



Aguelaine



*A Mónica, faro de cualquier camino.*





Por PersoRol



**Portadas y maquetación**

PersoRol

**Ilustraciones interiores**

Imágenes generadas por IA

*XIII* es un conjunto de aventuras para *Aquelarre, el Juego de Rol Demoníaco Medieval*, en su Tercera Edición, sin el cual no puede utilizarse. 1ª Edición: Septiembre de 2025



Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual  
CC BY-N C-SA



## Índice

*XIII* es una serie de historias cortas sobre hechos dispares, que espero que sean gratas de leer, jugar o dirigir. La primera que se muestra es una mezcla de módulos ya publicados; otras son adaptaciones o reescrituras de viejas aventuras, y también se incluyen módulos nuevos (recién salidos de los lagos infernales del Averno). Además, en este suplemento se añade una breve descripción de *Ficellas*, una villa medieval ficticia en la que cualquier Director/a, si lo tiene a bien, podrá inspirarse o basar sus propias historias de juego, así como una aventura surgida a partir de ella. Decir más sería pretencioso, así que tan solo espero que os agrade este trabajo.

*"Entonces, acercándose los Discípulos, le dijeron: "¿Por qué les hablas por medio de parábolas?". Él, respondiendo, les dijo: "A vosotros se os ha dado saber los misterios del Reino de los Cielos, mas a ellos no les es dado". Mateo 13: 10-11*

Scyphus Daemoni	4
Umbra Mortis	20
El Perdón del Apóstol	28
Rencor Arcano	35
El Sueño de Piedra	44
El Legado de Valamiro	57
Ignis Animae	79
Círculo de Felonía	87
La Mancha de los Cervelló	98
Ritual Astral	105
Bajo el sol toledano	111
Maldictio Sanguinis	119
<i>Ficellas, una villa castellana</i>	127
Robo a la Maestranza	144



# Scyphus Daemoni

*Diabolus enim semper  
circuit quaerens quem devoret*  
("Porque el diablo, como león rugiente,  
anda alrededor buscando a quien devorar")

San Pedro, Epístola I, 5:8

La siguiente aventura es un *pastiche* de varias historias cortas ya publicadas en el blog *PersoRol*, parcialmente modificadas e intercaladas entre sí a través de un hilo conductor basado en un viaje de búsqueda por tierras burgalesas. En este módulo se recopilan las aventuras de "El rito de Paso", "El cáliz de Adamastros" (ambos publicados en el suplemento *Historias Secretas*), así como parte de la aventura de "Los Atravesados" (del Suplemento *Ora Pro Nobis*). Pensada para 2-4 Jugadores, se trata de una aventura sencilla, sin ninguna restricción, cuyos personajes deberían estar bien curtidos en aventuras (y peleas), y en la que el Director/a puede añadir fácilmente más eventos de los que se describen.

## Introducción

*Año del señor de 13... Corona de Castilla. Principios de Diciembre.* Por las razones que sean, los Jugadores se encuentran en una posada llamada *Los Siete Robles*, ubicada a las afueras de Burgos. Se hallan descansando tranquilamente después de viajar desde la localidad de Castrojeriz, situada junto al camino de Santiago. Pese a que hay numerosas posadas en la ciudad de Burgos, todas ellas están muy concurridas, y por esa razón han tenido a bien buscar una menos transitada a las afueras de la misma. Suerte que han podido encontrar un establecimiento oportuno para descansar de su tal vez aventura anterior.

## 1. En la posada de los Siete Robles

Tras un par de días de estancia, en el ir y venir de los clientes durante esas noches invernales, los Jugadores habrán conocido a un hombre llamado Esteban de Niza, un tipo extranjero, algo extraño y callado, cuyo rostro y palabras denotan a una buena persona. Tiene una terrible cicatriz en el rostro, la cual trata de ocultar con sus largos cabellos. Con su particular acento italiano, Esteban sabe chapurrear el castellano con fluidez, y dirá estar en Castilla por negocios comerciales.

Casualmente está buscando a alguien que le acompañe a la Sierra de Covarrubias, un sistema montañoso al norte del río Arlanza, situado a unas ocho leguas al sur de la posada en la que se encuentran. Esteban les ha insistido un poco, ya que no es hombre de armas y nunca está de más llevar protección. Y aunque no habrá dicho cuales son las razones del viaje, la promesa de treinta maravedíes por cabeza (la tercera parte a comienzos del viaje) no es nada despreciable.

