mismo temperamento, de apodo “Cabezas” (por el tamaño de su testa y de sus fuertes puños, claro). La función del segundo es la de guardar las espaldas a Álvar, y también ajustar cuentas a los bribones que le deban algún dinero.

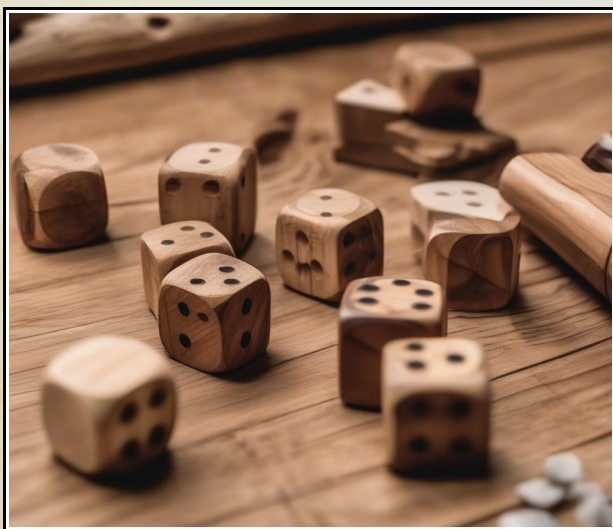
Sin embargo, es posible realizar previamente una tirada de **Juego** para comprobar si el rival está haciendo trampas. Un éxito en ellas revelará que es así, puesto que el Jugador notará el movimiento errático de los dados con los que allí se juegan. También es posible utilizar esa

Competencia para hacer sus propias trampas: cambiar los dados, por ejemplo. El caso es que hay tres posibles resultados:

Perder: si el Jugador pierde en el juego de dados quedará arruinado, "con lo puesto", no pudiendo siquiera pagar las consumiciones que ha disfrutado durante esa tarde-noche. El tabernero le echará directamente a la calle.

Ganar: si el Jugador sale victorioso, Alvar estará visiblemente frustrado, y alegrará que se ha hecho trampas (sin ninguna argumentación). Muy cabreado, ordenará a Cabezas dar una lección al Jugador, y éste golpearán la mesa elevándola directamente por los aires. Se formará una pequeña tangana en el local (la tienda se extenderá a los atentos testigos de la partida, que a su vez han ido apostando dineros a favor y en contra de los participantes). El Jugador tendrá que defenderse durante un par de turnos del matón de su rival.

Retirarse: si el Jugador percibe las trampas de su adversario, es posible retirarse de la apuesta final contra ellos. De tal manera, eso sí, perderá la mitad de su dinero en ese momento. Si se le recrimina, Álvar lo negará, y al igual que antes, Cabezas tratará de llegar a las manos con el Jugador. También ocurrirá a la inversa, si éstos se percatan que es el Jugador quien no cumple con las reglas.



Pase lo que pase, aparecerá en la taberna un tipo con una capa, brazos fornidos y botas altas, consolando al Jugador en caso de que pierda, y metiéndose en medio de la pelea contra Cabezas en el resto de casos (el matón se calmará cuando un cuchillo, propiedad de este nuevo sujeto, asome magistralmente sobre su fibroso cuello). Así que, una vez tranquilizados los ánimos, el sujeto de la capa le pedirá al Jugador que den un paseo por las calles de la ciudad.

Mientras caminen dentro de las murallas de Soria, el tipo se presentará como Ramiro Albardas, añadiendo que

aquella no es vida para un muchacho/a de gran talento; y que las apuestas no son lugar estable ni seguro para labrarse un futuro.

Ramiro le dirá que está buscando a gentes de mente ingeniosa y pensamiento astuto, como el suyo, pues fuera de la ciudad, a menos de una hora a pie saliendo de Soria, se va a celebrar un "*certamen de ingenio y paciencia*". Un éxito en una tirada de **Elocuencia (difícil -25%)** le hará saber que se trata de una competición de un juego de la realeza, de caballeros y damas, tanto de clérigos como de sabios (pero sólo los mejores sabios): el ajedrez. No añadirá más datos.

Si el Jugador le pregunta porqué le ha elegido, Ramiro le confesará que desde hace unas semanas le sigue la pista por la ciudad, concretamente en los Cien Dolores. Le ha visto jugar y apostar, y según él, opina que el Jugador es lo suficientemente ingenioso para saber contra quien medirse, el modo de hacerlo y también saber cuándo no. Un éxito en una tirada de **Memoria (fácil +25%)** le hará darse cuenta que es cierto, pues se acordará en ese momento del rostro de Ramiro, siempre presente, entre los curiosos que se dejan ver en el sótano de la taberna.

Por último, el tipo le dirá que tan sólo por acudir le restituirá lo perdido esa tarde (o le dará el doble de lo ganado, si es que venció). Incluso es posible que se gane el favor de su señor (quien organiza el certamen), si es que participa con la inteligencia que se espera de él. Tal vez le pueda ayudar con los asuntos que haya venido a resolver a Soria. Ramiro añadirá que el certamen se celebrará al día siguiente, al caer la noche. El lugar: el monasterio benedictino de San Daniel de Alanes, situado casi en línea recta a dos leguas al oeste de la Soria, en los montes de la sierra próxima.

Suponiendo que el Jugador acepta la propuesta (la verdad es que no tiene nada que perder), tendrá unas cuantas horas para preparar lo que estime oportuno antes de acudir a la cita. **Nota para el Director/a:** suponemos que el Jugador conoce, mejor o peor, el juego del ajedrez (y que ha jugado más de una vez). En ese tiempo, si el Jugador trata de investigar sobre Ramiro (preguntando en la taberna, por ejemplo) no logrará conocer ningún dato de él. Eso sí, mediante un éxito en **Elocuencia** o **Escuchar** (en los Cien Dolores o en cualquier lugar de la ciudad) podrá conocer que una comitiva extranjera ha recalado recientemente en la ciudad, pero nada más (se trata de los embajadores de la República de Pisa, pero eso no lo sabrá).

2. El certamen

El Jugador deberá acudir con tiempo al monasterio de San Daniel. Se trata de un tramo de dos o tres horas a pie y algo menos en carro o montura. Se ubica en la falda meridional del Pico Frentes (montaña de unos 1375 m. de altura). El camino es un tramo sin mucha dificultad, y

durante ese tiempo el Director/a pedirá al Jugador una tirada de **Descubrir**. En caso de éxito, avistando ya el monasterio, notará que alguien lo sigue en la distancia, mucho más atrás que él. Averiguar quien lo persigue será imposible, puesto que al tratar de hacerlo tendrá tiempo suficiente como para desaparecer (ver *la verdad*)

Una vez que el Jugador alcance el monasterio, verá a un par de monjes que le reciben a sus puertas y le invitarán a pasar. En el interior del recinto aguardan en un establo diferentes mulas y caballos (parece que han acudido más invitados). Enseguida, casi sin explicaciones algunas, invitarán al Jugador a pasar al refectorio, donde aguardan varias personalidades descansando de su llegada (también reciente):

1. Moshe Ha-Leví: ilustre judío de la aljama soriana, es un afamado talmudista y filósofo, muy charlatán, el cual viste con prendas blancas y holgadas. *Juego: 46% / Suerte: 42*

2. Hermano Juan Casón: se trata uno de los monjes benedictinos del propio monasterio de San Daniel, bendecido con una mente privilegiada. *Juego 54% / Suerte: 56*

3. Abbad ibn Nassr: Emisario de la corte nazarí del Emir Mohammed II, quien ha acudido en secreto para visitar al rey Alfonso en Soria por asuntos de guerra contra los benimerines de Tarifa. Está descansando de incógnito en el monasterio, lejos de las miradas de la ciudad. *Juego: 32% / Suerte 40.*

4. Clara de Ollate: joven de 19 años, de ojos claros e hija de los Condes burgaleses de Ollate. Está acompañada de dos criados que no se separan de ella. Conoce desde niña el Ajedrez *Juego: 65% / Suerte: 33.*

5. Damián Bullón: un tipo orondo, natural de Burgos, dedicado al comercio entre las localidades de Soria y Burgo de Osma. Tiene una mente muy ágil para los números y las cuentas. *Juego: 50% / Suerte 31*

Ninguno de ellos parece conocerse entre sí, y algunos se hallan cenando ya (un guiso de cordero con buen olor, acompañado de un poco de vino y queso). Los monjes le preguntarán al Jugador si también quiere cenar, pues en breves tendrán noticias del propio abad de San Daniel.

Mientras espera, el Jugador es libre de charlar con aquellas personas, aunque los invitados no están por la labor de conversar demasiado (cada uno está allí por sus propios motivos, y están tan extrañados como tal vez lo esté el Jugador).

Antes o después aparecerá un monje de unos sesenta años y varias arrugas en su frente. Se trata del abad Jacinto, quien rige la congregación benedictina de ese monasterio. Tras presentarse, el abad informará a los presentes que esa noche podrán demostrar su valía compitiendo en una partida de ajedrez. El mejor de ellos, finalmente, podrá enfrentarse contra el anfitrión que ha organizado esa gala. Si el Jugador pregunta al abad sobre su identidad, éste no revelará ningún dato más, como deseo del mismo. Tampoco dirá nada sobre Ramiro, si es que el Jugador lo menciona (o al menos, y únicamente, que Ramiro es un súbdito del anfitrión). *¿Y cómo se elige al mejor de los Jugadores?*

En primer lugar, los contrincantes se determinarán por azar, lanzando 2 dados de 6 caras. Cada uno de los resultados hará referencia al número de PNJ de la tabla anterior, y ambos deberán enfrentarse. Por ejemplo, si se obtiene un 3 y un 5, una de las partidas la jugará el Emisario Abbad contra Damián Bullón. De esta manera iremos agrupando los dos siguientes participantes (lanzaremos el dado de nuevo en caso de repetir valor). Los dos últimos contrincantes serán la tercera pareja que quede tras estas agrupaciones.

Después, el abad comentará que jugarán una variante del ajedrez común, el *Grande Acedrex*, con un tablero de 12x12 casillas, cuyas piezas son un rey, doce peones y piezas dobles tales como grifos, unicornios, leones, jirafas, cocodrilos y torres. Además, resumirá al grupo sus reglas, comparándolos con el juego primitivo. Volviendo a la mecánica, las partidas se resolverán con tiradas enfrentadas de **Juego** entre cada uno de los rivales de las tres partidas (el Director/a hará las tiradas pertinentes para cada PNJ). Narrativamente, los seis participantes se batirán al ajedrez en tres partidas al mismo tiempo, en mitad de la mesa del refectorio.

De entre los tres vencedores de cada partida, tendrá derecho a jugar contra el anfitrión del certamen aquel cuyo resultado en la tirada de *Juego* sea más baja (lo cual representa que ha jugado mejor, de forma más eficiente o ingeniosa, etc). En caso de empate aquel que tenga mayor valor en **Suerte** (o en última instancia, a elección del Director/a). El final de las partidas se retrasarán hasta la madrugada y en medio de las mismas aparecerá Ramiro para interesarse como espectador.

Gane quien gane, Ramiro anunciará que el vencedor podrá jugar contra el anfitrión, su señor. Sin embargo, según parece, se halla indispuesto, por lo que será al día siguiente cuando se produzca el final del certamen. Mientras tanto, los participantes serán invitados a pernoctar en las celdas de los monjes del monasterio. Todos ellos accederán, y entendemos que el Jugador también. No obstante, si el Jugador no quiere quedarse por alguna razón, puede marcharse, pero hay que recordar que no es conveniente caminar por la falda del monte de madrugada (ya que fuera existen una serie de peligros difíciles de sortear). Toca lanzar 1d4:

1: caminando de madrugada por la montaña, es muy fácil tropezarse con una roca y despeñarse. El Jugador deberá superar una tirada de **Suerte** para evitar un daño de caída de 2d6.

2: aparecerán de nuevo los observadores que persiguieron al Jugador durante un tramo en su ruta hacia San Daniel. Tratarán de apresar al Jugador y torturarlo para preguntarle qué trama el rey en el monasterio de San Daniel... (el Jugador aún no sabe nada de ningún rey).

3: A no ser que el Jugador supere una tirada de **Sigilo** (muy fácil +50% por oscuridad), un grupo de 1d3 bandidos sin piedad, quienes están acampando por las inmediaciones, encontrarán al Jugador (y se producirá la pertinente lucha).

4: si supera una tirada de **Descubrir**, el Jugador advertirá un brillo moviéndose por el suelo en mitad del monte. Es posible huir de él sin muchos problemas, pero si no lo detecta, el *Basilisco* (pag 365), cuyo cuerpo emite tal fulgor en la noche, se arrastrará hacia a él para morderle.

En tal caso, sería conveniente arbitrar el encuentro (antes de un posible combate) mediante tiradas enfrentadas de **Sigilo**.

3. Una bestia en San Daniel

El Jugador se despertará en mitad de la noche ante un gran alarido, un grito agónico de alguien pidiendo ayuda (que cualquier invitado o monje del monasterio seguramente haya podido escuchar). Con un éxito en una tirada de **Escuchar** podrá distinguir que el grito pertenecía a una mujer joven, y por lo que sabe el Jugador la única que hay entre esos muros es la joven Clara de Ollate.

Si el Jugador acude a la llamada (cuenta con total libertad para acudir a los distintos lugares del templo), encontrará en los pasillos del monasterio los cadáveres de un par de monjes. Sus hábitos están desgarrados y ensangrentados; bajo ellos hallaran muestras evidentes de dentelladas. En el resto del monasterio podrán encontrar, a elección del Director/a, los cuerpos sin vida del resto de monjes y participantes en el certamen, a excepción de dos de ellos:

La celda de Clara de Ollate: al llegar allí (lugar desde donde la joven gritó) el jugador la hallará arrinconada delante de una espeluznante criatura (ver *Dramatis Personae*). En su decisión está el de ayudarla o no, y tal vez salir corriendo en ese momento (o incluso mucho antes de llegar a ver a la bestia).

La capilla de San Javier: es una de las dos capillas existentes en la iglesia, y el Jugador podrá encontrar en ella (mediante un éxito en **Descubrir** al llegar a tal lugar) a un monje escondido detrás de una columna, recostado



detrás de la piedra. Se trata del hermano Juan (otro de los participantes), el cual está muy asustado. Podrá relatar cómo una de bestia ha entrado en el monasterio y no ha tenido piedad con ninguno de los habitantes del lugar.

Además, hace escasos momentos que ha visto a Ramiro y su señor, el anfitrión del certamen de ajedrez, saliendo hacia las cuerdas. Si el Jugador le pregunta acerca de la identidad del anfitrión, un éxito en una tirada de **Elocuencia (fácil +25%)** hará que Juan confiese que se trata del mismísimo rey Alfonso de Castilla. Ramiro es un súbdito directo suyo.

Si el Jugador se dirige hacia las cuerdas (habiendo descubierto a Clara, Juan, a uno de ellos o a ninguno), podrá disponer, en el caso de querer huir, de las monturas que desee. También puede salir del monasterio a pie. En ambos casos, a las puertas del recinto (una vez en el exterior), llamará su atención una antorcha caída sobre el terreno. Ésta ilumina tenuemente el muro de piedra cercano, pero a su vez a dos contendientes que se debaten en plena noche: por un lado Ramiro, con su habitual cuchillo en la mano; y por otro la criatura con la que antes el Jugador se enfrentó. Y si no lo hizo o logró vencerla, el súbdito de Alfonso estará luchando contra los mercenarios con los que antes tal vez se topó el Jugador (de camino a San Daniel).

A su lado, una figura está recostada en el suelo, con una pierna ensangrentada (parece que tiene una perforación en el muslo) se duele de gravedad. Se trata del Rey Sabio, quien en su intento de huida con su vasallo ha sido sorprendido por uno u otro enemigo. Ramiro pedirá ayuda al Jugador para tratar de superar el último obstáculo.

Si el Jugador y Ramiro logran vencer a su rival/es, éstos deberán llevar con presteza al monarca castellano de vuelta a Soria (el rey tiene a su médico personal en aquella ciudad). Aunque pueda parecer arriesgado tomar de nuevo los caballos y adentrarse en la oscuridad, el súbdito sabe que será la única manera de salvar la vida al monarca (quien poco a poco se está desangrando). A duras penas, una vez hayan llegado a su destino, Ramiro se despedirá del Jugador con gran prisa (también de los otros supervivientes, si es que fueron con ellos), diciéndole que en breves tendrá noticias suyas (pues sabe que se hospeda en los Cien Dolores). También que Su Majestad don Alfonso sabe recompensar a quienes interceden por él con su propia vida. Después desaparecerán en las calles sorianas de intramuros.

Conclusión

A no ser que el Jugador huyera sin más en la madrugada, el dueño de la posada donde se hospeda el Jugador llamará a los pocos días a su habitación, casi a

medianoche. Tras ser recibido, le informará que alguien le espera en el gran sótano del edificio. Una vez esté abajo, el Jugador encontrará a Ramiro, y a su lado, con una pierna vendada y unas rudimentarias muletas, al rey Alfonso. No hay nadie más en la amplia sala.

Éste le agradecerá al Jugador su ayuda, y le recompensará con creces su actuación (triplicará su dinero inicial allí mismo, o le prometerá su ayuda o un favor que éste necesite cumplir). Además, entre el Jugador y los dos hombres hay un tablero de ajedrez de 12x12 casillas, con las piezas colocadas en su sitio. Tanto si el Jugador venció a sus rivales en el monasterio como si no, el rey le dirá que es merecedor de enfrentarse contra él para finalizar el certamen. Una única tirada de **Juego** enfrentada decidirá el vencedor de la última partida del *Grande Acedrex*. Determinar el porcentaje de Su Majestad es cosa de cada Director/a, que a modo de recomendación, debería ser de entre 45 y 55% ¿o tal vez más?

A partir de entonces, el Jugador no volverá a saber de don Alfonso o Ramiro (tal vez por el momento); éstos saldrán de Soria tres días después para alejarse de la conjura de los nobles locales, pues ha llegado a sus oídos.

La verdad

Los tipos que seguían al Jugador de camino al monasterio eran espías de una cúpula de nobles sorianos, contrarios a la posible coronación imperial del monarca Alfonso. Ambos mercenarios siguieron a Ramiro, lo cual los llevó a la taberna de los Cien Dolores. A su vez, pusieron sus ojos sobre el Jugador, el cual se dirigió posteriormente a San Daniel. Éstos pretendían saber, para informar a sus contratistas, qué asuntos reales (referentes a la embajada de la República de Pisa) estaban tejiéndose en el monasterio, ya que sabían que el monarca castellano se había encerrado allí unos días. Los mercenarios no tenían ni idea de que se trataba de una competición de ajedrez.

Por otro lado, el motivo del certamen no era más que un pasatiempo para el Sabio (en su mente está componer un libro de juegos de azar y tablero, que seguro tendrá fama en la posteridad...). El monasterio, situado a las afueras de Soria, era un buen lugar para realizar las mejores jugadas en el juego del ajedrez (lejos del ruido de la ciudad). Además, al abad Jacinto, pudiendo contentar al rey, no puso pegas en ello.

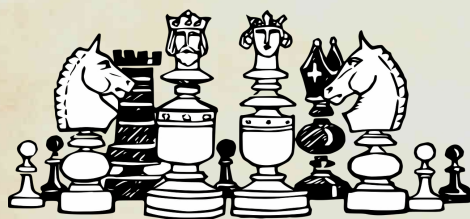
En cuanto a la criatura que irrumpió en el monasterio, todo tiene que ver con Su Majestad. Resulta que el rey Alfonso hizo un pacto con el demonio *Balachia*, cortesano del infierno (pag. 284). A través de un súbdito versado en la comunicación con los demonios, Alfonso propuso a *Balachia* incidir discretamente en la corte aragonesa, la de su suegro Jaime I (con quien no mantenía buenas relaciones), y así malmeter y espiar

para su beneficio (los detalles se los dejamos al Director/a). Éste aceptó el trato a cambio de que el rey le venciera en una partida de ajedrez (juego al que ambos eran aficionados). El Sabio rey logró vencer al demonio, pero no por su buen hacer en los juegos de tablero, sino porque el súbdito que había establecido comunicación con Balachia utilizó días antes de comenzar la partida el hechizo *Visión de futuro* (pag. 186). Con él pudo vislumbrar las jugadas en partida que usaría el demonio contra el monarca. De esta manera, don Alfonso pudo adelantarse a los movimientos de su rival y vencerle.

Esa noche el demonio aceptó amargamente la derrota, pero después, se percató de la trampa, y se sintió insultado. Hace poco, llegó a sus oídos que el monarca se preparaba para organizar un certamen de ajedrez, y pensó que sería el mejor momento para castigarle. Dado que él mismo no podía adentrarse en un templo cristiano, durante la celebración del certamen envió a una de sus terribles criaturas (se trata de un ser de creación propia, no se incluye en el manual), para arrasar con todo alma presente en el interior del monasterio donde se celebraban los juegos, rey incluido. El resto es ya sabido.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por ayudar a Clara y/o al hermano Juan: +5 p. A
- Por ayudar al rey hasta el final de la aventura: +10 p.A
- Por vencer a los participantes en el torneo, rey incluido (en la conclusión): +10 p. A



Dramatis Personae

“Cabezas”, matón de Álvar Cancho

FUE: 20 Altura: 2,28 varas
 AGI: 14 Peso: 172 libras
 HAB: 13 RR: 75%
 RES: 18 IRR: 25%
 PER: 14 Templanza: 50%
 COM: 5
 CUL: 5

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

Armas: Pelea 60% (1d3)

Competencias: Correr 35%, Descubrir 43%, Tormento 46%

Mercenarios de los nobles sorianos

FUE: 14 Altura: 2,05-2,15 varas

AGI: 15 Peso: 140-150 libras

HAB: 16 RR: 75%

RES: 13 IRR: 25%

PER: 17 Templanza: 50%

COM: 12

CUL: 10

Protección: Brazales (2 puntos), Grebas de cuero (2 puntos), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Cuchillos 40% (1d6)

Competencias: Correr 40%, Descubrir 50%, Sigilo 42%, Tormento 56%

Bandidos

FUE: 14 Altura: 2-2,05 varas

AGI: 13 Peso: 132-146 libras

HAB: 12 RR: 70%

RES: 12 IRR: 30%

PER: 18 Templanza: 50%

COM: 11

CUL: 6

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

Armas: Cuchillos (1d6)

Competencias: Correr 36%, Descubrir 58%, Escuchar 51%, Sigilo 55%

Basilisco

FUE: 4 Altura: 1 pie

AGI: 25 Peso: 10 onzas

HAB: 0 RR: 0%

RES: 10 IRR: 155%

PER: 20

COM: 0

CUL: 0

Protección: Carece

Armas: Mordedura 75% (1+Veneno), Mirada 60% (4d10)

Competencias: Sigilo 99%

Hechizos: Carecen

Poderes Especiales:

Mordedura Venenosa: La mordedura de un basilisco sólo

hace 1 PD, pero si una persona es dañada con ella, morirá de inmediato por el veneno que contiene su mordisco. No existe tirada alguna que pueda salvarlo.

Mirada de Basilisco: La simple mirada de un basilisco puede dañar a una víctima e, incluso, llegar a matarla. No se debe confundir con la mirada de una gorgona (pág. 296), que mata mirando a los ojos a su víctima: el basilisco hace daño con tan sólo mirar.

Criatura de Balachia

Esta criatura es un homúnculo de gran tamaño. Su cuerpo es imperceptible (está cubierto por una túnica) y rostro cadavérico, en cuyas cuencas oculares emergen pequeñas llamas. Se desplaza levitando, a gran velocidad.

FUE: 20 **Altura:** 2,50 varas

AGI: 25 **Peso:** 230 libras

HAB: 5 **RR:** 0%

RES: 30 **IRR:** 150%

PER: 30

COM: 0

CUL: 0

Protección: Pelaje (2 puntos)

Armas: Mordisco 60% (2d6), Garras 75% (2d4+1)

Competencias: Levitar 99%, Esquivar 45%, Escuchar 90%.

Hechizos: Carece

Poderes Especiales:

Levitar: La criatura no posee patas, sino que levita para desplazarse. Por ello, dentro de un edificio puede alcanzar sus techos sin problema.

Parálisis: en cualquier momento puede activar este poder especial, consistente en paralizar al rival durante 1d3 turnos. La víctima tiene derecho a una tirada de Racionalidad para evitarlo.





Fatídicos rumores

“Nuestro comendador no es más fiel a la Corona que los perros que la maldicen, ¿recordáis su traidora dedicación por los hijos del de Antequera?”

(Conjuradores de la Orden de Alcántara)

Aventura para 2 Jugadores cuya profesión sea la de caballeros militares de la Orden de Alcántara. Está basada en la leyenda de la Velasca, de Cabeza del Buey. La presente puede ser una aventura para iniciar a Jugadores noveles o servir de inicio a una historia mayor.

Introducción

Durante más de cien años el castillo de Almorchón estuvo bajo el dominio de la Orden de Alcántara. Antaño había pertenecido al Temple, y su ahora nueva remodelación había mejorado la obra defensiva inicial. Este castillo era uno de los tres castillos de la encomienda de Capilla (situada al sur de la corona de Castilla) cuyas fortalezas eran las de Capilla, Almorchón y Garlitos.

Almorchón se encontraba en lo alto de un promontorio rocoso de la Sierra de Tiros, desde donde se podía divisar perfectamente la gran vaguada por donde pasaba la Cañada Real. La orografía del terreno hacía esta fortaleza inexpugnable por tres de sus lados y de muy difícil acceso por el sudeste donde se sitúa la puerta de entrada defendida por sucesivas construcciones. Varias décadas antes de los hechos que aquí se exponen, no muy lejos del castillo de Almorchón se levantaba la villa de Cabeza del Buey, a quien se le concedió en tiempos término propio, un mercado los martes y el *Fuero de Flores*, fuero que regía la ciudad de León.

1. La conspiración

Agosto de 1432. Castillo de Almorchón. Los Jugadores son caballeros militares de la Orden de Alcántara, asentados en el castillo de Almorchón. Y durante las últimas semanas hay algo que preocupa a casi todos los fráteres del castillo: una conspiración interna parece estar urdiéndose dentro de la encomienda de Capilla (y más concretamente, en la inexpugnable fortaleza que defienden). Por lo visto, algunos hermanos alcantarinos están conspirando contra el comendador frey Juan Díaz Páramo, y planean derrocarlo en cualquier momento.

Ésto está siendo la comidilla durante los últimos días, y no se habla de otra cosa (dentro de lo poco que se habla entre esos muros). Existen miradas de sospecha entre los propios caballeros, al tiempo que muchos prefieren guardar silencio y evitar pronunciarse. Nada más comenzar, es preciso que cada Jugador realice una tirada de *Escuchar* o *Elocuencia* (la Competencia que tengan más desarrollada), para así poder conocer alguno de estos rumores del castillo (lanzar 1d3):

1: Martín de Ojeda, hermano militar de los Jugadores y hombre piadoso por donde los haya (con quien ya han compartido mesa, charla, rezo y cabalgada), parece no comulgar con las ideas del comendador frey Juan. Dicen que apenas se hablan lo necesario.

2: El comendador frey Juan apoyó hace unos años a los Infantes de Aragón, y se dice que es contrario al actual rey Juan II (enemigos de éstos). El frey parece sobre todo contrario al valido real, el Condestable Álvaro de Luna, de quien se sabe que tiene la vista puesta en el Maestrazgo de la Orden. Tal vez de ahí vengán sus rencillas, y el objeto de la conspiración.

3: El Comendador Mayor de la Orden de Alcántara, Frey Diego Martínez acudirá antes o después a Almorchón para dilucidar esta situación.

2. Un asesino entre nosotros

En una calurosa noche del mes de Agosto, los dos Jugadores hacen la guardia en la barbacana de la entrada del castillo. Con la sierra de Tiros por delante, el cielo está despejado y la población de Cabeza del Buey se observa en la distancia.

El castillo cuenta con una torre de homenaje cuadrada, y tres torres defensivas cilíndricas, una capilla, unos aposentos, (o edificio principal) un aljibe y dos recintos amurallados (concéntricos, destinados a garantizar la seguridad de sus moradores). En total se hallan dieciséis frateres, incluyendo a al alcaide de la fortaleza, frey Beltrán de Aguado.

Deja que los Jugadores comenten lo que quieran y tomen confianza, ya que antes o después, en plena madrugada, escucharán un ruido a sus espaldas, allá bajo sus pies. No les será difícil advertir la silueta de tres fráteres caminando deprisa por el patio de armas y adentrándose de inmediato en la capilla de la Magdalena (no les dará tiempo a decirles nada). Una de ellos porta un pequeño candil. Un éxito en una tirada de **Descubrir** (muy difícil -50% por la oscuridad) les hará escudriñar entre ellos el rostro de Martín de Ojeda). Los Jugadores saben que muchos fráteres son piadosos, y que mientras por el día toman la espada y el escudo, por la noche se alimentan del Santo Libro y el rezo (aunque no a tan altas horas de la noche).

Tanto si esperan a que salgan como si van a comprobar lo que ocurre, saldrán solo dos figuras de la capilla, regresando muy deprisa hacia el edificio principal, perdiéndose su pista (no podrán dar con ellos, pues volverán a sus aposentos). Después se hará el silencio.



Suponemos que los Jugadores irán a echar un vistazo. La puerta de la capilla de la Magdalena estará abierta, y el candil yace arrojado en suelo, en medio de la misma, junto a un reclinatorio. Justo a su lado, siendo las velas de un atril testigo de los hechos, hallarán en el suelo a frey Martín. Está tumbado boca arriba, con una mano en su estómago y las ropas ensangrentadas. Los Jugadores verán que ha recibido varias puñaladas, y ante ambos pronunciará una última palabra antes de fallecer: “Santiñán”.

Aquel nombre será perfectamente reconocible. Gimén Santiñán es el fráter más joven del castillo (veinte años recién cumplidos), primogénito de nobles padres y, según decían la malas lenguas, bastardo en realidad (de la sangre de un reconocido clérigo de las altas esferas). Por su posición estaba destinado en Almorchón, aunque no por ello se le daba mal el manejo de la espada y la equitación (puesto que en realidad no se había dedicado a otra cosa en su corta vida).

Lo más lógico que los Jugadores puede hacer (aunque pueden tener dudas ante la situación de conjura que se está viviendo) es avisar al alcaide frey Beltrán, quien se hospeda en la torre pentagonal. Éste, alertado tras despertarse, escuchará las nuevas de los Jugadores. Es de suponer que mencionarán a Santiñán (puesto que el propio Beltrán podría pensar que ellos han tenido algo que ver en la muerte del de Ojeda). Por ello, antes o después, sin alzar la voz, ordenará a los Jugadores que registren las torres laterales del cuerpo de la fortaleza y las murallas. Él irá a alertar a algunos de los fráteres...

En este punto, los Jugadores pueden acudir juntos o por separado a los lugares para registrarlos. En cada sitio visitado podrán realizar una tirada de **Descubrir**, y en caso de éxito se darán cuenta de estas cosas:

En las murallas: no habrá nada de importancia. En realidad ellos han ido moviéndose en la guardia por ellas antes de los hechos, y no encontrarán nada.

En la torre este: hay una capa en lo alto de la misma, arrojada en el suelo, pero no es posible identificar a su dueño (y de ser así, tampoco se considera ningún descubrimiento de importancia).

En la torre oeste: hallarán un cuchillo con el filo limpio y la empuñadura grabada: un tosco círculo y en su interior una pequeña *M*. Un éxito en una tirada simple de **Percibir** les hará entender que el círculo es en realidad una letra *O*. La *O* y la *M* son las iniciales del malogrado fráter, por lo que seguramente ese cuchillo fuera suyo.

Una vez terminen, verán que siete fráteres y el alcaide Beltrán han sacado a la fuerza (casi a rastras) al joven Santiñán al patio de armas, y ahora lo retienen mientras éste grita que le suelten. El alcaide comenzará a interrogarle con cierto escarnio, exigiéndole que confiese quién le acompañaba cuando realizaron el vil

acto (parece que le han cargado ya de culpa). Después, antes de que puedan hacer más, Beltrán ordenará a los Jugadores que lo engrilleten en el aljibe (ya que a ellos les sigue correspondiendo las guardias), ya que al día siguiente se impartirá la justicia necesaria. A dos de los fráteres les pedirá que retiren de la capilla el cuerpo de Martín de Ojeda.

Si los Jugadores le enseñan el cuchillo de Ojeda el alcaide no lo reconocerá, pero si le cuentan que es propiedad del mismo comentará que esa misma tarde estaba haciendo guardias en una de las torres (aunque no sabe en cual. Tal vez se olvidara del cuchillo (ver *La verdad*).

Una vez que lo lleven hasta el aljibe, Santiñán será engrilletado. Si se le pregunta, éste reiterará su inocencia, desconociendo (según él) la existencia de ese cuchillo. Añadirá que jamás desearía la muerte de ningún fráter alcantarino. Un éxito en una tirada de **Empatía (difícil -25%)** o bien un superando algún proceso de **Tormento** para tratar que confiese hará confirmar a los Jugadores que han detenido a la persona equivocada. Sin embargo, es la palabra del joven contra la de un muerto, y en unas circunstancias actuales (la conspiración) verdaderamente desfavorables.

3. Noticias al amanecer

Al amanecer, los primeros rayos de sol accederán por el pozo del aljibe, y ordenarán a los Jugadores desde arriba llevar a Santiñán de nuevo al patio. Allí se concentran todos los fráteres del castillo, y Beltrán de Aguado mandará colocar al detenido delante de una estaca, con las manos a la espalda. Luego dirá al resto que el comendador Frey Juan Díaz Páramo (quien se haya en la cercana Cabeza de Buey), ha sido avisado del asunto. Añadirá que la comisión del Comendador Mayor de la Orden, frey Diego Martínez, llegará a ese mismo día que comienza al castillo de Almorchón. Así podrá esclarecer el asunto y repartir justicia él mismo a Santiñán.

De esta forma, Beltrán avisará a los conjurados (que seguramente estén allí presentes, entre todos), y a su vez, con estas palabras, confirmará el rumor de la llegada del Comendador Mayor (que lo hacía por la conspiración, no por este asesinato en concreto). El conjunto de fráteres comenzará a dispersarse, pero uno de ellos se acercará a frey Beltrán (a su vez a los Jugadores, que están cerca). Informará que un pastor ha subido al castillo a avisar de algo, y que está fuera del recinto, junto a la puerta. El alcaide hará un gesto a los Jugadores para que vayan con él a recibirle. Y en la misma puerta encontrarán a un pastorcillo de nombre Isildo, natural de Cabeza del Buey. Éste narrará que antes del amanecer se ha dirigido con su rebaño hacia la cañada del Moro (situada entre el castillo y las afueras de esa aldea). Cuando ha llegado a la fuente del Blasco, ha encontrado a varios hombres ahogados en ella, y sin pensar demasiado ha venido a avisar.

Tal vez los Jugadores piensen que se trata del la comitiva del Comendador Mayor (Beltrán así lo creará); y sea por iniciativa propia o por mandato del alcaide, éstos deberán que acudir a ese lugar y comprobar de qué se trata. Frey Beltrán les dirá que si hay bandidos por la zona busquen a los responsables. Y en cualquier otro caso retornen para informar de los acontecimientos. Isildo podrá acompañarles, y para ambos hay caballos de sobra en el castillo.

4. La fuente del Blasco

Antes de que el sol apriete, el pequeño grupo se pondrá en camino de la cañada del Moro. Apenas tardarán una media hora en alcanzar una hondonada leve, en cuya parte más baja debía antaño correr el caudal de un arroyo. Ahora, sobre el hueco, aguardaba un puente de piedra con dos ojos considerables, el cual deben atravesar si quieren continuar.

Si los Jugadores son desconfiados, podrían realizar una tirada de **Descubrir**, cuyo éxito confirmará que no hay presencia de bandidos que puedan emboscar la zona. De todas formas, Isildo asegurará que él recorre casi todos los días esta zona con su rebaño.

Al mismo tiempo, ese éxito les hará ver que entre unos matorrales, más allá del puente, descansa una carreta y una yegua blanca. No parece haber dueño por la zona. Si se acercan a ella advertirán que el transporte está quebrado, como si lo hubieran saqueado. En su interior hay restos de cerámica y cántaros grandes (no parece ser una comitiva militar como la que se espera en el castillo de Almorchón). La yegua parece un poco asustada, y sólo se dejará tocar mediante un éxito en **Conocimiento Animal** (de lo contrario será Isildo quien logre tranquilizarla). Parece que el animal está asustado.

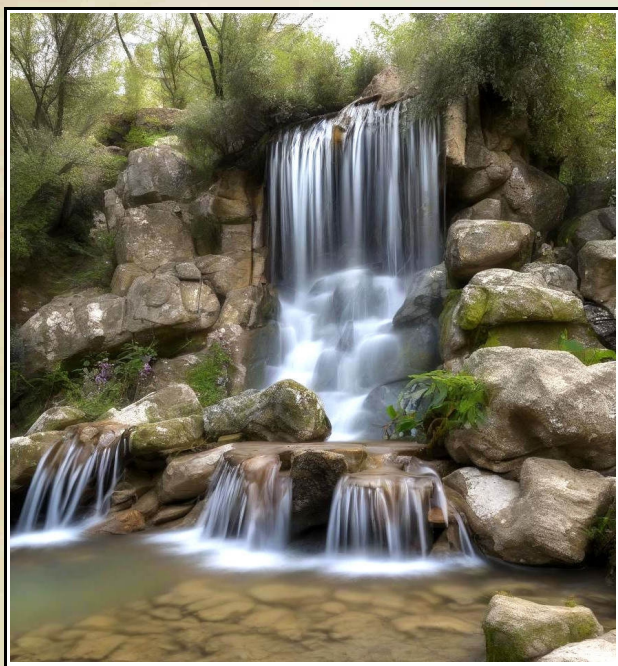
Tras este episodio, cuando el grupo suba un repecho de arbustos bajos, verán que la vegetación aumenta por momentos, al tiempo que el terreno se hace más escarpado. Los Jugadores escucharán enseguida el rumor constante de alguna cascada o caudal de agua corriendo cuesta abajo. Isildo anunciará que ya habrán llegado a la fuente del Blasco, o de la Velasca (como también es conocida).

Como verán se trata de una poza ancha y natural, con rocas en sus orillas, en la que cae agua a través de un desnivel del terreno; ello forma una pequeña cascada rodeada de malas hierbas y zarzales varios. Si llevaron consigo la yegua ésta rehusará, por alguna extraña razón, acercarse al agua.

Si los Jugadores acudieron con sus caballos, éstos se encabritarán, y necesitarán superar una tirada de **Cabalgar (fácil +25%)** para evitar que caigan (en cuyo caso el daño será de 1d6). Eso sí, a pesar de lo que decía el aviso del propio Isildo, allí no encontrarán cadáver

alguno. El pastor se mostrará muy sorprendido (pues no hará ni un par de horas de su descubrimiento).

En tales momentos de confusión, aparecerá detrás del desnivel del terreno y los zarzales una muchacha de cabellos rubios y gran belleza, de unos veinte años. Sus prendas no son acordes con las de una campesina o pastora, sino que porta un vestido blanco sobre sí. Preguntará a los Jugadores qué buscan allí.



Ella, lejos de presentarse, mirará con recelo a Isildo, y comenzará a acusarle acerca de un delito. Dirá que esa mañana el pastor y un acompañante sorprendieron a unos buhoneros que viajaban en una carreta (si está la yegua, parecerá reconocerla). Añadirá que los engañó, los trajo a la fuente y los apuñaló uno a uno. Después de robarles lo poco que tenían, los lanzó a la fuente, y sus cuerpos descansan en el fondo. Acabará mascullando un “¡no os fiéis de él!”.

Totalmente incrédulo, Isildo negará tales palabras y sin duda se enfadará por esas acusaciones. No sabemos cómo reaccionarán los Jugadores, pero un éxito en una tirada de **Empatía** les hará entender que el pastor no ha tenido nada que ver con el asunto.

Casi sin tiempo para reaccionar, el grupo escuchará de nuevo un par de gritos. Parece un hombre pidiendo auxilio, el cual procede de la parte posterior de la cascada, más allá de los zarzales.

Si los Jugadores bordean la fuente, segundos después advertirán a un tipo entrado en años que forcejea desde el suelo con una criatura cuadrúpeda de grandes fauces y garras en vez de dedos (un *Gul*, pag. 373). La bestia, posado sobre él, trata de devorar al anciano. Para salvarle la vida, los Jugadores deberían eliminar a ese ser

en un combate a muerte. **Nota para el Director/a:** si sólo uno de los Jugadores acude a la llamada y el otro permanece delante de la muchacha, ésta esbozará una malvada sonrisa y se lanzará de cabeza al agua (de la cual no volverá a salir).