Los Jugadores se encuentran cenando la noche antes de partir. Fuera nieve y hay cierto trájín en la posada, dado que otros tantos clientes buscan el refugio de un techo tal y como lo hicieron ellos. El fuego de la chimenea del salón arde bien provisto, y los posaderos que gobiernan el negocio trabajan a destajo para cubrir las necesidades de los clientes. Si le preguntan de nuevo, un éxito en una tirada de **Elocuencia** les hará saber que Esteban desea visitar un castillo en lo alto de las sierras de Covarrubias, llamado el castillo del Cobrizo, en concreto la biblioteca que alberga esa fortaleza. Y de momento no dirá nada más: los Jugadores ya tendrán algo con lo que elucubrar.

## 2. Los bandidos

*Día 1.* El grupo se pondrá en marcha cuanto antes, al amanecer del día siguiente. Esteban tiene una vieja yegua blanca llamada *Giaietto* ("Azabache" en el idioma italiano), debido a sus grandes ojos negros. Un viejo fardo del que no se despega (que es su único equipaje) acompaña al de Niza mientras la nieve cae desde temprana hora. El frío se meterá en los huesos rápidamente y la marcha será lenta debido a que la nieve se acumula rápidamente en los caminos.

A media mañana, los Jugadores no tardarán en advertir a unas cien varas, en una zona de amplios zarzales y gran vegetación, un puente que permite el paso del llamado Río Viejo, el primero de los varios arroyos existentes hasta alcanzar las sierras a las que el grupo se dirige. Mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** podrán ver en la distancia que el puente está en mal estado. No es que esté en ruinas, pero algunos de sus sillares de piedra están desprendidos, probablemente a causa de alguna riada anterior.

Si se acercan al puente con la intención de cruzarlo o tan sólo mirarlo (momento en que comprobarán que es impracticable), un par (o tal vez tres) tipos escondidos en unos zarzales cercanos les saldrán al paso. Son bandidos de poca monta, y sus intenciones son claramente hostiles (robarles y dejarles con lo puesto). Proteger a Esteban de Niza será la primera prueba en la que los Jugadores deberán demostrar su buen hacer. En cuanto uno de los tipos sea eliminado, el otro tratará de escapar.

Tras este envite, si los Jugadores buscan otra alternativa para cruzar el arroyo, podrán darse cuenta de que el cauce desciende hasta una hondonada donde hay muchas rocas, señal de que en algún punto el Río Viejo se estreche y pueda ser vadeado. Si siguen la orilla a través de una zona de matorrales bajos y ciertos peñascos, podrán atravesar más abajo un paraje donde ambas orillas están muy próximas, aunque será necesario superar una tirada de **Saltar** para alcanzar la otra parte. En caso de no superarse, el Jugador caerá al agua, golpeándose contra una roca y perdiendo 1d3 puntos de daño. Si el resultado de la tirada es una pifia, además perderá un objeto de su inventario a su elección.

Por otro lado, y a discreción del Director/a, es posible que Esteban no se atreva a cruzar el pequeño paso con su yegua, ya que el animal se muestra reticente por el cauce. Tal vez pida ayuda a sus nuevos acompañantes para hacer cruzar al animal con cuidado, cosa que debería poder realizarse con un éxito en **Habilidad x2**. Si no se consigue, el animal dudará y se resbalará, aunque no sufrirá más que un pequeño corte tras golpearse con una roca afilada.

Por otro lado también es posible que un Jugador se suba sobre los cuartos de la yegua y trate de conducirla.

Para ello será necesario un éxito en una tirada de **Cabargar (Fácil +25%)**. En el caso de fallar, la caída supondrán al jinete un daño de 1d6 puntos (que quedarán reducido a la mitad al precipitarse sobre el agua). Tras estos primeros hechos, Esteban se mostrará agradecido por la presencia de los Jugadores junto a él, y antes o después tendrán que retomar el viaje continuando hacia el sur. El mercader jamás ha cruzado esta zona, por lo que no sabe si hay aldeas cercanas.

### 3. El rito de paso

Esa tarde no habrá más eventos de importancia, y los Jugadores lograrán dormir al abrigo de las ruinas de un antiguo monasterio benedictino abandonado. Al día siguiente (*día 2*) el grupo seguirá su camino por los aún paisajes planos y boscosos al sur de Burgos. Y durante todo el día tampoco habrá ningún evento excepto la dificultad que la acumulación de nieve provoca. Finalmente, la noche acabará sorprendiendo al grupo en un hayedo (momento en que sus cuerpos pedirán un descanso). Ante la falta de luz, cualquier intento de salir del bosque de hayas será imposible, por lo que lo más lógico es encontrar un lugar para poder cobijarse y pasar la noche lo mejor posible. Esteban les preguntará (si no lo hacen ellos), si van a hacer guardias. Él mismo se ofrecerá a participar, pues no es la primera vez que lo hace (ya tiene experiencia en las noches de alta mar, como veremos a continuación).