Cuando los Jugadores destruyan a la criatura, el afectado les agradecerá su ayuda. Se trata de Valerio, un comerciante que recorre la comarca con un carro y una yegua (sí, eran suyos). Podrá contar que atravesaba esa cañada cuando ha visto en la fuente los cadáveres de tres hombres, flotando sobre agua. Y a su lado una niña con Pero cuando pestañeó un instante ya no estaban. Y al marcharse de allí ha aparecido ese ser... (el *gul*). Un éxito en una tirada de **Empatía (muy fácil +50%)** les hará saber que el comerciante no miente. Rogará que lo lleven a la localidad de Cabezas, y será Isildo quien se ofrezca a acompañarle. Si los Jugadores se introducen en la fuente del Blasco (al fin y al cabo allí se introdujo la joven), no la encontrarán, ni tampoco restos de cadáveres. Cerca del mediodía, con más dudas que respuestas, los Jugadores tendrán que regresar al castillo. Si antes de hacerlo rastrean la zona circundante, no encontrarán atisbo de la comitiva del Comendador Mayor frey Diego.

Conclusión

Una vez regresen a la fortaleza, los Jugadores encontrarán una serie de personalidades dispersas en el patio de armas: diez caballeros militares de la misma orden que vosotros (representantes de frey Diego), quienes parecen haber llegado al castillo en la ausencia del grupo.

Su tarea es la que se estimaba: tratar de aclarar y sopesar los hechos de la conjura que parece estar fraguándose allí, así como los rumores acaecidos acerca de alguna posible rebelión contra el comendador Juan Díaz Páramo. Sus caballos estarán siendo cuidados y refrescados.

Tras unas horas de comparencias, el alcaide Beltrán de Aguado se reunirá con los Jugadores para preguntarles por el asunto de la fuente. Depende de lo que le cuenten, su parecer en todo ese asunto será más o menos confuso. Por su parte, la comitiva del Comendador no ha tenido problema alguno para alcanzar la fortaleza. De lo que no hay duda es una cosa: Santiñán ha sido colgado por orden de la comitiva en cuanto le explicaron los hechos de la noche anterior (aseguraron que era necesario mostrar disciplina para quienes osaran perjurar contra el Comendador Juan Díaz).

Eso sí, de los otros dos implicados aún no se sabe nada (tal vez ese pueda ser el hilo por el que lleguemos a otra aventura).

La verdad

Sobre la muerte de Ojeda:

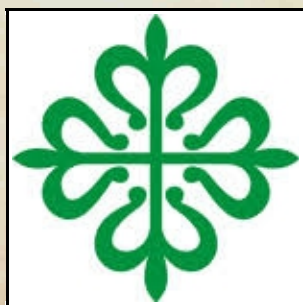
Martín de Ojeda, sabedor de la conspiración que se fraguaba entre los muros del castillo, logró averiguar la identidad de uno de los fráteres implicados (los cuales dormían en tal castillo). La tarde antes de su muerte, otro de los responsables fue a visitarle a la torre este, lugar donde ejercía su ronda. El tipo le sustrajo su cuchillo sin que se diera cuenta, y lo escondió en la torre oeste (pues no solía haber mucha presencia allí). Después, durante la madrugada, dos traidores le despertaron con cuidado. Le dijeron que había alguien reunido en la capilla, conjurando sobre el tema que nos ocupa.

Engañado, Martín y ambos acudieron rápido allí, y sin mediar palabra éstos le cosieron a felonas puñaladas. Parece que Ojeda sabía demasiado y sin su cuchillo no pudo defenderse. Eso sí, jamás se sabrá frey Santiñán es el fráter al que descubrió, o si nombrarle en sus últimos estertores fue fruto del delirio al desangrarse (lo dejamos a la interpretación del lector/a).

Sobre la joven de la fuente y la criatura:

La joven de cabellos rubios era una Ondina, una entidad sobrenatural del agua. Siglos atrás fue una doncella musulmana que fue encerrada y encantada por su propio padre como castigo por tratar de huir con un caballero cristiano (al que logró darle muerte). Dicho encantamiento la transformó en lo que ahora es, un ser que era capaz de atraer a viajeros incautos al agua de la fuente donde estaba anclada a través de dulces cánticos.

Aparte de aparecer y desaparecer en el agua a voluntad, con el tiempo logró adquirir una nueva habilidad de atracción: proyectar en las mentes de cualquiera imágenes irreales para captar su atención. Al mismo tiempo, la criatura que se abalanzó sobre Valerio era una criatura atraída por el poder de la Ondina. Aunque ésta no puede manejarla, la bestia (cuya guarida no se haya lejos de la fuente) trata de alimentarse de cuantos atraviesan esos parajes.



Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p. Ap.

Dramatis Personae

Ūul

FUE: 10 **Altura:** 1,42 varas

AGI: 25 **Peso:** 95 libras

HAB: 7 **RR:** 0%

RES: 20 **IRR:** 124%

PER: 20

COM: 5

CUL: 5

Protección: Carece

Armas: Mordisco 50% (1d6+1d4)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Rastrear 90%

Hechizos: Carecen

Poderes Especiales:

Aullido: Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.

Metamorfosis: Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

Aventuras Adicionales





Las marcas del Mal

“Creed que estimo a este hijo mio; pero será mejor que lo llevéis lejos, pues anida en él un mal que nunca he visto.”

(don Tancredo de Romaez)

Aventura original para el juego de rol “Medievo Oscuro”, adaptada ahora al entorno aquelárrico y pensada para 2 o 3 Jugadores, quienes dispondrán de un pequeño abanico de opciones durante el transcurso de la acción. Los hechos son fácilmente adaptables a cualquier localización.

Introducción

Por unas razones u otras, los Jugadores recorren durante unas jornadas de viaje la merindad de Saldaña (Palencia). Se dirigen al castillo homónimo en dirección norte, hogar de doña Justa de Valdemar, una joven muchacha que ha recibido hace poco el castillo y la villa de Saldaña, y los gobierna con mano justa. El grupo se encuentra ahora acampando en el *bosque del Amarrado*, un hayedo frondoso y tenebroso, en la orilla este del río Carrión, no muy lejos del destino. La noche les ha sorprendido en ese lugar.

1. La mujer perseguida

Año de 1380. Merindad de Saldaña. La noche ha sorprendido a los Jugadores en pleno campo (se trata de una noche cerrada y con un gran aguacero, no muy propicio para viajar).

Con un éxito en una tirada de **Descubrir** o en **Escuchar** percibirán un extraño chasquido no muy lejos (que a buen seguro les dejará helados los huesos). Se trata de un sonido de alimaña o algo similar. No parece haber refugios cerca, y mientras atraviesan el lugar se toparán con una mujer que corre entre los árboles. Ésta sujeta un tenue candil en una mano y, en la otra un grueso bulto contra su hombro, el cual está envuelto entre telas y ropas. Mientras se acerca, ella les pedirá auxilio sin dejar de correr, dando a entender al grupo que alguien le persigue. Segundos después aparecerán tres hombres tratando de alcanzarla. Los Jugadores podrán actuar de alguna de estas formas:

Opción 1: Si los Jugadores tratan de detener a los hombres, habrán de combatir contra ellos (éstos lucharán a muerte, se trata de los mercenarios del *Dramatis Personae*). Una vez que los venzan, el grupo escuchará un lamento de bebé y un grito de mujer no muy lejos, en un claro cercano. Si acuden hasta allí verán que una fiera con aspecto humanoide, pero muy peludo está mordiendo a la mujer, y clavando sus uñas en su carne (una tirada exitosa de **Leyendas** permitirá saber que se podría ser un *Lobisome*, pag. 374). Ésta caerá al suelo, junto al fardo que tenía en las manos, que es en realidad un bebé...

La criatura, al ver al grupo, huirá entre los árboles (no podrán seguirla, pues es muy rápida). Al acercarse, verán que la mujer exhala sus últimas palabras, pidiéndole a los Jugadores que lleven al niño “*al monasterio de San Julián de la Loma, lugar donde debe estar*”. **Nota para el Director/a:** dicho lugar se encuentra al norte de Saldaña, siguiendo el río Carrión.

Opción 2: Si los Jugadores quieren detener a la mujer que huye habrán de superar una tirada de **Correr** (Fácil, +25%) para no trastabillar con el barro, una raíz sobresaliente o algún peñasco apenas visible. Una vez que la atrapen ésta no tratará de forcejar, ya que lleva al niño cogido en brazos, e incluso tratará de convencer a los Jugadores acerca de sus persecutores. Les dirá que quieren llevarse a su hijo, y que la dejen marchar...

Superar una tirada de **Empatía** les hará saber al grupo que tal cosa no es cierta, aunque está claro que la preocupación de la mujer es enteramente por el bebé. Si hacen caso omiso o tardan mucho en decidir o hablar, los tipos llegarán, y tratarán de arrastrar y llevarse a la mujer y al bebé de malas maneras. Puede que se active entonces la Opción 1 (quizá los Jugadores reaccionen ahora ante ello) o bien puede que éstos la entreguen a los hombres. En tal caso, los tipos no darán al grupo detalle alguno de sus razones. Justo después se perderán en la oscuridad de la noche.



Opción 3: Si los Jugadores no hacen nada (antes o después), se encontrarán con los tipos, pero éstos pasarán de largo y seguirán persiguiendo a la mujer. No volverán a saber de ninguno de ellos, pero de nuevo volverán a escuchar, esta vez de una manera más cercana, el extraño chasquido que tal vez advirtieron antes de encontrarse con esa gente en mitad del bosque.

En este momento, depende de la opción antes escogida, los Jugadores experimentarán distintos desenlaces:

2. Encuentros en el camino

Si los Jugadores decidieron llevar al niño al monasterio de San Julián de la Loma:

El grupo se hallará atravesando un bosquecillo de árboles dispersos. Antes o después, al observar bien al

bebé, verán que éste es un muchacho sano, pero en las palmas de sus manos hay unas extrañas muescas o marcas (las cuales no afectan para nada a su salud). Por lo demás no tiene ninguna afección añadida. A la salida del bosque se encontrarán con una caravana de comerciantes descansando a la orilla de un arroyo, junto a un puente de piedra. Hay seis carretas y una docena de personas. El grupo podrá detenerse allí o pasar de largo sin más.

Sea como sea, uno de los comerciantes se interesará por los Jugadores, y tratará de venderles algunos productos (o bien ofrecerles sus servicios del oficio al que se dedique). Si quieren, éstos podrán aprovechar para entablar algún negocio. En tal caso, otro de los comerciantes presentes reconocerá al bebé, e informará a sus compañeros de que se trata "*del muchacho de Flora*" (en realidad la mujer del bosque). Por lo visto, ésta viajaba con ellos desde hacía una semana, hasta que se separó de la comitiva el día anterior. Las gentes comenzarán a rodear al grupo, interesados por las noticias, y alguno les preguntará por ella hasta el punto de increparles y rodearlos algo cabreados (piensan que han tenido algo que ver con su marcha o que han raptado al niño). Uno de ellos, un buhonero de casi tres varas de alto al que llaman "el Otero" (dada su altura y sus gran porte físico) tratará de darles una buena paliza. Si logran vencerle o hacerle desistir, los comerciantes les dejarán en paz.

Tras este episodio el grupo podrá seguir recorriendo la orilla del Carrión, y antes de que los Jugadores lleguen al monasterio de San Juan de la Loma se encontrarán con dos hombres con hábitos religiosos. Dicen llamarse Calión y Josué, que son hermanos del propio monasterio, lugar al que, por lo visto, regresan (sin concretar más).

Éstos preguntarán por el bebé, y si los Jugadores le revelan el motivo de su viaje con él, ambos se ofrecerán hacerse cargo del niño y regresar con él al monasterio. Si los Jugadores les preguntan sobre la escena que vieron en pleno bosque (la mujer y los hombres que la perseguían), Calión y Josué dirán no saber nada, pero asentirán si los Jugadores les preguntan por el Lobisome. Calión les contará que "*según se habla por la comarca, el diablo recorre a sus anchas estas tierras*". Añadirá que por ello no faltan a sus oraciones diarias.

Una tirada de **Descubrir (muy difícil, -50%)** hará ver a los Jugadores la silueta de un cuchillo que sobresale sobre el hábito de uno de ellos (los monjes no llevan armas), y lograr una tirada de **Empatía** les hará notar que hay algo raro en todo su discurso. Si no le entregan el niño, antes o después los dos frailes se descubrirán y tratarán de acabar con los Jugadores para llevarse al bebé.

Nota para el Director/a: ninguno de ellos son los que perseguían a Flora al inicio de la aventura (ver *La*

Verdad). En el caso de que se lo entreguen sin más, la aventura habrá terminado (aunque de vuelta al castillo de Saldaña ambos tipos se encontrarán con el lobisome, y no podrán contarle...).

3. Las incógnitas de doña Justa

Si los Jugadores tienen al bebé y lo llevan al castillo; si capturaron y entregaron a Flora o bien si no la persiguieron:

Con los primeros rayos del sol, verán que desde un horizonte cercano cabalgan hacia ellos dos jinetes con lanzas en sus manos. Son soldados del castillo Saldaña, lugar al que el grupo se dirige. Sin previo aviso, les darán el alto y les preguntarán por sus intenciones. Sería un buen momento para que cada Jugador explicara sus motivos de viaje. Después los jinetes les hablarán, asegurando que han encontrado a tres tipos en la linde del bosque, muertos por heridas y dentelladas de alimaña (los tres que persiguieron a la mujer). Ambos están peinando la zona por orden de doña Justa para averiguar qué pasó y para capturar a los responsables.

Después advertirán al niño y se interesarán él (si es que lo llevan consigo). Si los Jugadores les preguntan por los sonidos que escucharon en el bosque ambos se mirarán extrañados, pues recientemente un par de pastores y un cazador locales de la merindad han informado acerca de lo mismo (en el caso de que el grupo haya visto a la bestia y lo narren, uno creerá sus palabras, pero el otro no). Antes o después, los soldados podrán escoltar al grupo al castillo sin mayor problema.

Una vez allí, tras realizar lo que hubieran ido a hacer, doña Justa se interesará por ellos y le encomendará una nueva misión: acudir al monasterio de San Juan de la Loma (siguiendo el curso norte del Carrión), pues los monjes del lugar han dado la voz de alarma: alguien merodea por sus alrededores (tal vez bandidos), y sus soldados ya están muy ocupados con lo que pasa alrededor de la aldea de Saldaña. La recompensa será monetaria y los Jugadores podrán pedir lo que necesiten (alguna montura incluida, a discreción del Director/a).

Una vez estén a mitad de camino, se toparán de pura casualidad junto a un zarzal con Flora, la cual está siendo torturada por dos frailes (o al menos tienen aspecto de fraile): Calión y Josué, de nuevo, quienes tratan de hacerse con algún tipo de información. Si el grupo no recogió al bebé es ahora cuando lo encontrarán tendido en la hierba, entre unas mantas. Después, los Jugadores habrán de luchar contra ambos tipos (se supone que tratarán de salvarla...). En el caso de que así sea, ésta no habrá aguantado las heridas (como en la opción I de la primera escena), y les pedirá, a modo de últimas palabras, que se lleven al niño al monasterio de San Julián, no muy lejos de allí...

Conclusión

El final de esta aventura es abierto, dependiendo de las opciones que tome el grupo. Tal vez alguno de los Jugadores quiera adoptar al bebé (el niño ya ha tenido suficiente acción a su corta edad); o bien, una vez lo lleven a San Juan de la Loma para cumplir la última voluntad de su madre, los monjes les explicarán que una semana atrás un caballero militar de la orden de Alcántara acudió a ellos para pedirles un favor: acoger entre sus muros a una mujer y a un niño en el más profundo secreto hasta que él regresara. Por lo visto era su hermana y el muchacho su sobrino. Los monjes accedieron, pero aún no se ha presentado nadie con el niño. Por contra, sí que han notado la presencia de extrañas personas que merodean por los alrededores (como Josué y Calión), creyéndoles bandidos. Los monjes no tendrán problema en recoger y adoptar al niño el tiempo oportuno.



La verdad

Marcial de Rivadeo, caballero militar de Alcántara, acudió al monasterio de San Juan de la Loma hace unos quince días. Su intención era la de guarecer allí a su hermana Flora y a su sobrino recién nacido. La joven era sirva del barón Tancredo de Romaez, un señor que regentaba una baronía en la Sierra de la Culebra, cerca de la frontera con reino de Galicia. El muchacho era hijo del noble y de su hermana.

El barón, lejos de aceptar al muchacho como ilícito, tampoco lo repudió, e incluso permitió que desde entonces creciera en el castillo, junto con la servidumbre, y así considerar otro criado para el futuro. Sin embargo, al poco de nacer, el bebé fue invadido por una serie de extrañas marcas por todo el su cuerpo en forma de cruces.

Sabiendo ésto, don Tancredo optó por deshacerse del bebé, pues creía que aquello no era sino mal fario o lo que era peor: bujería. Con la ayuda secreta de otros de sus siervos, Flora escapó del castillo de don Tancredo y días después se refugió en su hermano, caballero militar, quien a su vez hubo de buscar un lugar seguro para el niño de manera provisional, lejos de allí (el cual no tenía, aparte de este hecho, ninguna dolencia). El caballero acudió al monasterio de San Juan de la Loma a pedir auxilio, informando a los monjes del lugar que *"una mujer vendría a ocultarse de su parte con un niño recién nacido, y que si eran dignos de ser servidores de Dios no les cerrarían las puertas"*. Los monjes aceptaron, pero aún no ha golpeado nadie en sus puertas, pues Flora no llegó a su destino.

En cuanto a Josué y Calión son miembros de la *Fraternitas Vera Lucis*, quienes han venido en pos de los rumores de una bestia en la zona (el Lobisome), con ánimo de investigar. Al toparse con Flora y ver al niño lleno de marcas, decidieron atarla y llevárselos con ellos para presentarlos a la Orden. Los tipos que perseguían a Flora al inicio de la aventura eran mercenarios del barón Tancredo, quienes habían seguido la pista de Flora y del pequeño hasta la merindad de Saldaña. Su misión era atraparla y devolverla cuanto antes a su señor.

En referencia a las marcas corporales del muchacho, dejamos libre la explicación al Director/a, aunque bien podría tratarse de alguna maldición provocada por los actos de su madre, su padre el barón, o simplemente por el capricho de algún demonio. No obstante, puede ser que el niño guarde en su interior algún tipo de poder que se manifieste en el futuro. Tal vez, tiempo después, sean los monjes de San Juan de la Loma quienes pidan ayuda a los Jugadores para curar de ese mal sobre su piel. Como ya se sabe, la bestia que merodea el bosque del Amarrado y las orillas del Río Carrión no es sino un lobisome, (un aldeano llamado Estebe), maldito con esta apariencia por razones desconocidas.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p. Ap.

-Por devolver al niño al monasterio, +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Mercenarios (de don Tancredo)

FUE: 14 **Altura:** 2,09-2,14 varas
 AGI: 14 **Peso:** 167-170 libras
 HAB: 15 **RR:** 74%
 RES: 14 **IRR:** 26%
 PER: 15

COM: 8

CUL: 6

Protección: Pelliza de Piel (1 punto)

Armas: Cuchillos 46% (1d6)

Competencias: Descubrir 50%, Esquivar 39%, Ocultarse 43%, Rastrear 55%, Tormento 40%.

El Otero

FUE: 20 **Altura:** 2,39 varas

AGI: 11 **Peso:** 211 libras

HAB: 10 **RR:** 75%

RES: 20 **IRR:** 25%

PER: 11

COM: 10

CUL: 5

Protección: Pelliza de Piel (1 punto), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Porra de madera 55% (1d4+1), Pelea 48% (1d3)

Competencias: Comerciar 44%, Mando 36%, Memoria 32%.

Josué y Calión

FUE: 13 **Altura:** 2-2,05 varas

AGI: 14 **Peso:** 150-160 libras

HAB: 15 **RR:** 75%

RES: 16 **IRR:** 25%

PER: 18 **Templanza:** 56%

COM: 15

CUL: 12

Protección: Ropas gruesas (2 puntos)

Armas: Cuchillos 62% (1d6)

Competencias: Correr 43%, Descubrir 60%, Elocuencia, 66%, Escuchar 54%, Teología 50%

Estebe, el Lobisome

FUE: 30 **Altura:** 2,13 varas

AGI: 35 **Peso:** 156 libras

HAB: 5 **RR:** 20%

RES: 35 **IRR:** 80%

PER: 30

COM: 5

CUL: 5

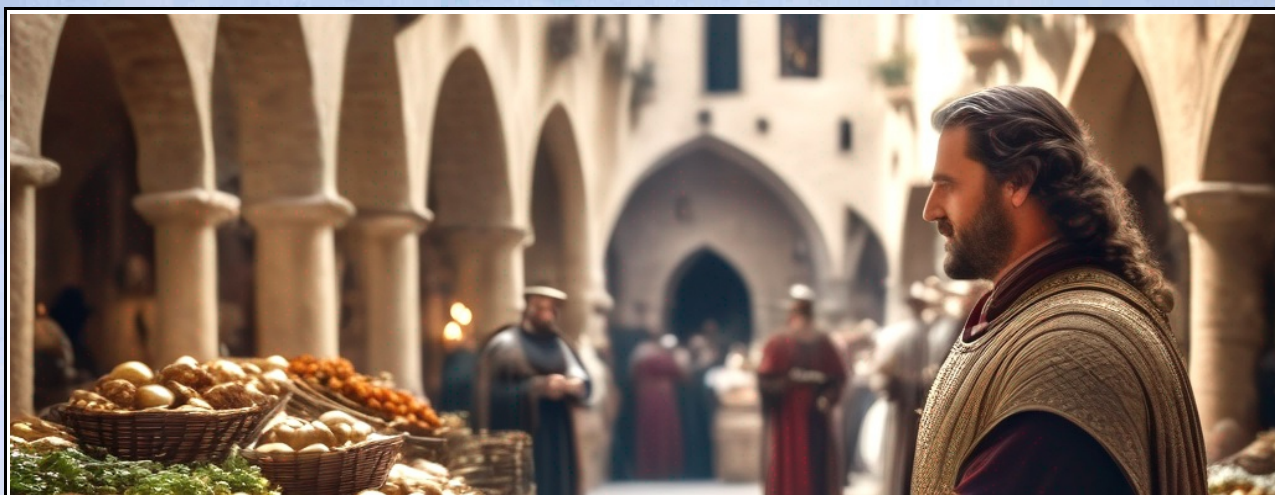
Protección: Carece

Armas: Hacha 45% (1d6)

Competencias: Correr 120%, Descubrir 90%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%, Sigilo 85%.

Hechizos: Un lobisome no puede usar la magia.

Poderes Especiales: ver pág. 375.



Conjura y afrenta

“Maldigo al señor Obispo, y a los suyos súbditos que me hacen la guerra con sus vanas exigencias.”

(Teobaldo de Grajal)

Aventura de investigación y toques de acción diseñada para 3-4 Jugadores de cualquier y profesión y fácilmente ubicable en cualquier lugar. Sería propicio que hubiera variedad de oficios en el grupo, y que alguno de ellos contase con un buen porcentaje en armas.

Introducción

Los Jugadores son conocidos o trabajan regularmente para Isidro de Luna, vicario del arciprestazgo de Camparal, perteneciente a la diócesis de Palencia. Éste ha convocado al grupo para otro trabajo en la iglesia de San Román de los Huesos, situada en una localidad de apenas cien vecinos cerca de Palencia llamada Liberos.

1. Reunión en la noche

Año del Señor de 1360. Los Jugadores llegarán de madrugada al templo, verán un par de yeguas atadas en junto al templo y tras aporrear la puerta les abrirá el padre Hilario (el párroco local), el cual les hará pasar y les guiará hasta la sacristía. En ella, bajo la admiración de una gran cruz de madera colgada en la pared, aguarda el vicario Isidro (que cuenta con casi cincuenta años y poblada barba), quien se halla acompañado de un hombre mucho más joven.

Éste muestra prendas de cuero, el rostro amoratado y un brazo sujeto en un improvisado cabestrillo.

Tras el agradecimiento ante su llegada, Isidro les presentará a Guzmán, amigo suyo, comerciante en la ruta entre Palencia y Aranda de Duero, y ahora convaleciente por una severa paliza.

Isidro les contará que hace menos de un mes el señor del castillo de Malpriedo, Teobaldo de Grajal, arremetió en pleno día mercado contra algunos comerciantes y buhoneros en la villa de Cabezares. Sus soldados destrozaron sus puestos sin previo aviso, y tres fueron apresados y llevados a su castillo (en el cerro que despunta en mitad de la localidad). Uno de éstos fue azotado delante de las puertas de su fortaleza ante los ojos de todos, y otro fue colgado como escarmiento. Al resto les dieron una paliza (como ocurrió con Guzmán, quien también había colocado su puesto en el mercado). Los vecinos que se hallaban en aquel momento en la localidad quedaron horrorizados. El motivo de todo ello era, según las voces e improperios de los soldados, *por conjurar contra los intereses del don Teobaldo*, pero nada más en concreto. Por supuesto, Guzmán huyó lo antes posible de allí y comunicó los hechos al vicario.

Ahora, el obispo de Palencia, enterado de la afrenta, le ha pedido a Isidro investigar lo sucedido y los motivos de la mala actuación (pues Teobaldo tiene también algunos litigios con el Obispo). Por ello Isidro necesita que los Jugadores viajen al día siguiente hasta Cabezares, investiguen lo sucedido y obtengan cualquier información que pueda ser de interés para poder cargar contra el de Grajal. Está en la mano de los Jugadores pedir cualquier tipo de ayuda para el viaje (a discreción del Director/a), que será proporcionada por el padre Hilario (una montura, una cuantía económica, provisiones, etc).

Si los Jugadores preguntan directamente a Guzmán, éste sólo concretará que Cabezares se encuentra en mitad de la ruta entre Palencia y Aranda, recorrido que debido a su oficio conoce muy bien. Y en no pocas aldeas se habla de lo mezquino y peligroso del alma de Teobaldo, pues la gente le teme (aunque no siempre fue así). Pero no aclarará mucho más.

Tras el acuerdo oportuno con los Jugadores (cuando logren sus objetivos Isidro les ordenará regresar a Liberos e informar al propio Hilario de todo), el vicario y Guzmán regresarán esa misma noche a Palencia. Por su parte, los Jugadores podrán pernoctar en la iglesia, que será custodiada por su párroco.

2. Camino de Cabezares

Al día siguiente, justo antes de partir, el padre Hilario confesará algo a los Jugadores. Por lo visto, antes de marcharse la noche anterior, Guzmán le pidió discretamente que transmitiera a los Jugadores que, una vez llegasen a Cabezares, buscaran a una tal Catalina. Parecía muy interesado en que los Jugadores lo supieran. Hilario no sabe más detalles, pero, según él, Guzmán no quería que Isidro oyese tales palabras. Con esta incógnita de por medio, el camino hasta Cabezares se antoja en un par de días a pie, pues se halla a unas diez leguas (o en un solo día si todos los Jugadores viajan con monturas).

La comarca entre Palencia y Aranda es de disposición suave y plana, y cuenta como únicos imprevistos pequeñas cadenas de cerros curvados de fácil ascenso, por lo que el viaje a realizar no será especialmente duro. El único inconveniente es que hay un 40% de encontrarse con bandidos que campan fácilmente en ese entorno.

3. Cabezares

Nada más llegar, los Jugadores verán que las viviendas y casas bajas de la localidad de Cabezares están ubicada en la falda de un cerro, en cuya parte más alta del mismo se halla el castillo de Malprieto, hogar de Teobaldo. Es una localidad situada en el triángulo comarcal formado por Palencia, Aranda de Duero y Valladolid, por lo que es una zona de paso y cierto auge, sobre todo para comerciantes. Una vez allí, los Jugadores podrán deambular por la localidad e investigar a su antojo en diferentes lugares:

La iglesia de Santa Úrsula:

Es una iglesia local, de estilo románica, con una pequeña espadaña y dos campanas en sus huecos. El párroco es el padre Garciano, nuevo en el lugar, quien habita en ella desde hace poco, cuando no lo hace en una pequeña vivienda del pueblo. Si hablan con él, los Jugadores notarán que se halla neutral en cuanto a la opinión que tiene de don Teobaldo, aunque concretará los hechos que contó Guzmán: por lo visto, el día anterior de la celebración del mercado hace casi un mes, se halló el cuerpo de un soldado del castillo de Malprieto a las afueras del pueblo, cerca de un arroyo. Una pequeña comitiva de comerciantes que viajaban a la localidad

para establecer sus puestos al día siguiente halló el cuerpo y avisó a Teobaldo nada más llegar. El padre Garciano lo sabe porque se enteró enseguida al correr la voz del suceso por la localidad. Por cierto, si los Jugadores preguntan por una tal Catalina, el párroco no sabe a quien pueden referirse (como decimos, es un sacerdote nuevo en Cabezares).



La posada de Malena:

Malena es una mujer de avanzada edad que ostenta el negocio con sus cuatro hijos. Aunque parezca extraño, ésta es la única posada del pueblo, y siempre está muy concurrida dado el carácter de paso de Cabezares. Cuenta con un aforo de unos cuarenta clientes y varias habitaciones en la planta superior. Los clientes que suele haber allí pueden ser una buena fuente de información. Éstos podrán contar los mismos hechos que el padre Garciano, pero añadiendo más detalles sobre los soldados (básicamente que se enzarzaron con los comerciantes violentamente, incluso con cuchillos y lanzas por delante).

Un éxito en una tirada de **Elocuencia** hará saber al grupo que el soldado encontrado, según se dice, tenía el rostro cadavérico, y que cuando el comerciante lo halló vomitó nada más verlo. En cuanto a Catalina, se trata de una anciana “medio loca” que habita a las afueras del pueblo, en un bosquecillo (según dirán algunos).

Mientras estén por en la posada, un éxito en una tirada de **Descubrir** o **Percepción x2** les hará notar que uno de los clientes, sentado con otro en una mesa mientras beben vino, sigue con interés sus pesquisas. El tipo, que porta prendas de cuero y un cuchillo sujeto a un costado, no interactuará con los Jugadores a priori; pero si éstos hablan con él les dirá que se marchen de Cabezares lo antes posible (sin ninguna otra razón). Si la cosa se va de las manos, comenzará una bronca con los dos sujetos, que no sabemos hasta donde puede llegar...



Y es que resulta que Ramiro y Valero son siervos de Teobaldo cuya tarea es esclarecer los hechos de la conspiración que hay contra éste, o eso parece... (Ver *La verdad*).

Castillo de Malprieto:

Se sitúa sobre lo alto de un cerro, sobre los tejados de Cabezares. Una vereda empedrada asciende hasta los dos recintos amurallados (uno dentro de otro) antes de llegar a la fortaleza. Ésta se compone de una torre de homenaje y otras dependencias menores. Al llegar, los soldados de los recintos no les dejarán pasar (órdenes estrictas de arriba), a no ser que alguno de los Jugadores haga alarde de una alta posición social, les sobornen, o acompañen a su petición un éxito en una tirada de **Elocuencia (difícil -25%)**. Una vez en el interior podrán ser recibidos por Valentina, una criada que Teobaldo tiene en buena estima, quien les preguntará de nuevo qué quieren.

Digan lo que digan, les llevará después ante su señor, el cual les recibirá en una pequeña sala del castillo, muy austera. Teobaldo es un joven de veintidós años y cabellos largos, muy serio. Dejará que los Jugadores expliquen los motivos de su llegada. Si le preguntan por el tema del ataque a los mercaderes les contará sin pelos en la lengua que sabe de una conspiración contra él. Según dirá, tiene conocimiento de que un gremio de comerciantes palentinos, influenciados y patrocinados por el obispo de Palencia, ha contratado a bandidos que amenazan el bienestar de sus tierras: queman sus cosechas, atacan a los viajeros para evitar que lleguen a Cabezares y otras similares tropelías.

En el último día de mercado, algunos de los implicados llegaron con sus puestos, y él, sabiendo de su presencia, aprovechó para darles caza. Teobaldo volverá a culpar al Obispo. Un éxito en **Empatía** les hará notar que no miente, y un crítico revelará que se guarda alguna cosa más, como lo de su fortaleza (Ver *La verdad*).

En el caso de que los Jugadores preguntan al noble por una tal Catalina éste se retraerá un poco, aunque sin perder la compostura. Negará conocer a nadie llamado así, aunque gracias a su expresión facial no harán falta tiradas para saber que es totalmente incierto. En esos momentos, Teobaldo les invitará a marcharse, con mayor o menor educación dada su posición social.

Casa de los Gracián:

Conocido como el “hospital de los Gracián”, se trata del único palacio de la localidad. Hace unos años perteneció a Juan Gracián y Leonor de Villacarrillo, noble matrimonio de Valladolid, quienes no tuvieron descendencia. En la actualidad pertenece a la diócesis de Palencia, y aunque su función inicial es el cuidado de enfermos y el cobijo de mendigos, se halla durante largas temporadas clausurado (como ocurre en la actualidad, pues está cerrado desde hace meses). Su posesión es parte del litigio en el que Teobaldo y el obispo de Palencia se hallan enzarzados.

Si los Jugadores intentan entrar por la fuerza (forzando cerraduras o colándose por alguna ventana del piso superior previo éxito en una tirada de **Trepar**) no tardarán en ser vistos por los vecinos locales, los soldados de Teobaldo, o los propios Ramiro y Valerio (si antes no se toparon con ellos). Y ello puede desembocar en un par de días encerrados en las mazmorras del castillo de Malprieto hasta que sean entrevistados por Teobaldo (por primera vez o de segundas), quienes les dirán que no quiere “maleantes ni problemas” en sus tierras.

Plaza de las Cuadras:

Antes de la fundación de la fortaleza de Malprieto, en la falda del cerro se hallaba antaño un palacio de gran dimensión, del que ahora sólo quedan ruinas. Hace años se aprovecharon parte de sus restos y sillares y se construyeron cuadras para animales y almacenes diversos en mitad de la localidad. Con el tiempo éstos locales se reconvirtieron en simples viviendas, dejando un espacio central donde en la actualidad se celebra el mercado local. En cualquier momento en que el grupo o alguno de los Jugadores esté en esta plaza, una muchedumbre de pastores recalará en la población.

A pesar de que no es día de mercado, el gran grupo se dirige a Aranda de Duero, y se han adentrado en Cabezares al ser lugar de paso hasta su destino. Allí aprovecharán para tratar con una multitud de vecinos, muchos de ellos interesados en adquirir algunas de sus cabezas de ganado. Es posible que el Director/a incluya algún buhonero o herrero que los acompañe, del cual puedan obtener algún producto que necesiten. Ninguna de estas gentes sabe nada sobre el suceso más que lo el resto de vecinos pueda haberles contado ya.

4. Nuevas informaciones

Estén donde estén alojados, el grupo será visitado por Conrado y Blanca, un matrimonio de campesinos que roza los cincuenta años. Sus cabellos blancos y sus arrugas en el rostro denotan en ellos una vida entera de trabajo. Según dirán, los han visto pulular por el pueblo por el asunto de los mercaderes, y se han decidido a hablar con ellos, pues tal vez puedan ayudarse mutuamente.

Ambos comenzarán contando que su hijo Vallejo fue el mercader colgado en el último día de mercado. Éste se dedicaba a viajar y comerciar por la comarca, como tantos otros. Narrarán que, unos días antes de la celebración del mercado, Vallejo se hallaba preocupado. Sus padres notaron su pesar y éste acabó contándoles lo que le mantenía en vilo: la semana anterior, regresando de un viaje con su carro y yegua, el joven descubrió que los soldados de Teobaldo de Grajal habían ocupado la torre de Castrante (una vieja fortaleza hecha ahora puras ruinas, situada a unas leguas al norte de Cabezares).

Cerca de allí, casi a las puertas del lugar, Vallejo se topó con Teobaldo y una pequeña comitiva. Los hombres del noble arrastraban forzosamente a dos muchachas al interior de la fortaleza, atadas de pies y manos. Los ojos del mercader y el noble se cruzaron directamente, y el primero, a modo de corazonada, entendió que allí nada bueno tramaba el otro. Y así quedó la cosa.

Conrado y Blanca creen que Teobaldo organizó la afrenta al resto de comerciantes en el mercado como pretexto o excusa para castigar también a su hijo, testigo de lo que vio. Podrían haber tenido represalias directas contra él, pero el noble sabe que el obispo de Palencia, con quien mantiene litigios, vería en ello una oportunidad para señalarle ante el rey Pedro I.

Lo que el matrimonio propondrá a los Jugadores es lo siguiente: acompañarles a buscar a Catalina, la anciana que vive en un bosquecillo a las afueras de Cabezares, no muy lejos de las ruinas de Castrante. Se dice de ella varias cosas: que está loca, que habla con el demonio, y que antaño sirvió a los señores de Castrante, cuando el lugar aún gozaba de esplendor. Tal vez ella sepa cómo acceder al interior, puesto que la intención de Conrado y Blanca es rescatar a las dos jóvenes y llevarlas a Palencia, a la presencia del Obispo, como prueba viva de lo que Teobaldo esté haciendo allí. Sólo así habrá represalias contra el noble, y esa será la venganza para Vallejo.

Si los Jugadores preguntan al matrimonio sobre el comerciante Guzmán, el cadáver del soldado de Teobaldo o bien la conspiración de mercaderes contra el noble, no sabrán nada de ello (es cierto). Eso sí, tienen conocimiento de las andanzas de Ramiro y Valerio, quienes, por cierto, desde el suceso de su hijo se hallan vigilando a ambos padres con frecuencia. Es por ello que, si antes no interactuaron o llegaron a las manos con

ellos, será ahora cuando ambos harán gala de su presencia, tratando de apresar a todos cuanto puedan. Ramiro y Valerio no escatimarán en armas.

5. Buscando a Catalina

Sea el momento que sea, el camino hasta el bosquecillo del Amarrado no entrañará mucha dificultad. Subiendo un pequeño monte, el grupo se adentrará en un paisaje de diversa fauna, con muestras de algún alimoche o restos de presencia de jabalíes. Algunos robles adelantan la presencia de las hayas que componen el lugar al que se dirigen.

Una vez que se adentren en la arboleda, se levantará una repentina y anormal niebla. Un éxito en una tirada de **Descubrir** hará ver a los Jugadores (o al menos creer que ven) unos ojos brillantes posados en la niebla, los cuales se cerrarán y desaparecerán enseguida. Mediante un éxito en **Escuchar**, percibirán una lejana carcajada.

Y si superan una de **Degustar** notarán un hedor fuerte, procedente de algún lugar de bosque (que en caso de crítico les hará saber que es carne quemada e incienso). **Nota para el Director/a:** estos estímulos no son más que una influencia maligna propiciada por lo que existe en el interior de las cercanas ruinas de la torre de Castrante.

En cierto momento, los Jugadores se hallarán en mitad de un claro. La niebla remitirá un poco y podrán advertir a dos soldados con armaduras metálicas al final del claro, de pie, estáticos y cabizbajos. No parecen hacer nada, cosa que resultará muy extraña. Los Jugadores podrán realizar una tirada de **Sigilo** para pasar inadvertidos, pero si tan sólo uno de ellos la falla (o si llaman la atención directamente a los soldados), éstos los mirarán, dejando apreciar sus cadavéricos rostros. En pocos segundos, la dos criaturas (que no son sino *Muertos*, pag. 352) se abalanzarán contra ellos. Es posible huir de allí mediante un éxito en una tirada de **Correr** (pues las criaturas no son muy rápidas), lo cual será suficiente para despistarlas.

Ocurra lo que ocurra, tras este encuentro, cuando el grupo reanude la marcha topará con una pequeña vivienda de piedra. Solitaria y encajonada al abrigo de dos grandes robles, parece que llevara levantada décadas. Se trata de la cabaña de Catalina. Delante de la misma verán una hoguera, donde las brasas aún están calientes. Parece oler a incienso y hay restos de pellejos de alimañas del bosque (lo que tal vez percibieron antes). Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico (fácil +25%)** les hará sospechar que allí se ha practicado algún tipo de ritual.

El interior de la vivienda cuenta con la comodidades suficientes para una sola persona: una chimenea con troncos, una pequeña despensa, un jergón de paja, bastantes mantas y utensilios de cocina suficientes como

para preparar un pequeño banquete. Si registran la habitación no les será difícil hallar, en un cajón de madera, algunos frascos con brebajes y grasa animal (o eso parece).



Una vez salgan de la cabaña, no tardará en aparecer una sombra delante de la misma. Una anciana enjuta, de cabellos enmarañados y vestida completamente de pieles negras les mirará fijamente. Conrado y Blanca enseguida la reconocerán como Catalina. Sus manos están embadurnadas de barro, al igual que su rostro. Antes o después no tardará en decir que “no deberían estar en este bosque”.