Después de encender un fuego a duras penas, el mercader sacará algunas viandas de su hato, las cuales podrá compartir con el grupo. Sentados frente a la lumbre, les preguntará a qué se dedicaban antes de conocerse (u otra cosa, pues solo pretende entablar conversación). Los Jugadores podrán narrarles lo que les parezca. Si le preguntan sobre el asunto del castillo del Cobrizo, Esteban podrá relatarles (ahora ya con más confianza), un resumen de sus razones:

*Veréis. Hace tiempo que sirvo a don Adriano, un mercader genovés más destacado que yo, con el cual me dedicaba al comercio marítimo. Hacíamos una ruta navegando desde Génova hasta el puerto aragonés de Palamós. La coca de Adriano se llamaba Il Falco ("El Gavilán"), y había sido fabricada en los astilleros genoveses antes de que yo naciera. Y con ella navegamos en esa misma ruta decenas de veces, comprando y*

*vendiendo especias y otros productos en los puertos de ambas ciudades. De esta manera comencé a entender el idioma aragonés y algo de castellano.*

*Y en uno de los viajes, nada más poner pie en los muelles de Palamós, Adriano me dijo que yo no volvería, de momento, a Génova, pues tenía pensado para mí una encargo en esa tierra. Quedé algo extrañado, puesto que me pidió buscar alguna pista sobre... ¿Cómo se dice? Un cáliz religioso, una pieza de la cristiandad de la cual debió saber de su paradero en alguno de nuestros viajes. No, no... No es el ya sabido Grial de Cristo, que ese dicen que se halla guarecido en varias iglesias a lo largo del Mediterráneo, sino otro parecido.*

*Sea como fuere, las pistas se hallan, según me contó, lejos de Palamós y cerca de aquí, en la sierra a la que nos dirigimos. Y más concretamente en la biblioteca del castillo del Cobrizo... Tal que así, meses tardé en recorrer camino a través de las ciudades de Lleida, Tarazona y Santo Domingo de la Calzada (lugar donde, por cierto, los monjes de su monasterio me brindaron un buen descanso).*

*Al fin, logré alcanzar la ciudad de Burgos, pero en ella dos hombres me arrinconaron, me acuchillaron y me robaron las pocas pertenencias que aún me quedaban, excepto mi buena Giaietto. Ahora sabéis el porqué de la vergüenza que asoma en mi rostro. Suerte que he dado con vos, y que ahora estamos cerca de ese destino... o eso creo.*

Después de cenar, oír esta historia y procurar unas guardias, uno de los Jugadores será despertado por algunos ruidos cercanos (pisadas o murmullos), o bien por los rebuznos de la yegua de Esteban. 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. Si tratan de seguirlas podrán hacerlo superando una tirada de **Rastrear (Muy fácil +50%)**.

En caso de éxito, el grupo podrá alcanzarlas y sorprenderlas por la espalda. Se trata de Ramón, Guillén y Xurio, campesinos de la aldea de Riveras (así se presentarán), 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 alimañas muertas o despojos de ellas 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 las historias que cuentan los viejos de la aldea, ver *La Verdad*). 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).

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 a través del bosque de hayas ocurrirán algunos eventos:

- Primero encontrarán un árbol alto con cuatro perros ahorcados en una de 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 tirada de **Medicina** o **Cultura x2** (lo que más tengan), revelará que murieron envenenados (pero poco más).

- Por otro lado, cuando el arroyo ya se escuche, pasarán junto a una cabaña abandonada con el techo hundido sobre sí. Es sobrecogedora. Desde fuera, 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, escombros o heces de alguna alimaña. Mediante tirada de **Descubrir** advertirán huellas bastante extrañas (basta una tirada de **Conocimiento Animal** para indicarles que no son de animales comunes), así como varios huesos medio enterrados entre la maleza, el matorral y los escombros (apenas visibles).

Sin más que hacer allí, 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 (a oscuras), la cual permanece estática, de pie y cabizbaja (sin mover un solo músculo). Además viste con prendas de piel. En ese momento comenzará a llover precipitadamente. Hablarle o gritarle no surtirá ningún efecto, y 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, muertos de miedo o angustia, Guillén dejará el saco de ofrendas sobre el claro y habrá superado *el rito de paso*.