La anciana, pese a que pueda parecer algo tosca, será en realidad bastante razonable con los Jugadores (no está loca, como se dice). De ella podrán averiguar varias cosas:

Sobre las ruinas: El bosque está maldito (bueno, a medias). Desde hace casi tres meses un mal se cierne más allá de su cabaña, en las ruinas de la torre de Castrante. Por lo visto se trata de un lugar de maldad, pues en su interior los vivos y los cuerpos de los ya muertos son corrompidos por una vil criatura. ¿Que cómo sabe ella todo eso? Hay cosas que sí son verdad:

Catalina habla con un demonio. Sólo un éxito en **Elocuencia** les hará saber que se codea con *Malkhi*, con el que incluso asegura que ha entablado amistad. Un éxito en **Demonología** o **Leyendas** (ambos difícil -25%) les hará saber que este ser infernal es un demonio menor al servicio de *Astaroth*, quien se dedica a robar las almas negociadas en los pactos entre humanos y otros demonios. No obstante, el grupo no conocerá la verdadera relación entre *Malkhi* y Catalina (lo dejamos a gusto del Director/a).

Sobre las criaturas: Los seres que antes encontraron (los Muertos) así como el soldado de rostro cadavérico hallado antes de la afrenta son tanto malvadas aversiones de cadáveres desenterrados en la comarca como vivos imbuidos del poder de la criatura que habita en la torre. Viajeros perdidos, niños, jóvenes que recorren los caminos cercanos...: cualquiera puede ser apresado y llevado a su interior para ser desprovisto de razón por el regente que allí habita.

Además, movidos por su instinto, tanto los cuerpos revividos como éstos inocentes salen de las catacumbas bajo las ruinas de la torre, y se pierden en las cercanías (como pasó con el soldado cerca de Cabezares, aunque no se sabe porqué o cómo acabó postrado en el suelo) causando temor, cuando no daño a quienes se topen. La anciana no tendrá reparo en concretar que la hoguera y los restos junto a ella son parte de un hechizo para alejar de su cabaña a tales seres.

Sobre Guzmán: Catalina conoce a Guzmán, puesto que, tras la severa paliza propinada por los soldados de Teobaldo, éste huyó desorientado de la localidad. Se internó sin saber muy bien a donde iba en este mismo bosque, y después se topó con ella. Catalina le curó las heridas de la paliza con un unguento mágico (*Bálsamo de curación*, pag. 171) así como le “unió los huesos” del brazo, el cual le quedó partido. Si así se lo piden los Jugadores, también podrá curar algún PV si tan solo se lo piden.

Sobre Teobaldo: una vez que le informen del encuentro en el hijo de Conrado y Blanca, Catalina asegurará que no sabía de la pertenencia de Teobaldo a ese lugar. Sabe, como todo el mundo, de su fuerte personalidad y malos métodos, pero no que tuviera que ver con los infames menesteres que se practican en las ruinas.

Sobre el acceso a las ruinas: Catalina conoce una entrada oculta en las ruinas del antiguo castillo. La entrada principal a la torre está vigilada por efectivos militares de Teobaldo, muy peligroso como para tratar de acceder por allí. Por lo visto, la anciana sirvió a Juan Ulloa e Inés de Briañe, matrimonio que antaño regentaba la fortaleza de Castrante (de la que sólo queda la torre y algunos restos). El rey Pedro I la utilizó hace unos años como cuartel general para acantonar sus tropas antes de sofocar una rebelión en la comarca, liderada por Justo de Grajal, padre de Teobaldo. Por lo visto, el rey quería

despojar a Justo y a otros nobles locales de sus tierras por haber apoyado tiempo atrás a su medio hermano, Enrique de Trastámara. La batalla contra el “Cruel” se produjo a las puertas del castillo y después los soldados de Justo lograron incendiar la fortaleza. El matrimonio de Juan e Inés perecieron en el ataque, y Catalina logró huir de allí (pero nunca se alejó demasiado). Justo venció, pero el rey, con posterioridad, volvió a cargar contra él hasta que le dio una horrible muerte.

Volviendo al tema de entrada, la anciana les señalará el camino hacia ella: al final de la única vereda del Amarrado hay una fuente, ahora seca por la vil influencia de la maldad de las ruinas. A su lado hay una mole rocosa, en cuya base se haya, si uno busca bien, un agujero en el suelo, estrecho al principio, pero que alberga unas escaleras que descienden un tramo. Tal es un pasadizo hasta las antiguas catacumbas del castillo. Catalina rehusará ir con ellos, alegando que no quiere más problemas.

Una vez que los Jugadores se pongan de nuevo en marcha no tardarán más que unos diez minutos en llegar a la fuente. Un agujero seco, donde antaño había agua, denota que las cosas no van bien por esa zona. El grupo podrá encontrar mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** (difícil -25%) la entrada oculta mencionada, ubicada entre matorros y arbustos. Si ninguno superó la tirada, tardarán media hora en encontrarla, y en ese tiempo aparecerán 1d4+1 soldados de Teobaldo (secuaces directos del castillo de Malpriet, nada de criaturas), los cuales están merodeando y vigilando la zona. Éstos tratarán de apresarlos y llevarlos a la torre como nueva materia prima para que el terrible ser de la fortaleza los transforme en entes a su servicio.

6. El enjambre de cuerpos

Un sinuoso pasillo ascendente excavado bajo la tierra les llevará directamente al interior de las ruinas. A medida que se acerquen al otro extremo, un fuerte hedor a podredumbre afectará a su olfato. Finalmente, los Jugadores llegarán hasta una pequeña tapia, cuyos sillares podrán manipular. Cuando los retiren llegarán a un espacio reducido y cuadrado de una vara de lado, en cuyo techo bajo hay una trampilla. Al empujarla podrán llegar a la sala nº 1 del siguiente mapa:

1 y 2. Calabozos del antiguo castillo: La trampilla de acceso se ubica en uno de ellos. Parece que sus barrotes aún perduran. No hay nadie en ellos, pero hay rastros de ropas rasgadas y alguna que otra pieza de armadura oxidada. Las puertas de ambas celdas están abiertas, por lo que es posible continuar por allí.

3. Pasillo: El pasillo está iluminado con tres antorchas colocadas en las paredes. En él se encuentran tres accesos. Una vez estén aquí, notarán que el hedor es muy fuerte, procedente de la sala nº 4.

4. **Sala de cadáveres:** carece de puerta, y en esta sala se amontonan un total de siete ataúdes. Todos ellos pueden abrirse, pero los Jugadores sólo encontrarán cuerpos en un estado de descomposición considerable, aunque todos ellos visten armaduras. Parece que los cadáveres esperan a ser revividos. Si los Jugadores abren alguno de éstos, necesitarán superar una tirada de **Templanza** para no perder los nervios y sufrir un malus del -5% hasta el final de la aventura.

5. **Sala de armas:** contigua a la anterior, se ubica una antigua sala de armas. O al menos hay expositores de madera que aún albergan espadas y hachas (ya oxidadas) sobre éstos. La sala también ha sido aprovechada para guardar ataúdes, aunque lo que más sorprenderá será un par de cuerpos amortajados en una especie de sudario.

Con un éxito en una tirada de **Medicina** podrán saber que han perecido hace poco, días o semanas, tal vez. Si registran la sala, los Jugadores necesitarán un éxito en una tirada de **Descubrir** para saber que no hay nada aprovechable a excepción de una daga (daño 1d3) que parece no haber sucumbido al paso del tiempo.

6. **Sala de nigromancia:** se trata de la sala más amplia del subsuelo. Los Jugadores advertirán varias cosas de interés. En primer lugar un gran pedestal circular con diversos escalones, en cuyo centro hay una exagerada iluminación anaranjada debido a la existencia de un pozo de material candente, como magma o roca fundida de volcán. Parece como si aquella gran mole hubiera emergido de la propia tierra, destrozando el suelo para aparecer allí...

Por otro lado, en el fondo de la sala hay una tumba sin inscripciones con una pesada lápida de piedra a modo de cierre. Y sujeta con grilletes y cadenas a una pared verán a una joven semidesnuda, recostada y deshidratada (la

cual apenas puede hablar, moverse o tan siquiera levantar los párpados). Junto a ella hay otra muchacha medio amortajada (como si no hubieran terminado el trabajo), pero ya sin vida. Se trata de las apesadas que los hombres de Teobaldo arrastraban cuando apareció Vallejo.

Mientras los Jugadores estén en esta sala, el Director/a debería pedir a todos ellos una tirada de **Escuchar**. Si la superan notarán voces cerca de allí, en una estancia no muy lejana. Procedente la torre de Castrante, cuyo acceso es posible a través de unas **escaleras de caracol (punto nº 7)**, la conversación dice así: *“Sólo una de ellas es fuerte como para resistir el procedimiento... Pronto despertaremos a la criatura”*.

En este momento es posible tratar de sorprender a los habitantes de la torre. Para ello, el Jugador/es implicados deben subir por la escalera y superar un éxito en **Sigilo (difícil -25%)**. Así podrán tener a su merced a cualquiera de ellos (puede traducirse en una ventaja de iniciativas o incluso la rendición de la sierva de Teobaldo, aunque ésta no luchará en ningún caso). Por cierto, el interior de la torre se basa en dos alturas, y ambas están toscamente acomodadas para hospedarse unas tres o cuatro personas.

No obstante, seguro que el grupo piensa en liberar a la joven apesada. Los Jugadores pueden intentarlo mediante una tirada de **Forzar Mecanismos (fácil +25%)** o bien de **Fuerza por x4** (golpeando algún arma pesada o contundente). Un éxito en la primera tirada hará que puedan liberarla rápidamente y huir por el mismo lugar por donde han accedido sin mayor problema. Si fallan la tirada de Mecanismos o bien debido a los impactos por las armas sobre las cadenas, los habitantes de la torre acabarán bajando hasta el subsuelo.



Allí aparecerá Valentina, la criada de Teobaldo, y dos soldados del noble, por lo que nada más ver a los Jugadores tratarán de eliminarlos. La mujer sacará unos polvos de entre sus ropas y los echará en el pequeño pozo de magma. En 1d6+1 turnos el material candente se activará emitiendo burbujas y la lápida del fondo de la sala comenzará a moverse.

Acto seguido, el ser que descansa dentro de esa tumba comenzará a empujar la lápida. Si nadie lo impide (para sostener la piedra es necesario vencer en una tirada enfrentada de **Fuerza x1 contra Fuerza x2** de la criatura) éste se levantará y después tratará de devorar a todos los presentes (ver *Dramatis Personae*).

Si Valentina sigue viva ésta será la primera en perecer, pues la criatura parece estar fuera de sí. Las únicas opciones, llegados a este punto, son confrontar a la criatura o tratar de huir hacia la trampilla, superando un un éxito en **Correr**.

Nota para el Director/a: Esta criatura no se basa en ninguna aparecida en el bestiario, sino que sus valores son inventados por completo (por lo que es posible adaptarla según las necesidades del propio juego). Sobra decir que este ser es el ser al que se refería Catalina, capaz de revivir los Muertos y transformar a los vivos en seres sin razón capaces de servir a la voluntad de don Teobaldo...

Si la cosa se tuerce mucho, puede aparecer Catalina para auxiliar a los Jugadores en apuros (según estime el Director/a), bien ayudando a luchar o bien distrayendo a la criatura mientras ellos huyen (tal vez la anciana tuviera remordimientos por dejarlos ir solos a las ruinas).

Conclusión

Una vez que el grupo salga de allí, podrá resguardarse en el bosque del Amarrado o regresar definitivamente hacia Palencia. Si llevan consigo a la muchacha su testimonio puede ser una prueba crucial para el obispo de dicha ciudad, pues sería motivo para tratar de influenciar al Rey Pedro contra Teobaldo. Conrado y Blanca viajarán con el grupo, pues son ellos quienes podrán explicar a su Ilustrísima la versión de su hijo.

Durante el viaje de vuelta la situación se presta a continuar con la narración: es posible que el grupo se vea perseguido de nuevo por Teobaldo, quien guarda la intención de eliminarlos y evitar que informen a su declarado enemigo el Obispo (a través del Vicario Isidro de Luna), evitándose así males mayores (una vez se entere de los hechos). Y quizá se produzca este encuentro en alguna posada a medio camino de Palencia, en alguna pequeña aldea, o quizás a campo abierto (eso queda a discreción del Director/a).

La verdad

Sobre la conspiración de los mercaderes:

Dada su enemistad con el obispo de Palencia, ya sabemos que Teobaldo de Grajal le culpabiliza de una supuesta conspiración de mercaderes en su contra, ni más ni menos que en su propia localidad. Ésta, en realidad, no tiene fundamento alguno, sino que es un burdo pretexto del noble para alargar la penosa y continua confrontación con su enemigo, litigio que comenzó por la disputa de la adquisición del Hospital de los Gracián.

Ha habido, como mucho, algún que otro comerciante se ha quejado de una subida de impuestos excesiva y otras regulaciones comerciales promulgadas por el de Grajal, pero nada que diera lugar a una conjura o revuelta. Por todo ello, el noble ha contratado a Ramiro y Valerio (dos tipos con un pasado innegable en el bandidaje) para hacer ver a las gentes que pretende encontrar a los conjuradores, (cuando en realidad su atención está centrada en otra cosa, como ahora veremos).

Sobre el pacto de Teobaldo:

Un demonio que respondía al nombre de *Berbarel* se hizo eco de la disputa del obispo de Palencia y Teobaldo. Por ello, este demonio se apareció ante el noble para proponerle un pacto: proporcionarle un pequeño ejército para causar estragos a todos los súbditos del alto clérigo que atravesaran sus tierras. Por otro lado, sabiendo Teobaldo que el rey Pedro I derrotó a su padre, tal vez algún día hiciera lo mismo contra él (simplemente por ser quien era). El de Grajal sopesó el negocio del demonio y aceptó, pues así podría hacer frente a una nueva refriega procedente del monarca. El pago por esa dádiva infernal era simple: proporcionarle cadáveres y personas vivas para que la criatura nigromante de *Berbarel* pudiera fabricar sus nuevos efectivos militares. Las almas de esos vivos irían a parar a las arcas del demonio. Aquel pacto fue tanto para el noble como para el demonio una doble victoria.

Por supuesto, Malkhi, siervo de Astaroth, quien solía visitar de vez en cuando a Catalina por alguna extraña razón, se enteró del pacto que se había producido muy cerca del bosque del Amarrado. Enseguida vio una oportunidad para sacar tajada robando las almas de los vivos sacrificados. Éste demonio investigó en las ruinas de Castrante, cuartel de la criatura de *Berbarel*, e informó a la anciana de que el pacto se materializaría en las entrañas de ese ruinoso lugar.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p.Ap.

-Por eliminar a la criatura de *Berbarel*: +20 p. Ap

Dramatis Personae

Bandidos del camino

FUE: 14 **Altura:** 1,98-2,04 varas
AGI: 14 **Peso:** 135-142 libras
HAB: 12 **RR:** 72%
RES: 12 **IRR:** 28%
PER: 18 **Suerte:** 34
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 6 **Aspecto:** 12 (Normal)
Protección: Pelliza de piel (1 punto)
Armas: Cuchillos (1d6)
Competencias: Correr 35%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Sigilo 55%

Ramiro y Valerio (mercenarios)

FUE: 15 **Altura:** 2,12-2,15 varas
AGI: 13 **Peso:** 175-180 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 16 **IRR:** 25%
PER: 15 **Suerte:** 32
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 7 **Aspecto:** 15 (Normal)
Protección: Brazales (2 puntos), Grebas (2 punto), Gorro de cuero (1 punto)
Armas: Cuchillo 45% (1d6), Hacha 50% (1d6)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Sigilo 25%, Tormento 46%

Soldados del castillo de Malprietto

FUE: 15 **Altura:** 2,10-2,20 varas
AGI: 16 **Peso:** 170-177 libras
HAB: 12 **RR:** 75%
RES: 14 **IRR:** 25%
PER: 12 **Suerte:** 36
COM: 10 **Templanza:** 50%
CUL: 5 **Aspecto:** 14 (Normal)
Protección: Gambesón (2 puntos), Capacete (2 puntos)
Armas: Cuchillo 35% (1d6), Lanza 42% (1d6+1)
Competencias: Descubrir 35%, Escuchar 40%, Esquivar 38%

Muertos (cerca de las ruinas)

FUE: 13 **Altura:** 2 varas
AGI: 10 **Peso:** 130 libras
HAB: 12 **RR:** 0%
RES: 12 **IRR:** 105%
PER: 9
COM: 1
CUL: 2
Protección: Armaduras oxidadas (1 punto), capacete oxidado (1 punto)
Armas: Cuchillos 12% (1d6)
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece.
Poderes especiales:
Resistencia al daño: un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe ningún penalizador al bonificador de daño.

Criatura: el nigromante de Berbarel

FUE: 20 **Altura:** 2,55 varas
AGI: 14 **Peso:** 142 libras
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 25 **IRR:** 120%
PER: 18
COM: 2
CUL: 14
Protección: Carece
Armas: Zarpazo 55% (1d6+1d4+1)
Competencias: Conocimiento mágico 88%, Descubrir 60%, Saltar 75%, Tormento 70%.
Hechizos: Anillo del Maestro, Anillo de Nigromancia, Consultar a los Muertos, Saco de quebradura.
Poderes Especiales:
Rebaño letal: Una vez capturados los vivos u obtenidos los cadáveres, esta criatura embalsama sus cuerpos y los deja reposar unos días antes de introducirlos en el pozo de material candente. Los cuerpos no se calcinan, y tras emerger del mismo son capaces de servir a quien el nigromante desee. Con este método no es necesario revivir a un muerto desde su tumba directamente, sino desde el lugar del ritual.
Inmunidad al fuego: no les afecta ningún tipo de daño por quemaduras.



El secreto del genovés

“Navegar en el Mezzopo es comprobar que ni el fuego ni las olas pueden sumergirlo...”

(Battista Gozzadini, marinero genovés)

Aventura por tierra y mar diseñada para 3-5 Jugadores, en la cual es aconsejable contar con buenas dotes perceptivas y de comunicación. Además, vendría bien que alguno de ellos fuera usuario de la magia. Por supuesto, el mar no es un lugar fácil, y la profesión de marinero o el manejo decente de algún arma vendría realmente bien.

Introducción

Tras la muerte de Pedro I “El Cruel”, el nuevo rey Enrique II entregó a Juan Sánchez Manuel, conde de Carrión, el título de Adelantado Mayor del Reino de Murcia. Si bien hasta entonces eran trece el número de regidores perpetuos en dicha la ciudad, el conde Juan instauró en el funcionamiento concejil a cuarenta hombres de elección temporal (una participación más numerosa pero diluida, para tratar de atraer el mayor número de vecinos a sus políticas).

Sin embargo, dada la incapacidad y torpeza del conde para la gestión del concejo, Alfonso Yáñez Fajardo (lugarteniente del antiguo gobernador de Murcia y elegido alcalde mayor de la ciudad) fue desplazando a Juan Sánchez de su puesto de poder hasta instaurar, en 1378 un cabildo con 16 regidores, de nuevo perpetuos en su función. Para recuperar sus competencias, el conde de Carrión pidió ayuda al monarca castellano a través de su prima, la reina Juana Manuel de Villena (esposa del de Trastámara).

Tras fallecer Enrique II, una misiva en nombre del nuevo monarca (su heredero Juan I) ordenaba la restauración del antiguo concejo murciano y la vuelta al poder del conde de Carrión en la práctica. Sin embargo, ni Yáñez ni sus seguidores aceptaron el mandato real, y el 1379 se configuraron definitivamente dos bandos en la ciudad: el de los *Manueles* (en favor del conde de Carrión) y el de los *Fajardos* (en favor del Alfonso Yáñez). Se sucederían diversas disputas entre ellos a partir de entonces.

1. El deseo del Conde

Año del Señor de 1379. Murcia. Mes de Julio. El rey castellano Enrique II de Trastámara ha fallecido hace un par de meses. Su hijo Juan I gobierna ahora la Corona castellana. Los Jugadores están al servicio de Juan Sánchez Manuel, conde de Carrión y Adelantado de Murcia. Como ya sabrán, desde hace un par de años don Juan fue depuesto de la gestión del cabildo en la ciudad tras ser apartado por el electo Alcalde mayor Alfonso Yáñez Fajardo.

En estos días don Juan ha convocado al grupo para un encargo: reunidos en el sobrio estudio que ostenta en su propio palacio en la ciudad de Murcia, les enseñará una joya envuelta en un pedazo de cuero. Es de color azul oscuro, y está tan pulida que parece un pequeño huevo. El conde les dirá que hace poco le visitó un viejo amigo suyo, un marino genovés llamado Battista Gozzadini. Tras entregarle al conde esa joya, le pidió que le devolviera un antiguo favor, consistente en proporcionarle gentes de confianza para acompañarlo en una empresa donde podría conseguir muchas más joyas como esa (dicho ejemplar era tan solo una muestra).

Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mineral** les hará saber que es un zafiro cortado con cabujón (una técnica de pulido de la superficie de minerales y joyas para conseguir una forma plana u oval). También sabrán que su valor puede que esté más allá de las 20 doblas de oro.