#### *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): un *Gul* (pag 373 del Manual). Una tirada en **Leyendas** podrá hacerles saber algún detalle más de su naturaleza.

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 Irracionalidad).

## 4. Descanso en Riveras

*Día 3.* Tras haber pasado la noche en la pequeñísima aldea de Riveras (en casa de alguno de los jóvenes si los ayudaron, o bien en algún cobertizo o pajar gracias al

buen hacer de algún vecino), así como haberse abastecido de lo que hayan necesitado (tal vez sean necesarias tiradas de **Comerciar** para conseguir algunos enseres que puedan requerir), Esteban les apremiará por llegar a las sierras de Covarrubias.

Sin embargo, en este lugar es posible ser tratado por Alicia, una joven curandera que podrá restablecer algunos puntos de vida a los Jugadores si descansan lo suficiente (al menos una semana) en dicha aldea (utilizando la *Mecánica de Curación Natural*, pag. 111). Antes o después, si los Jugadores preguntan en esta localidad por el castillo del Cobrizo, los vecinos del lugar podrán darles alguna información sobre él:

- Se trata de un pequeño castillo situado en un cerro de la parte más al norte de la sierra (al menos no tendrán que internarse de lleno entre sus cumbres más altas). Tan sólo deberán cruzar el arroyo Pandero y seguir hacia el sur. Su ubicación es muy estratégica, por lo que es visible desde gran distancia. Además, lo regenta un matrimonio de nobles llamados Gumén de Fresneda y Flora de Haro.

- Un éxito en una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)** podrán revelarles que el matrimonio está preparando la boda de su hija, y que están demasiado “ocupados” para hacerse cargo de los problemas que acechan las tierras entre Riveras y el castillo.

Tanto si acceden a esta segunda información como si es Esteban quien pregunta por el camino que les resta al grupo hasta su destino, la propia Alicia u otros vecinos les pondrán en sobreaviso: les explicarán que en las últimas semanas seis habitantes de Riveras han acudido atemorizados a visitar a doña Flora y don Gumén, ya que han sufrido asaltos a las afueras del pueblo y saqueos en sus corrales (incluyendo el robo de ciertas cabezas de ganado).

Y todo ello provocado por una banda de bandidos liderada por un joven llamado Briñal, quienes saquean a los viajeros que se dirigen hacia Covarrubias y campan a sus anchas por las primeras estribaciones de esas sierras. El matrimonio noble, debido a la boda de su hija, está mirando, de momento, para otro lado. Alicia añadirá que Briñal y su banda se esconden en alguna cueva en la falda de la sierra del castillo y por eso deberían tener cuidado al encaminarse hacia allí...

## 5. La pérdida del cáliz

Antes o después, los Jugadores continuarán su ruta hacia la sierra de Covarrubias. Ya sabrán dónde se haya el castillo del Cobrizo, y aunque falta poco para llegar, el nevado terreno es cada vez más ascendente y arbóreo. En cierto tramo de ascenso, cuando los Jugadores estén en una ladera rocosa y nevada, Esteban se bajará de Giaietto, su yegua. Quiere aliviarle el peso en ese tramo, donde se antoja algo más dificultoso debido a la nieve acumulada.

Sin embargo, minutos después, el animal resbalará al pisar en una roca, la cual se despeñará unas varas ladera abajo. Después, asustado, trotará desbocado por la ladera del monte, desviándose de la ruta campestre que el grupo sigue. En pocos segundos el animal se alejará cada vez más hasta ser casi imperceptible. Esteban, alertado, echará a correr detrás de la yegua (y esperemos que los Jugadores le sigan antes o después, pues están allí para protegerlo). Si persiguen al animal, cada Jugador debería superar una tirada de **Correr** para evitar una caída y rodar por la ladera, con el consiguiente daño de 1d2 puntos y un buen baño de nieve sobre sus ropas.

El grupo no tardará más que unos segundos en vislumbrar y cruzar un estrecho arroyo llamado Panderero (tal y como les dijeron), cuyo cauce discurre junto a una vereda natural que parece ser pisoteada por pastores y ganado. Pocos minutos después alcanzarán al animal en una explanada natural, junto a la pared de un risco que se eleva sobre sus cabezas. Parece que la yegua está ahora más tranquila, y Esteban resoplará aliviado por no haberla perdido por completo. Sin embargo, los Jugadores advertirán un curioso hecho: pese a que el mercader italiano examinará a Giaietto para verificar su estado (sigue un poco asustada, pero nada más) también parecerá ansioso en encontrar algo en las alforjas que lleva el animal. Parece que no halla algo en su interior, y el tipo comenzará a buscar por la explanada, corriendo de acá para allá y escudriñando con desesperación el terreno nevado.