Ahora, don Juan quiere que los Jugadores acudan a la aldea costera de Roldán, al noreste de Cartagena, lugar donde vive Battista (y desde donde zarpa en sus viajes) y se pongan a sus órdenes. Si le preguntan sobre el encargo o el origen de la joya, el conde poco sabrá, y solo podrá decir que seguramente proceda de alguno de sus rutas hasta Mallorca o África, pero no sabe nada más. Después proporcionará cualquier provisión para el viaje que los Jugadores pidan (dentro de lo razonable).



Eso sí, el Adelantado les dirá que sean lo más discretos posibles, pues los seguidores del alcalde Alfonso (comúnmente conocidos como “los Fajardos”), no contentos con haber apartado al conde en las funciones de su título de Adelantado de Murcia, quieren eliminarlo antes de que el monarca Juan I intervenga a su favor en los asuntos de la recuperación del cabildo murciano.

2. Rumores previos

El viaje hasta la aldea de Roldán se estima en algo menos de un par de días. El terreno es suave y en mitad del viaje el grupo hallará una posada delante de un camino con una flor de lis tallada sobre la entrada. Allí podrán pernoctar una de las noches. Es un lugar de paso, bastante transitado, y pese a la multitud de viajeros, Tomas y Honoria (los posaderos) podrán ofrecer alojamiento y un menú a buen precio. En cualquier momento, y mediante tiradas de **Elocuencia**, los Jugadores podrán escuchar ciertos rumores de clientes del lugar: se habla de gran presencia berberisca frente a las costas del litoral. También que hace unos días, en el pequeño muelle de la cala de Roldán ardió una coca mercante en mitad de la noche. Algunos apuntan a que son avisos de piratería berberisca, quienes no tienen miedo a alcanzar las costas de la Península y las Baleares.

3. Los detalles del viaje

El grupo llegará a su destino por la mañana. Roldán es un pueblecito pesquero, de gentes humildes y con un

muelle que destaca por su cantidad de navíos mercantes anclados en una amplia cala. Unas cincuenta casas se esparcen por la zona más alta de la población, y la iglesia y una taberna se ubican mas abajo, casi delante de los muelles. Los Jugadores podrán encontrar sin demasiados problemas al capitán genovés en el puerto, pues, además parecer ser un tipo conocido y estimado en la aldea.

Battista Gozzadini es un hombre de unos treinta años y don de gentes. Muestra cabellos largos y una poblada barba. Pese a su condición de marinero parece más bien un hombre negocios, y así es: es el capitán de una pequeña flotilla mercante. Cuando los Jugadores lleguen a los muelles estará organizando a sus marineros a plena voz mientras éstos descargan mercancías y barriles de una coca. A su lado hay un anciano musulmán que parece su sombra; una especie de secretario, ayudante o escriba que sigue al genovés con un libro de cuentas entre sus manos mientras observa toda la mercancía descargada. Su nombre es Murad ibn Dhin. Tras las debidas presentaciones, el marinero se alegrará de saber que el Adelantado le ha devuelto el favor enviando a los Jugadores (aunque sean pocos...). Después invitará al grupo a subir a bordo para hablar en privado, en uno de los camarotes, sobre el asunto que les atañe:

Me alegra saber que el Conde de Carrión no se ha olvidado de los viejos amigos. Veo delante de mi recios (hombres y/o mujeres), cosa que me alegra, pues ello es necesario para esta empresa. En mitad del mar, sobre la menor de las Pitiusas, se hallan unas ruinas junto a lo que antaño eran unas salinas que los pobladores moros explotaban en una bahía. Nadie habita ya esa isla, pero bajo esos restos hay algo con lo que habremos de enriquecernos...*

**Pitys* (del griego “pino”): nombre dado por griegos romanos a Ibiza, Formentera y el resto de islotes cercanos.

Acto seguido, el genovés les informará de que al día siguiente zarparán rumbo a Formentera en el *Mezzopo*, la mejor coca de su flotilla mercante. El navío llevará cierta carga, con la cual se espera comerciar en uno de los pocos asentamientos aún existentes en la despoblada isla. Sin embargo, confesará que ello es simplemente una excusa para viajar hasta las ruinas y poder adquirir más zafiros, originarios de allí, como los que los Jugadores ya vieron (y no concretará nada más).

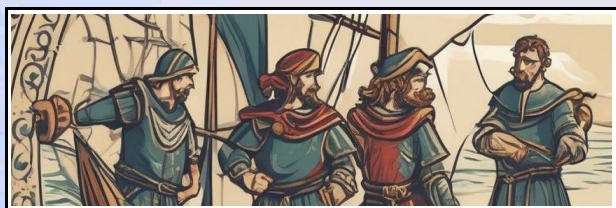
Ante los comentarios de los rumores de la taberna de la Flor de Lis, el genovés podrá decir que en la aldea no tienen constancia de piratería berberisca más allá de lo normal; también que la coca incendiada fue el propio *Mezzopo*, pero solo ardió parcialmente cuando se quebró una tinaja de aceite sellada con cera. Resulta que el pequeño candil que portaba uno de los marineros que descargaban la mercancía en la noche originó el accidente. Afortunadamente, la estructura del barco no se vio dañada. Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará intuir que hay algo mas allá en las palabras de

Battista (pero no sabrán exactamente qué). El capitán les dirá que hasta el momento de zarpar pueden alojarse en una de las viviendas que los posaderos de la aldea ponen a disposición de cualquier forastero, lo cual corre de su cuenta (al fin y al cabo son conocidos del Adelantado de Murcia).

4. El intento de los fajardo

La posada de Roldán es un local muy concurrido en la aldea. Los pescadores y marineros se dan cita cada noche en ella como único punto de interés social. No cuenta con habitaciones bajo sus techos pero su dueño ha habilitado un par de viviendas anexas a la misma con una capacidad para diez personas cada una. Eso sí, antes de pernoctar en una de ellas a cuenta de Battista, cuando aún haya concurrencia en la taberna, el Director/a pedirá a cada Jugador una tirada de **Descubrir (difícil -25%)**.

Si alguno la supera se dará cuenta de que dos tipos se acercan discretamente al Jugador que cuente con un valor menor en Suerte, sosteniendo un cuchillo en una de sus manos. En ese momento comenzará una lucha en mitad del local (donde los clientes formarán rápidamente un corro). Si los agresores no son descubiertos éstos contarán con las ventajas de con las reglas de *Emboscadas* (pag 125). Uno de los rivales tratará de huir cuando el otro haya sido eliminado o herido de gravedad. **Nota para el Director/a:** se trata de dos secuaces de los Fajardo, quienes han seguido a los Jugadores desde la ciudad de Murcia sabiendo su relación con el conde. Y ya se sabe que pretenden hacer daño tanto a éste como a cualquier allegado suyo (cosa que podrán confesar si son apresados). El destino de los mismos queda en este caso a discreción de los Jugadores.



5. Rumbo a Formentera

Al día siguiente, poco después del amanecer, la tripulación zarpará en el Mezzopo. Hasta ahora no se habían fijado, pero al embarcar los Jugadores repararán en la figura del mascarón de la proa: una gran criatura de grandes fauces, como una especie de lagarto o serpiente, entintado en un negro brillante. Un éxito en **Leyendas (fácil +25%** para personajes de oficio Marinero o religioso) les hará recordar al *Leviatán* (pag. 297), criatura que se tragó al profeta Jonás (*Libro de Jonás, 2,1*).

La tripulación de la coca ronda los 40 hombres, y en el viaje acompañará una segunda coca con casi el mismo número de soldados para protegerse de piratas u otros peligros en la mar. El viaje se estima en unas 42 leguas (algo más de 200km, lo cual supone un trayecto de 2-3 días). Nada más zarpar con el sol sobre el cielo, Battista comenzará a capitanear el navío con mano firme. Durante el trayecto en la mar, los Jugadores podrán hacer varias cosas:

Charlar con la tripulación: Podrán enterarse de que durante la noche se han avistado naves aragonesas cerca de Roldán, razón por la que el capitán ha preparado a última hora parte de su contingente militar como apoyo al Mezzopo. También que el viejo Murad no ha salido de su camarote desde que zarparon (espacio que, por cierto, ostenta de manera individual). Por otro lado, si los Jugadores lo mencionan, ninguno de los marineros sabe nada de los zafiros que se pretenden encontrar. Al parecer ellos fueron contratados en el puerto por un salario razonable (sin más).

Además, mediante una tirada de **Elocuencia**, podrán saber de boca de algún compañero de viaje que el viejo Murad le relató no hace mucho que el mascarón representa el Leviatán (y que es un ser de fiero aspecto, pero que otorga suerte en la navegación).

Charlar con el capitán: si los Jugadores tienen dudas sobre el motivo del trayecto, el genovés acabará reconociendo que el asunto de las gemas va más allá: bajo las mencionadas ruinas en la isla se ubican una red de galerías o catacumbas musulmanas (o tal vez romanas). La bella pieza que Battista le entregó a don Juan era parte de una pequeña muestra encontrada, pues en un viaje anterior se produjo el hallazgo. Podrá proponerles que una vez allí le acompañen cuando accedan a ellas.

Si el grupo le pregunta sobre cómo supo de la existencia de los zafiros les dirá que Murad es un sabio de Berbería, experto en numeración y cálculos, al que contrató hace un año y el cual lleva las cuentas de su negocio de mercadería marítima. De hecho se ha vuelto imprescindible para él. Posee una buena red de contactos y hace unos meses se hizo eco de que en las Pitiusas había un pequeño tesoro escondido. Ello no es raro, puesto que hace unos años las islas era un nido de piratas berberiscos, un lugar ocupado desde donde establecían incursiones marítimas en las costas del litoral de la Península (y en donde debían guardar sus tesoros). Además, según Battista, su hermético encierro se debe a un exhaustivo trabajo numérico y a su afición por la lectura. Un éxito en **Empatía** les hará saber que la información de la gruta es cierta (aunque no es completa. Ver *La Verdad*).

Vigilancia nocturna: mediante un éxito en **Descubrir**, los Jugadores confirmarán la presencia lejana de un par de galeras aragonesas, pero su atención se centrará en

otra cosa. Mientras hacen guardias o se mueven por el interior de la coca escucharán chasquidos secos (como ruido de vidrios rotos) tras la puerta del camarote de Murad. Si llaman a su puerta éste preguntará qué ocurre, y en ningún caso dejará que los Jugadores accedan a su camarote (su puerta está cerrada por dentro). No obstante, si en algún momento los Jugadores tratan de colarse allí (sea en la noche o por el día) sólo podrían hacerlo mediante un éxito en **Forzar Mecanismos** o echando la puerta abajo mediante una tirada **Fuerza x2**.

Si lo consiguen, el grupo encontrará una especie de escritorio en el fondo de su camarote, sobre el cual se concentran gran cantidad de tubos y frascos de vidrio de varios tamaños. En el suelo, junto al escritorio y una silla, verán tres alambiques de pequeño tamaño, a su vez apoyados sobre tres braseros de carbón (ahora apagados). Por otro lado advertirán sobre una mesa de madera restos de pelo de animal, cirios, yesqueros, un frasco de grasa de carnero, ramilletes plantas atados con sogas naturales, y hasta una bolsita con pedazos de cobre y cuarzo... Al fondo verán un baúl con la tapa abierta, en cuyo interior se acumulan varios tomos (los de cuentas de la coca) y diversas cartas portulanas.

Un éxito en una tirada de **Alquimia** o **Cultura x2** les hará saber que aquellos alambiques sirven para destilar líquidos mediante evaporación y recuperación de vapores, y así depurar la esencia de ese líquido. Parece que el contable musulmán ostenta, aunque parezca increíble, un pequeño taller de experimentos a bordo. Un éxito en **Conocimiento Mágico** les hará saber que la grasa y el producto destilado podrían ser componentes de un hechizo (se saca un crítico sabrán algún dato del hechizo en cuestión: "*Esencias de Eter*", pag.192).

Y si buscan entre los libros, mediante un éxito **Leer** y **Escribir** podrán encontrar entre los varios tomos de cuentas del Mezzopo un viejo libro sobre un tal Bolos de Mendes (en realidad un filósofo y alquimista egipcio helenizado que vivió en torno al 200 a.C). En el volumen, que podrá leerse algo así como "*Physia et Mystica*", se describe, entre otros extraños remedios, un procedimiento de técnicas de tintes y la manipulación de joyería diversa, así como recetas de cómo obtener oro y plata mediante una mezcla de extrañas fórmulas y supersticiones.

Si los Jugadores lograron entrar en el camarote (y revisar algunas de sus pertenencias), antes o después llegará Murad junto al capitán. Al ver el "interés" del grupo les invitará a pasar de nuevo al camarote para hablar con ellos en privado. Ahora estará dispuesto a contar dentro de la sala la verdad del asunto en este momento. En realidad, el Mezzopo ardió por una mala praxis del anciano musulmán con los alambiques, o incluso sobre el hechizo necesario para evitar a la bestia oculta que existe bajo las ruinas a las que se dirigen... Si no lo ha hecho ya Battista, éste les pedirá ayuda para alcanzar los zafiros una vez lleguen a las catacumbas de las ruinas.

6. En la "Pitiusa menor"

Sin ningún evento de importancia en la mar, la tripulación del Mezzopo y el navío militar auxiliar llegarán al mediodía hasta la costa rocosa de la zona oriental de Formentera. Tan sólo la coca mercante maniobrará en una pequeña cala, pues el buque armado permanecerá anclado un centenar de varas mar adentro, por si aparecieran "invitados" bereberes o soldados aragoneses (nunca se sabe y el capitán genovés es previsor en todo).



En la reducida cala, los marineros se dispondrán a descargar algunas mercancías y un par de bueyes sobre los que transportarán al asentamiento, en grandes fardos, sus tres productos principales: legumbres, cecinas y prendas. Battista informará que de los habitantes del asentamiento (el cual se encuentra tierra adentro) suelen ofrecer a buen precio cabezas de ganado (cabras criadas en la isla, principalmente) y sobre todo trigo.

El caso es que mientras se organiza la comitiva de mercaderes, el genovés dará instrucciones a sus marinos principales para llevar la mercancía y solventar los tratos necesarios que han venido a hacer. De esta manera, gozando de más libertad, pedirá a los Jugadores que le acompañen, como tal vez se lo propuso anteriormente, hasta las ya mencionadas ruinas, donde cerca se ubican también unas salinas árabes. Murad irá con ellos, pues es necesario por dos razones: necesitan utilizar el hechizo de *Destilar Esencias* y, además, la entrada a las catacumbas está clausurada por una gran roca. Entre los cuatro podrán moverla y reubicarla una vez salgan de allí.

Minutos más tarde, caminando por el litoral rocoso, el grupo se topará con las ruinas que mencionó el genovés.

Un conjunto de rocas que apenas les llegan a las rodillas son los únicos vestigios que hay por allí. Más allá, donde el terreno se suaviza, Battista asegurará que se hallaban antaño las salinas moras. También puede vislumbrarse los restos de lo que debió ser una atalaya de vigilancia, que debía tener una planta circular, y de la que ahora no quedan más que sus cimientos. Es justo al lado de los mismos donde Murad señalará una gran roca. Descansa en el suelo, y pese a su grandísimo tamaño, no será difícil empujarla entre todos. Al moverla, el grupo podrá descubrir un agujero que se introduce en la tierra.

Si los Jugadores no han sido previsores, el genovés habrá traído consigo un par de antorchas. Sin embargo, antes de acceder abajo, Murad extraerá de entre sus ropas un frasco con un ungüento de grasa. Es el resultado del hechizo *Esencias de Éter*. El genovés les dirá que para entrar allí es necesario impregnarse un poco en la nuca y tras las orejas... En este momento dará las razones de este proceso: un demonio aguarda allí abajo. Ellos ya lo han visto con anterioridad, y creen que es el guardián del tesoro que se oculta en la catacumba. La grasa untada, según el bereber, les hará invisibles sólo a los ojos de la criatura (equipo, armas y armaduras incluidas, incluso la antorcha con luz).

Por supuesto, lo natural es que los Jugadores accedan a esta condición, pues si no Battista no les dejará entrar allí. Murad indicará que el hechizo no dura mucho, y que en pocos minutos tras su aplicación sus efectos desaparecerán (2d10+5 minutos). Añadirá que una vez abajo, las joyas se encontraban en un cajón, en su mayoría, y otras diseminadas por las galerías. La intención es hacerse con algunas de ellas y salir cuanto antes. Por último, tras embadurnar a los presentes con la grasa, el *mag* pronunciará las palabras mágicas del hechizo.

Nota para el Director/a: si quieres animar la partida y darle un aliciente extra, es posible que Murad necesite lanzar por IRR en su procedimiento de activación del hechizo. Éste cuenta con un 86% en dicho valor, aunque el hechizo es de *Vis Quarta*, por lo que conlleva un penalizador de -50%, por lo que su porcentaje final quedaría en un 36%. Si supera la tirada, el efecto del ungüento funcionará en todos los implicados durante el tiempo estimado; pero si la falla los Jugadores no serán invisibles antes los ojos de la criatura. Lo más interesante es que eso no lo sabrán hasta el momento en que estén frente a ella y comprueben que puede verles nítidamente... (¡Menuda gracia!)

7. Los nuevos guardianes

Cuando los Jugadores se aventuren al interior lo harán a través de unas toscas escaleras, casi verticales, que descienden unas cinco varas en la tierra. Si el hechizo del bereber se activó, los Jugadores y PNJ serán invisibles durante el tiempo designado, pero una vez abajo no se

encontrarán con bestia alguna. Por contra, se toparán con un pequeño grupo de 2-4 *Nans* (pag. 68 del suplemento *Bestiarium Hispaniae*) que parecen estar descansando o hibernando en ese lugar. Un éxito en una tirada de **Leyendas** les hará conocer algo más de estas criaturas.

Tal vez estos seres se hallan comiendo devorando unos pedazos de carne en una rincón, o bien hacinados en unos huecos en las paredes, a modo de nichos naturales. Si tratan de pasar entre ellos les protegerá la invisibilidad, pero tendrán que acompañar sus pasos con una tirada de **Sigilo** (o alguna más, a discreción del Director/a), pues estos seres podrían oír su presencia y deducir que están siendo observados por alguien (ya que, precisamente, ellos cuentan con un poder muy similar, ver *Dramatis Personae*). Si tardan demasiado en sus acciones o no se acuerdan de la caducidad del hechizo, los Jugadores se harán visibles de nuevo, con el peligro que ello conlleva (la comunidad no es precisamente amistosa...).

En cualquier momento, mediante un éxito en **Descubrir (Difícil -25%)** o la ronca confesión de alguno de esos seres acerca del paradero de los zafiros (tras el pertinente combate) el grupo podrá hallar en un tramo de techos bajos de la extensa galería un baúl. En él se halla un total de doce zafiros (de otra manera no será posible dar con ellos). Estos seres también podrán confesar que allí dentro se hallaba una criatura (indeterminada, lo dejamos al gusto del Director/a) a la cual lograron matar no sin esfuerzo y numerosas bajas de sus iguales.

¿Qué ocurre si el hechizo de invisibilidad no fue activado? los Jugadores, creyendo no ser vistos, serán rápidamente identificados y asaltados por la comunidad de criaturas del subsuelo, con similares consecuencias que en el párrafo anterior.

8. La flotilla enemiga

Una vez que el grupo salga de aquella gruta (habiendo encontrado lo suyo o tal vez no), Battista ordenará acudir al asentamiento para ponerse al día del comercio con sus habitantes. Si algún Jugador prefiere esperar en el campamento de la cala puede hacerlo, pero también es posible intervenir en el comercio local y ayudar al capitán a obtener productos a un precio menor. Para ello, los Jugadores podrán realizar algunas tiradas de **Comerciar**. Eso sí, necesitarán conocer el Aragonés, idioma natural de las gentes locales. Basta con contar con cierto % para no sufrir un penalizador de -50% en las tiradas de **Comerciar**. Unas horas después de realizar algunos buenos tratos, la tripulación regresará al Mezzopo y luego habrán de prepararse para partir de regreso.

Horas después, durante la primera noche en alta mar, cuando los Jugadores estén descansando en sus

camarotes (esta vez no les tocará hacer guardias), oirán gritos de alerta de alguien en cubierta, y justo después la coca mercante será golpeada por el fortísimo impacto de otro navío. El grupo escuchará el crujido del casco del Mezzopo tras el golpe.

Si los Jugadores no superan una tirada de **Suerte** serán golpeados por algún objeto del camarote o entre ellos mismos, cayendo precipitadamente al suelo y perdiendo automáticamente 1 Pv. Enseguida alguien volverá a dar la voz de alarma, pero esta vez con la palabra “fuego”. Cuando suban a cubierta, verán que están inmersos en una batalla naval.



A unas doscientas varas al norte, una galera aragonesa de dobles velas latinas ha abordado a la coca militar del marino genovés. El barco enemigo cuenta con una eslora de unos cuarenta metros y multitud de remos, y sus soldados disparan virotos de ballesta a los escoltas de Battista. El aparejo de velas y mástiles ha comenzado a arder...

Y al mismo tiempo, el grupo comprobará que el Mezzopo también ha sido invadido y abordado por otra coca algo más grande que ella. Algunos soldados aragoneses han accedido al navío del comerciante genovés y tratarán de hacerse con el barco atacando o arrojando por la borda a todo aquel marinero que encuentren por delante. El grupo oirá a Battista dar órdenes a sus marineros para defender su preciada coca, mientras él desenvaina una espada que tiene al cinto y comienza a repartir tajadas a diestro y siniestro. Al mismo tiempo, los enemigos comenzarán a incendiar el barco con antorchas (concretamente la parte de la proa). Por su parte, en medio de la tensión, el anciano Murad será alcanzado por una lanzada enemiga en su muslo, muy cerca de la posición de los Jugadores. Él bereber caerá malherido al suelo (ahora le resultará difícil caminar) mientras les pide desesperadamente que lo lleven hasta la proa (sí, a la proa, justo donde están comenzando a crecer las llamas en el Mezzopo...). A priori, cada Jugador tiene tres opciones de actuación (amén de otras propuestas del Director/a):

Defender la coca: si confrontan a los marinos aragoneses, cada Jugador se topará de forma individual con al menos uno de (entre sus filas también hay algún venecianos, aliados de la Corona de Pedro IV). En el caso de que todos los miembros del grupo opten por ello, es posible realizar un combate grupal contra el mismo número de enemigos que los propios Jugadores.

Huir: Sólo hay un lugar a donde huir: el mar. Por ello, es posible lanzarse al agua y tratar de flotar en algún resto de navío, madera flotante o aparejo de velas o cajas de suministros. Por supuesto, para alcanzar alguno de estos objetos será necesaria una tirada de **Nadar** y en caso de no superarse comenzarán a hundirse, y se activarán las reglas de *Asfixia* (pag. 102) (aparte de ello, podrían perderse los zafiros encontrados si se llevan encima...). Por otro lado, en vez de lanzarse al mar sin más los Jugadores podrán descolgar el pequeño batel que Mezzopo cuenta en cubierta. Para ello es necesario cortar el conjunto de cuerdas de sujeción y, previamente, haber luchado contra uno de los marineros aragoneses que tratarán de impedirselo.

Obedecer a Murad: Si los Jugadores deciden ayudar a Murad no habrá tiempo para responder preguntas (*¿para qué quiere ir a la proa?*) Las llamas azotan esa parte de la coca, y tras llevarlo en volandas o de la manera que estimen, cada Jugador implicado deberá superar una tirada de **Esquivar**, pues las llamas se extenderán rápidamente por la cubierta (en caso de fallo el daño directo por fuego es de 3d6). Una vez entre las lenguas de fuego, Murad mirará al Leviatán del mascarón de proa, y pronunciará una palabras mágicas. Se trata del hechizo *Bendición de Jonás* (pag. 189), el cual ayudará a mantener el Mezzopo a flote pese a la total gravedad de las llamas. Si no han tenido demasiados problemas, puede que los Jugadores sean atacados tras este hecho por algunos soldados enemigos.

Conclusión

El ataque de los marineros aragoneses tendrá como resultado la victoria de los soldados de Battista. Sin embargo, se producirá el hundimiento de alguno de los dos cocas del genovés (si los Jugadores ayudaron a Murad con su hechizo, el salvado será el Mezzopo). Tras este envite, y tras los rescates de los marineros caídos al agua (tal vez entre ellos estén los Jugadores), la tripulación podrá poner rumbo a los muelles de Roldán. En el caso de haber capturado prisioneros, éstos podrán confesar que estaban en mitad de una campaña rutinaria de navegación por las Baleares.

Battista agradecerá el buen hacer de los Jugadores, y una vez atraquen en Roldán el mercader les entregará a cada uno de los Jugadores una gema (si es que no se las repartieron previamente) y otra para su señor don Juan Sánchez Manuel. Si los Jugadores están heridos podrán pasar el tiempo necesario en la aldea sanando de las inclemencias de la peligrosa misión.

En cuanto el grupo se decida a regresar, Battista Gozzadini les hará entrega de un carruaje o caballos con provisiones para volver a Murcia. Y suponiendo que alguna vez necesiten cruzar el Mediterráneo, el genovés les ofrecerá de nuevo sus barcos para adentrarse de nuevo en la mar. Durante la vuelta a Murcia no habrá eventos de importancia.

Una vez el conde de Carrión sea informado de la aventura vivida por los Jugadores éste les agradecerá su buen hacer, y les hará entrega de alguna propiedad o recompensa de gran valor por sus servicios. Don Juan, a partir de ahora y durante algún (gran) tiempo tendrá que lidiar con sus detractores por el poder del Concejo murciano (lo que aun se traduce en una lucha de poderes que se extenderá en el tiempo y que, por el momento, dejaremos para otra ocasión).

La verdad

Por un lado, Murad es un antiguo pirata berberisco. En sus años jóvenes viajó hasta diferentes rincones del Mediterráneo, viajes que le reportaron riquezas y otros extraños saberes (incluyendo su ingreso en el mundo de la magia). Tan sólo Battista es el único que conoce algunos (que no todos) de los detalles de los periplos del mago.

Por otro lado, los Nans, seres oriundos de las Islas Baleares, encontraron no hace mucho desde el comienzo de esta aventura una entrada en las ruinas de la isla menor de las Pitiusas (no la que conocían el genovés y el bereber, sino otra). Descendiendo al subsuelo, estos seres decidieron explorarla, dado que contaban con una fabulosa naturaleza minera.

El caso es que una vez abajo encontraron a la bestia (un

ser indeterminado, a gusto del Director/a) al cual sorprendieron y eliminaron sin saber que éste guardaba zafiros en aquella cueva subterránea. Ahora ellos son los dueños de la cavidad, se han instalado allí y desde entonces se han estado alimentando de los restos de la criatura vencida; de ahí que los Jugadores, mientras exploren las galerías, se encuentren restos de huesos y manchas reseca de sangre.



Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: +40 p. Ap.
- Por recuperar los zafiros: +15 p. Ap.
- Por ayudar a Murad en la batalla: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Mercenarios de los fajardo

FUE: 13 **Altura:** 2,05-2,10 varas
AGI: 15 **Peso:** 147-155 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 14 **IRR:** 25%
PER: 20 **Suerte:** 42
COM: 12 **Templanza:** 50%
CUL: 10 **Aspecto:** 13 (Normal)
Protección: Gambesón (2 puntos), Gorro cuero(1 punto)
Armas: Cuchillo 45%(1d6), Pelea 35% (1d3)
Competencias: Sigilo 40%, Conocimiento de Área (Ciudad de Murcia) 42%, Descubrir 50%, Esquivar 45%, Ocultar 30%.

Nans de formentera

FUE: 20 **Altura:** 0,80-0,85 varas

AGI: 5 **Peso:** 40-44 libras

HAB: 20 **RR:** 0%

RES: 20 **IRR:** 125%

PER: 5

COM: 1

CUL: 10

Protección: Piel gruesa (2 puntos)

Armas: Pelea 90% (2d6+1d3)

Competencias: Descubrir 50%, Rastrear 40%, Esquivar 45%, Sigilo 65%.

Hechizos: carece

Poderes especiales:

Invisibilidad: Los nans pueden hacerse completamente invisibles, a condición de aguantar la respiración. Si toman resuello, vuelven a verse. Por ello, no pueden correr ni pelear siendo invisibles. Además, aunque no sean visibles para los ojos, proyectan sombras igualmente, que a la luz no la engañan, así que son extremadamente cautelosos cuando usan su poder.

Soldados y marineros aragoneses

FUE: 15 **Altura:** 2,01-2,12 varas

AGI: 14 **Peso:** 145-165 libras

HAB: 15 **RR:** 75%

RES: 14 **IRR:** 25%

PER: 16 **Suerte:** 35

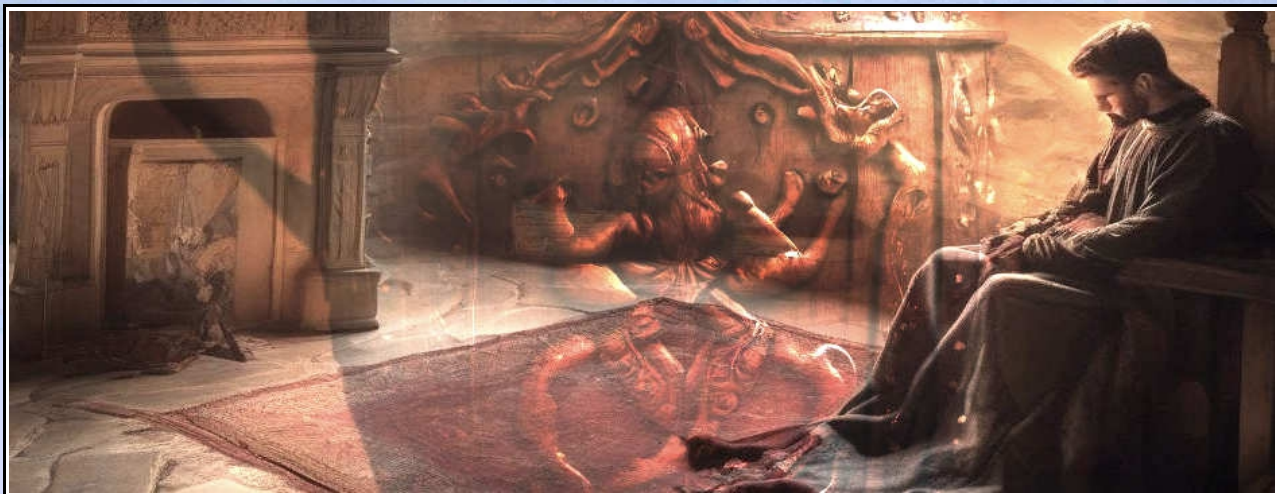
COM: 9 **Templanza:** 50%

CUL: 10 **Aspecto:** 12 (Normal)

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos), capacete (2 puntos)

Armas: Ballesta 65% (1d10), Lanza corta 50% (1d6+1)

Competencias: Descubrir 55%, Escudos 65%, Esquivar, 35%, Nadar 40%, Navegar 45%.



El cáliz de Adamastros

“Por segunda vez fue dirigida la palabra de Yaveh a Jonás en estos términos: «Levántate, vete a Nínive, la gran ciudad y proclama el mensaje que yo te diga». Jonás se levantó y fue a Nínive conforme a la palabra de Yaveh. Nínive era una ciudad grandísima, de un recorrido de tres días. Jonás comenzó a adentrarse en la ciudad, e hizo un día de camino proclamando: «Dentro de cuarenta días Nínive será destruida.»”

(Jonás 3: 1-4)

Aventura de idas y venidas para 2-3 Jugadores en la que deberán realizar uno de varios encargos para alcanzar sus objetivos. Las acciones no se localizan en ningún lugar en concreto, por lo que son fácilmente adaptable a casi cualquier entorno. No hay ninguna restricción de oficio o posición.

Introducción

Sea por propia iniciativa o como parte de un encargo monetario (¿les ha contratado algún rico mercader o una poderosa noble de alta alcurnia?), los Jugadores buscan información sobre la localización de una antigua copa o cáliz, o bien del origen o significado de un extraño nombre asociada a ella: Adamastros.

Sea como sea, la primera pista que los Jugadores pueden conseguir será visitando la que, según se dice, es la mas extensa biblioteca de la comarca (y tal vez la única). Esta ubicada en un viejo sótano del castillo del Cobrizo (llamado así porque se dice que se construyó sobre los restos de una mina de cobre romana).

1. El precio del saber

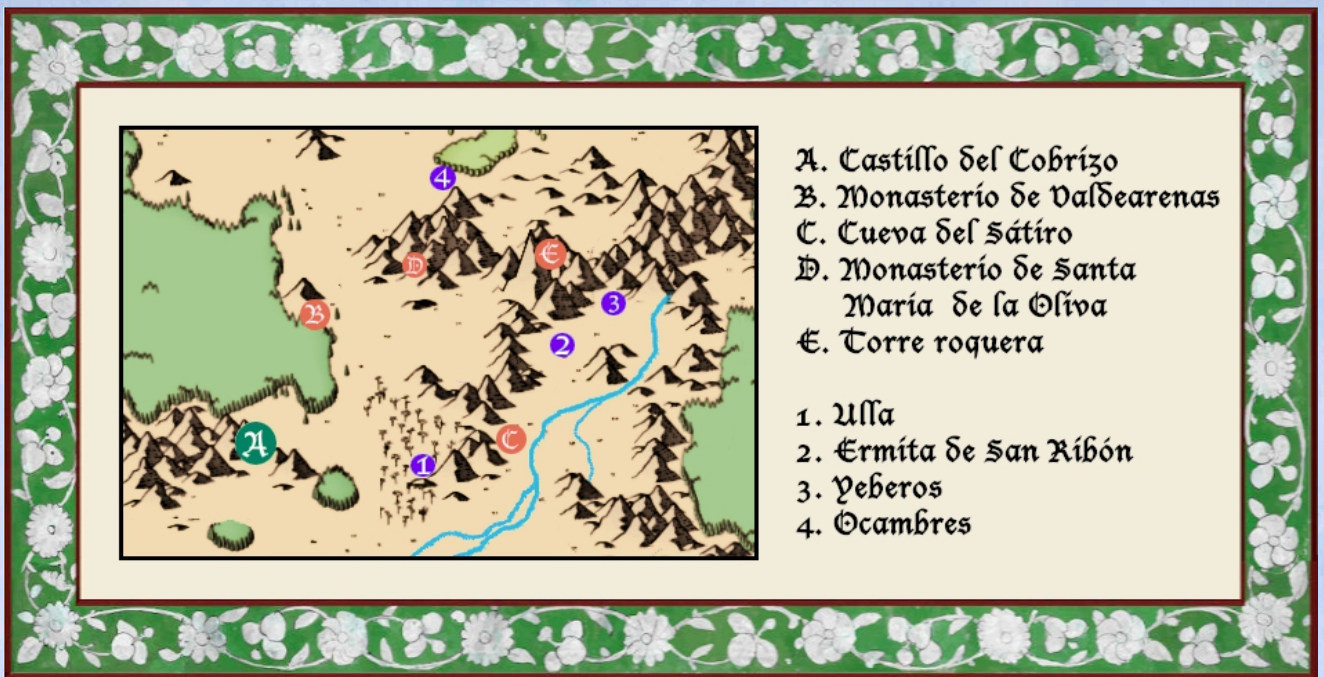
Año del Señor de 13... Castillo del Cobrizo. Agosto. Los Jugadores comenzarán la aventura llegando al castillo (a no ser que el Director/a quiera añadir algún evento de importancia de camino al lugar).

El pequeño fortín, situado sobre un pequeño cerro (una ubicación no demasiado estratégica), lo regenta un matrimonio feudal de ya cierta entrada: Gumén de Fresneda y Flora de Haro. Éstos podrán recibirles en un salón de su torre a través de sus siervos, y el grupo pronto sabrá que ambos están preparando la boda de su hija con otro un tal Hilario de Molín, un ricohombre mucho mayor que ella.

Gumén y Flora están dispuestos a alojar sin coste alguno a cualquier viajero que lo necesite, pero al preguntar por su biblioteca les contarán un pequeño relato: resulta que hace más de veinte años, cuando el cercano monasterio de Valdearenas ardió hace más de diez años (las razones, por cierto, son aún desconocidas), dos de sus monjes llevaron todos los volúmenes de su biblioteca al castillo hasta que fuera reconstruido, pero la Diócesis de la comarca reubicó a sus monjes en otro lugar y los libros quedaron en el olvido.

Después, el matrimonio, tratarán de hacerles ganar a los Jugadores su derecho a visitar la descuidada colección de volúmenes que ostentan. Hay varias cosas que pueden hacer por ellos, ya que la edad no les permite gestionar como quisieran todos sus asuntos: Por un lado, lidiar con los bandidos que acechan las aldeas cercanas al castillo del Cobrizo (ya que no cuentan con muchos efectivos para ello); por otro lado, acudir al monasterio de Santa María de la Oliva para convencer al prior Fray Lázaro de que “otorgue su bendición para el enlace de su hija”. Y como último lugar, buscar a Pedro Henar, un viejo médico que suele visitar al matrimonio en su propio castillo, el cual vive en una aldea cercana llamada Yeberos.

Aquel encargo que los Jugadores elijan será detallado por el matrimonio un poco más.



2. La banda de Briñal

Si optan por limpiar las cercanías de bandidos locales, doña y don Gumén les explicarán que en las últimas semanas seis vecinos de Ulla, localidad próxima a su castillo, las cual también gobiernan, han acudido a ellos atemorizados, pues por lo visto han sufrido daños y saqueos. Un joven apodado Briñal parece organizar a la cuadrilla de saqueadores que campa a sus anchas por la comarca. El matrimonio no tendrá más datos, por lo que les invitarán a visitar tal aldea para comenzar su periplo.

Llegar a Ulla no será ningún problema. Es una aldea situada a media legua (se divisa desde las almenas del Cobrizo), conformada por diez casas en torno a una pequeña ermita (que fue ésta antes de las casas), dedicada a San Gil, santo auxiliador. Al llegar al pueblo, los vecinos se encerrarán en sus hogares, creyendo que el grupo son parte de la banda de Briñal. Sólo alguno de ellos logrará convencerse de que no lo son.

Tan sólo superando una tirada de **Elocuencia** podrán informarles que el líder es un joven de unos dieciocho años capaz de atemorizar a cualquiera, quien con sus iguales, un (total de seis personas) ha robado ganado y dado una paliza a dos vecinos. Aseguraron que la próxima vez, cuando volviesen, quemarían sus casas o algo peor. Por lo visto se esconde en una cueva cercana, cerca de un risco que sorteado por el arroyo llamado del Pandero (siguiendo la vereda que se aleja de la aldea por el otro extremo).

Sea de noche o de día, si los Jugadores acuden hasta allí (no habrá pérdida en ello), se encontrarán con una dantesca escena: Entre la cueva y la orilla del caudaloso arroyo advertirán una fosa excavada, en cuyo interior yacen restos de huesos quemados.

Los Jugadores podrán examinarlos, dilucidando claramente que son humanos. Eso sí, mediante una tirada de **Medicina** podrán diferenciar entre los malogrados exactamente seis cráneos.

Mientras se pregunten qué ha pasado allí, aparecerá un **Sático** (pag. 362 del Manual), quien tratará de eliminar a los Jugadores sin previo aviso. Eso sí, tratará de huir si se ve acorralado y con la mitad de puntos de vida perdidos (ver *La verdad*). Si los Jugadores buscan en el interior de la cueva, encontrarán algunas piezas de oro, dinero y algunas armas (a discreción del Director/a), fruto de los saqueos de la banda de Briñal.

3. El halcón perdido

Si eligen acudir al monasterio, el matrimonio les explicará que desde antaño, los regentes del castillo del Cobrizo protegían a los monjes de Santa María de la Oliva. A cambio, los priores les dedicaban sus oraciones y ritos, y bendecían los enlaces de los nobles del castillo. Bendiciones y, claro está, también les entregaban una jugosa cuantía económica... Flora y Gumén quieren que los Jugadores restituyan ese pago como sea, pues en la actualidad, el prior del monasterio se niega a mantener “la tradición” que les relaciona (y les obliga a soltar erarios a los nobles). Por lo que saben, el prior incluso ha pedido ayuda a la Diócesis comarcal para que actúe y extinga este “contrato”.

Santa María de la Oliva se halla más allá del de Valdearenas, por lo que no habrá eventos de importancia hasta llegar allí. Los Jugadores serán recibidos por un monje que les conducirá, previas presentaciones, hasta el refectorio interior, donde se halla el prior, llamado Lázaro. Allí podrán exigir como

quieran la recuperación del pacto con Flora y Gumén, y lejos de negarse, el clérigo aceptará de primeras este hecho. Pero con una condición, y es ayudarlo en un asunto de, según él “suma urgencia”.

El prior informará al grupo de que se trata de encontrar un halcón de cetrería perdido, propiedad de don Lamberto de la Roca, conde castellano que cruzaba con su séquito estas tierras para visitar a Beatriz de Miraflores, apodada “la Viuda”. Esta mujer regenta un pedazo de tierra heredado de su difunto marido tras los límites de los dominios que doña Flora y don Gumén ostentan.

El caso es que hace unos días el de La Roca acudió al monasterio en su trayecto, pernoctó en él, y al día siguiente su bello animal comenzó a enfermar. Ordenó a su halconero quedarse en el monasterio con el animal (a lo cual Lázaro no se atrevió a negarse), para así evitar males mayores al ave durante el camino. Los monjes del monasterio, admirados por el bello pájaro y en un inocente despiste, abrieron su jaula para acariciar al animal, momento en que aprovechó para huir volando... Ahora el halcón debe estar deambulando por la zona (o al menos eso espera el prior).

A un cuarto de legua del monasterio se hallan las ruinas de una torre roquera donde a veces se agolpan rapaces sobre sus viejas almenas, o bien se guarecen en su interior. Tal vez el halcón se halle por allí. Lázaro rogará que le ayuden (parece desesperado), y confirmará de nuevo que pagará los tributos de la tradición con los regentes del Cobrizo si le devuelven el ave cuanto antes...



Cuando los Jugadores se pongan en marcha (esperemos que tengan ganas de ello), llegar a la torre no supondrá problema alguno. En apenas media hora alcanzarán la base del cerro copado de matorral donde se alza una ruinoso torre, cuyos restos resisten el paso del tiempo y la fuerza del viento.

Al subir, comprobarán que su interior está vacío. En realidad es peligroso permanecer mucho tiempo en el lugar dado el mal estado de las ruinas: si no tienen cuidado, habrá un 30% de posibilidad de sufrir 1d6 puntos de daño por un desprendimiento de escombros. No obstante, un éxito en una tirada de **Suerte** podrá librarles por muy poco.

Al llegar o al marcharse a sus inmediaciones (en el momento en que el Director/a lo estime oportuno), los Jugadores advertirán un par de artilugios compuestos por pequeñas redes sujetas a cuatro estacas clavadas al suelo. Ostentar el oficio de *cazador* o superar una tirada de **Cultura x3** o contar con algún porcentaje añadido en la Competencia *Conocimiento Animal* les hará saber que los artilugios son trampas para capturar aves, probablemente de algún redero o cazador furtivo dedicado a ello (y es que la zona, como bien decía el abad, está cuajada de azores, buitres y alguna que otra águila solitaria). Sin embargo, no hay rastro del halcón que buscan.

Estando por allí aparecerán un par de muchachos con una pequeña jaula entre sus manos. No se han percatado de la presencia del grupo, y al verlos se quedarán atónitos, pues se creían solos por el monte. Rápidamente echarán a correr cuesta abajo. **Nota para el Director/a:** en realidad se trata de rederos que capturan aves para venderlas, y ambos son dueños de las trampas. Huyen ya que su oficio es duramente castigado, y creen que los Jugadores tratan de apresarlos.

Mediante un éxito en una tirada de **Correr** podrán alcanzar, sin trastabillar cuesta abajo (una pifa supondría 1 punto de daño), a alguno de los jóvenes. Éste podrá confesar que en la jornada anterior capturaron en sus redes a un halcón con pihuelas (correas) en sus patas, y después lo vendieron a un comerciante que se hallaba en la aldea llamada Ocambres (dentro de los dominios de doña Beatriz de Miraflores). Por lo visto, éste les pagó un buen precio por el animal, pues parece un ejemplar muy bien cuidado. Un éxito en una tirada de **Elocuencia (muy fácil +50%)** comerciante, un tipo muy hablador llamado Suero Cabezas, quien recaló en la aldea con una carreta tirada por un buey. El destino del joven queda a discreción de los Jugadores.

De forma opcional, alcancen o no a los rederos, aparecerá durante la persecución o tras ella varios sujetos con cuchillo y prendas desgastadas (nº de Jugadores -1). Saldrán de unos arbustos y tratarán de apresar a los Jugadores. Son mercenarios al servicios de la de Miraflores, quien desde hace un par de meses pretende apresar a los rederos furtivos que campan en sus dominios. Estos creen que los Jugadores son esos furtivos. Puede darse un combate o que se esclarezca todo con la palabra; el caso es que no será muy difícil dar con el tal Suero en dicha aldea (a no ser que el Director/a quiera extender la trama). El prior Lázaro les agradecerá la devolución del animal y cumplirá con su palabra.

4. La fiera

Si por el contrario, el grupo prefiere ir a buscar al tal Pedro Henar, el matrimonio les informará que hace casi dos meses su hija se puso en manos de un espagirista mudéjar llamado Zalmud, quien le propició un ungüento para aclarar su rostro (una mezcla de albayalde, cenizas y sangre de murciélago...), así como un brebaje de leche de almendras, jazmín y polvo de adraganto para blanquear sus dientes. Días después, fuertes dolores de estómago mantuvieron en vilo a la joven, día sí y día también. Desde entonces, Pedro comenzó a tratarla, acudiendo al castillo cada tres o cuatro días. Pero desde hace dos semanas no ha regresado, y no tienen noticia suya. Su hija ha mejorado, pero están preocupados por el médico. Querrán que acudan a buscarle a la aldea de Yeberos, y saber así de él.

La aldea se encuentra a unas dos leguas y media del castillo de Cobrizo, y durante su trayecto, los Jugadores no tardarán en divisar en lo alto de un cerro una pequeña ermita, rodeada de madroños y alcornoques. Tal vez alguno de ellos quiera entrar para formular una oración u ojear por curiosidad.

Tanto si la visitan como si pasan de largo, el grupo acabará dando irremediamente vueltas en círculo, y antes o después les caerá la noche encima. Al no existir poblaciones relativamente cerca, el grupo debería pernoctar en este improvisado refugio (como puede notarse, el Director/a debería hacerlos cobijarlos allí de una u otra manera).

Al llegar a su interior, los Jugadores advertirán que la ermita está dedicada a la imagen masculina de un santo, el cual se halla guarecido en una hornacina sobre uno de sus muros. Mediante un éxito en **Teología (fácil +25%)** o bien **Cultura x2** podrán saber que representa a San Ribón, un santo con muy malas pulgas en vida (según se dice), pero bondadoso corazón con cualquier peregrino que se perdiera en los caminos (como tal vez los Jugadores).

En cualquiera momento, mediante un éxito en una tirada de **Descubrir**, los Jugadores podrán ver restos de una fina capa de ceniza, diseminada aquí y allá, en la entrada del pequeño templo (justo en su umbral, en el exterior). La ceniza se aleja en forma de rastro rodeando por detrás de la ermita e internándose en el bosquecillo cercano. Si logran seguir dicho rastro (queda discreción del Director/a pedir a los Jugadores las tiradas de **Rastrear** pertinentes), llegarán hasta unas peñas sobre las que yacen unos restos humanos que parecen que han sido devorados.

Un éxito en una tirada de **Medicina** les hará saber que el cuerpo lleva así varios días. En los bolsillos del cadáver y bajo su capa podrán encontrar un cuchillo simple, una extraña pieza de plomo, una soga sujeta al cinto, algunas monedas y un bordón. Además, a su lado, hay una

antorcha con la punta reseca. Lo que el grupo haga con el cuerpo es cosa suya. Ahora tan solo les toca regresar a la ermita y tratar de pasar la noche lo mejor posible. En ese tiempo ocurrirán una serie de eventos nocturnos:

-Si superan una tirada de **Escuchar (fácil+25%)** escucharán en los alrededores pisadas muy rápidas de algún animal cuadrúpedo: es el *Dip* (pag. 367 del manual, ver *La verdad*) deambulando perdido por la zona. Un critico les hará percibir el olisqueo excesivo de la criatura. Por supuesto, un éxito en la competencia de **Leyendas** les hará saber un poco más acerca de esta criatura.

-Dos o tres horas después, siendo de madrugada (*¿el grupo ha hecho guardias?*), algún Jugador/a se despertará por unos gritos de auxilio procedentes del exterior. Se trata de la voz desesperada de un/una joven. Si acuden en su ayuda (a unas 50 varas de la ermita, pero en plena oscuridad) les tocará luchar contra el *Dip*, el cual está a punto de te devorar a ese muchacho/a. Se trata de un/a joven bandido de poca monta que se encontraba ejerciendo su oficio a tales y no propicias horas..

Cuando los jugadores derrotan al *Dip* aparecerá su dueño, el demonio *Canobos* (ver *la verdad*), materializándose en una gran lengua de fuego azulada. La ganancia de Irracionalidad será de 2D10 si se falla tirada de Irracionalidad con penalizador de -50%. Además, los Jugadores tendrán que superar una tirada de **Templanza** para evitar su Poder Especial "*Visión aterradora*".



En el momento en que el demonio se abalance ante algunos de los Jugadores aparecerá San Ribón, para impedir les dañe (destruyendo o haciendo huir al demonio) ¡*De milagro!* (Y nunca mejor dicho). Cuando estos eventos terminen, el grupo es libre de continuar su ruta en plena noche (un éxito en **Astrología** les hará orientarse debidamente y llegar de madrugada a Yeberos) o bien aguardar al día siguiente. Nada más ocurrirá.

En la aldea de Yeberos no podrán encontrar a Henar, pues los vecinos podrán informar al grupo de que su repentina desaparición ha causado gran sorpresa en la población, donde era conocido (lo cual es cierto). Los Jugadores deberán regresar solo con esta novedad (que no contiene detalle alguno sobre el médico), tras lo cual los señores de Cobrizo se sentirán algo apenados.

5. La biblioteca

Agradecidos por su buen hacer, doña Flora y don Gumén permitirán a los Jugadores visitar su biblioteca. Ésta descansa en una celda de la antaño mazmorra de los ancestros de doña Flora, situada bajo el torreón principal. Está compuesta por cuarenta y tres volúmenes de diferentes tamaños (un número muy elevado para la época), y el paso del tiempo y la humedad han hecho estragos en ellos. La mayoría de ellos recogen fragmentos religiosos, escritos bíblicos y algún que otro clásico de la antigüedad.

Mediante un éxito una tirada de **Descubrir (fácil +25%)** los Jugadores podrán encontrar unos arrugados legajos ocultos en mitad de un volumen. Si superan una tirada de **Leer /Escribir (muy difícil -50%** para personajes no versados en las letras) sabrán que los legajos fueron firmados por un tal *João o Velho*, y descubrirán, a discreción del Director/a, todo o parte de la historia del culto a Adamastros y/o alguna localización de donde podría estar el cáliz (ver *La verdad*).

Conclusión

Si los Jugadores no descubren nada de los datos que buscan, los Jugadores pueden preguntar al matrimonio sobre los antiguos monjes que les llevaron su extensa colección. Solo uno de ellos vive, y es precisamente el más viejo de los monjes del monasterio de Santa María de Oliva (en el que tal vez ya hayan estado...). Aquel sí podrá completar ampliamente la información buscada o dar grandes detalles sobre la historia de Jonás o la posible ubicación de la cripta del cáliz..

La verdad

Sobre el Sátiro:

Resulta que Briñán y su banda de bandidos se guarecía en la cueva junto al arroyo del Pandero desde hacía poco. Todo eran ventajas: allí guardaban lo que solían rapiñar, pernoctaban bajo techo resguardados de la lluvia y tenían el río a unos pasos, y con ello un pequeño manantial para avituallarse. Lo que no sabían es que esa cueva ya estaba ocupada por un Sátiro, quien, de vuelta a su hogar encontró a los bandidos y durante una noche

de embriaguez los eliminó uno a uno con sus propios cuchillos. Después echó sus cuerpos a una fosa y los quemó para evitar atraer el interés ajeno. Pero al parecer no lo hizo del todo bien.

Sobre el demonio Canobos y sus Dips:

Canobos es el demonio guardián de las rehalas infernales (Suplemento *Daemonolatreia*, pag. 50). Recientemente fue invocado por un brujo local llamado Cobal de Gastrega (también conocido en la comarca como Pedro Henar...) para que le prestara uno de sus temibles *Dips* (pag. 367 del Manual), como así fue. Cuando el brujo dispuso de la bestia para su vil voluntad, trató de someterla con una soga, pero la infame fiera se enzarzó contra él, lo mató y lo devoró, no muy lejos de la ermita de San Ribón (los restos cerca de la ermita eran suyos). Después huyó de allí.

Tras el tiempo de préstamo estimado, el demonio Canobos regresó para recuperar a su criatura, pero no halló de primeras al de Gastrega. Pese a ello, no tardó en encontrar el cuerpo destrozado de su socio y entender lo que había pasado. Después buscó a su criatura, asomándose incluso a la ermita (de ahí la ceniza dispersa por la zona), pero no logró dar con ella. No sin una ira interior muy candente, hubo de volver a los infiernos para cuidar del resto de su rehala. Pero está claro que no piensa dar al Dip por perdido...

Sobre el cáliz de Adamastros:

Ahora nos remontamos a ciertos relatos bíblicos.

Se dice que el profeta Jonás, desobedeciendo a Yaveh en su deseo de acudir a predicar a la ciudad de Nínive, huyó tomando un navío hacia Tarsis (muy lejos de su destino) para evitar dicha empresa. En el trayecto, una tormenta enviada por Yaveh sacudió el barco y Jonás confesó a sus tripulantes que era su dios el causante del temporal, y que lo lanzaran al agua para detener su castigo. Y los marineros así lo hicieron, siendo después tragado por el famoso pez). Esto es lo que en el libro sagrado de este profeta acontece...

En realidad Jonás no fue tragado por ningún pez, ni logró llegar hasta Nínive: durante la tormenta, arrastrado por el oleaje del mar, una oscura presencia proporcionó al profeta un madero para permanecer a flote. Tras seis días a la deriva llegó hasta Salamina, una población costera al este de la isla de Chipre... Cuando aquello ocurrió, el madero que le había salvado la vida se transformó en una bella copa de madera, que presentaba un nombre grabado en arameo: "*Adamastros*". La copa le habló, revelándole su naturaleza demoníaca, y le instó a crear una multitud de seguidores a su cargo. Jonás entendió que el diablo le había salvado la vida, en contraste con Yaveh, que le había puesto en peligro mortal.

Por ello, una vez recuperado, el nuevo siervo del demonio abrazó las tinieblas y fundó un culto demoníaco en la isla dedicado a la presencia.

Muchos años después, la copa de Adamastros pasó por manos romanas hasta ser disputada en las campañas de la Tercera Cruzada del monarca Ricardo I de Inglaterra (Corazón de León). En 1194, su esposa, Berenguela de Navarra, quien vivía en san Juan de Acre, regresó a Poitiers, retornando con ella el cáliz. Décadas después, el objeto, que también había pasado por los regentes del castillo de Montsegur, fue parte del tesoro salvado de la quema de tal lugar, para después ser llevado por razones que se desconocen al monasterio de San/Santa... (que el Director/a añada al gusto, según su deseo o necesidad para una posible continuación).

El abad del monasterio aceptó ocultarlo entre sus muros, no así sus continuadores, quienes lo guarecieron en una especie de cripta subterránea cercana al templo, concretamente en un bosque llamado "del Amarrado". Tal vez el cáliz de Adamastros siga oculto en aquel lugar.



Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por eliminar al sátiro: +5 p. Ap.
- Por encontrar al halcón: +15 p. Ap.
- Por sobrevivir al *Dip*: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Sátiro

FUE: 20 **Altura:** 1,65 varas

AGI: 15 **Peso:** 98 libras

HAB: 15 **RR:** 0%

RES: 26 **IRR:** 155%

PER: 20

COM: 10

CUL: 5

Protección: Pelaje (1 punto)

Armas: Pelea 65% (1d3+1d6)

Competencias: Conocimiento Animal 45%,
Conocimiento Vegetal 45%, y Esquivar 70%, Sigilo 80%

Hechizos: Carece

Poderes Especiales: Carece

Mercenarios de Beatriz de Miraflores

FUE: 16 **Altura:** 2,27-0,85 varas

AGI: 14 **Peso:** 150-160 libras

HAB: 15 **RR:** 70%

RES: 14 **IRR:** 30%

PER: 18 **Templanza:** 50%

COM: 10

CUL: 12

Protección: Ropas gruesas (2 puntos), Gorro de cuero (1 punto)

Armas: Cuchillos 58% (1d6), Pelea 45% (1d3)

Competencias: Descubrir 56%, Escuchar 40%, Esquivar 39%, Sigilo 35%, Rastrear 42%

Dip

FUE: 25 **Altura:** 1,55 varas

AGI: 15 **Peso:** 214 libras

HAB: 0 **RR:** 0%

RES: 28 **IRR:** 150%

PER: 15

COM: 0

CUL: 0

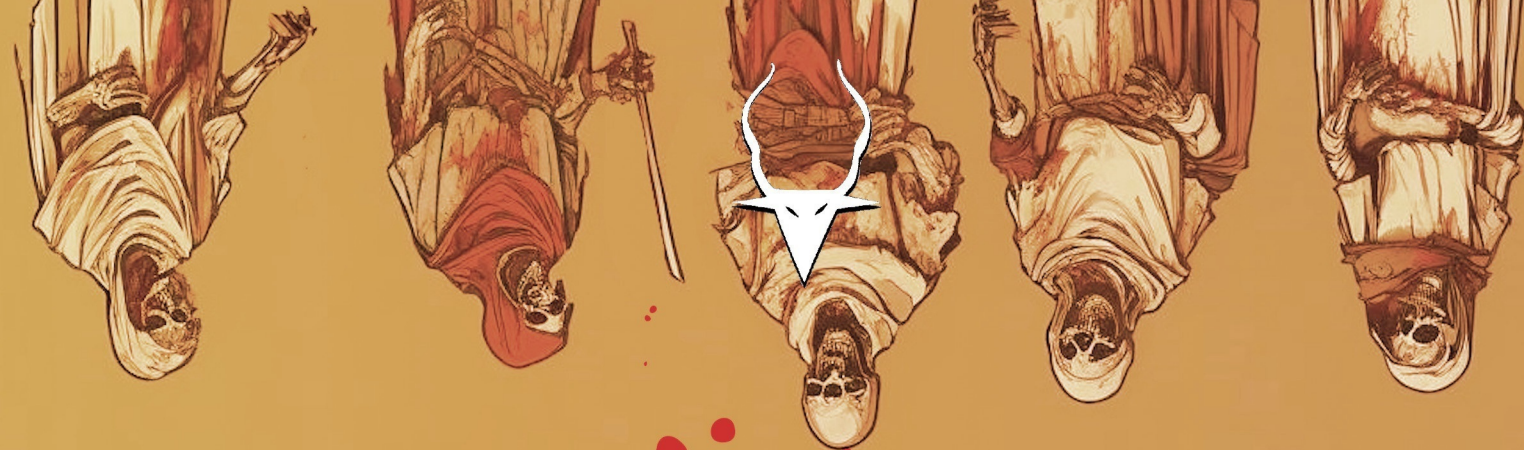
Protección: Piel gruesa (5 puntos contra daño físico, ningún punto contra magia o armas de plata)

Armas: Mordisco 70% (1d6+2d6)

Competencias: Correr 75%, Sigilo 60%, Rastrear 45%, Saltar 75%.

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Carece



Historias Secretas



“Alteza, dejadme decirle que conozco unas cuantas historias que podrian ser de vuestro agrado. ¿Sabéis de esa anciana que devoraba a la luz de la luna los mirlos que atrapaba cerca del Tajo? Seguro que satisface vuestra curiosidad, aunque no menos que el relato de aquella armadura que, por ensueño o encantamiento, se movía sola, sin que nadie la sostuviera por fuera o por dentro. Sólo son prodigios comparables con los de aquel brebaje de mosto de uvas, mezclado con polvos de hueso y de alumbre, de un tal fray Jacobino, capaz de curar la melancolía; o quizás los rumores de aquella infame bestia que habitaba discretamente entre los muros de esa posada... ¿cómo se llamaba? ¡Ah, sí! ¡La posada de la Barquera!”



Os ruego pues, Alteza, que elijáis alguna de ellas, y hallaré harto placer en narraros lo que jamás nadie ha hecho. ¿Mi nombre? Poco importa eso en vuestra corte, católica Majestad. Aunque con agrado os diré que se halla frente a vos Juan de Mirabel. Heme aquí para servirlos.”



Historias Secretas es una colección de veintitrés aventuras de corta duración para pocos Jugadores, situadas en diferentes localizaciones y escenarios, que recopila la colección de la serie homónima del blog *Personol*. Aquí se recogen las últimas aventuras no publicadas que cierran la serie, así como cuatro módulos adicionales para el disfrute de los lectores/as.

Esta recopilación de aventuras es un suplemento no oficial para **AQUELARRE**, el Juego de Rol Demoníaco Medieval, para utilizar con su Tercera Edición, y no puede jugarse independientemente sin éste.