Si se le pregunta, el italiano confesará que en las alforjas había una pertenencia de importancia, un regalo de su amo para los señores del castillo del Cobrizo. Y ya no está, por lo cual se ha debido caer cuando la yegua huyó. Si se le insiste dirá que se trata de una bolsa de

cuero, pero negará revelar su contenido. Y por eso les pedirá que desanden el camino hasta encontrarlo... Si los Jugadores superan una tirada de **Elocuencia** o bien los Jugadores se niegan a volver sobre sus pasos para hallar el regalo, Esteban les contará algo relacionado sobre su propia historia de vida:

*No es un regalo lo que se ha perdido, sino más bien es el propio cáliz del que os hablé. Mi señor Adriano me lo confió cuando me envió a estas tierras para saber sobre él. Durante uno de los últimos viajes que hicimos a Palamós en la coca, un extraño viajero que nos acompañaba en la ruta se lo entregó a Adriano por razones que desconozco, y le dijo que era parte de un tesoro maldito. Hubo antaño un castillo franco que fue presa del fuego inquisitorial, cuyos herejes habitantes lograron salvar un tesoro guarecido en él. Adriano me dijo que el cáliz era parte de ese tesoro.*

*Sin embargo, la copa es de madera, con inscripciones en un extraño idioma que no parece ni latín... Mi señor no cree en maldiciones, y tampoco le darían ni diez florines por dicho cáliz, pero por algo me mandó hasta aquí, y no me apetece perderlo bajo la nieve de esta montaña... Os ruego que los busquemos...*

Si los Jugadores superan una tirada de **Leyendas** o **Cultura x2** sabrán que existe un castillo franco que fue quemado siglos atrás para tratar de eliminar a los herejes que habitaban sus muros (el castillo de *Montsegur*), cuyos supervivientes, según la tradición, lograron huir con parte de un tesoro guarecido en su interior.

Ahora dejemos que los Jugadores den un rodeo por las empinadas cuestas de la falda de la sierra por las que han venido. Un éxito en una tirada de **Descubrir** no les hará encontrar, a priori, el objeto, sino que hallarán más bien algunas pisadas pequeñas, como de cabras, pero separadas entre sí (como si no fuera un rebaño exactamente). Y parece que son recientes dado que la nieve no mantiene huellas sobre sí demasiado tiempo. Cuando los Jugadores sigan dando un rodeo, sigan las huellas, o bien den por perdido el cáliz (Esteban estará desesperado y se sentará encogido en una roca tratando de asimilar el hecho) el grupo acabará advirtiendo la entrada de una pequeña cueva sobre el suelo, cerca del arroyo del Panderero (aunque antes no la habían advertido).

A no ser que lo hagan los Jugadores, el propio Esteban mostrará interés por la propia cueva, aunque tal vez recuerden las palabras de Alicia: quizá sea ese el refugio de Briñal y los suyos. Se alejen de allí o no, un éxito en otra tirada de **Descubrir** les hará advertir en la misma entrada (antes de internarse en la montaña por el acceso), algunos restos de huesos. Mediante un éxito en una tirada de **Medicina**, podrán diferenciar, además, la existencia de cráneos entre los restos. Y justo después, desde el interior de la cueva emergerá un alarido (aunque el grupo no podrá diferenciar si es el balido de una cabra o una carcajada humana).

Tanto si entran en la cueva como si no, hará aparición un *Sátiro* (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: Sobre el sátiro*)

Después, si los Jugadores se adentran al 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 Briñán, ya que esa es su cueva, y aquellas eran sus calaveras. También hallará el cáliz, puesto que el Sátiro ha debido cogerlo cuando ésta se extravió y los Jugadores siguieron tras la yegua. Al examinar la copa, los Jugadores comprobarán que es de madera, y que tiene extrañas inscripciones. Un éxito en una tirada de **Leer y Escribir (Difícil -25%)** les hará saber que no es latín, griego, árabe o hebreo (y mucho menos de ningún reino peninsular). Si el éxito es crítico, sospecharán que es algo escrito en idioma arameo, pero nada más.

## 6. Llegada al castillo del Cobrizo

Una vez retomen la marcha tras el suceso del cáliz, los Jugadores podrán advertir a media tarde el castillo del Cobrizo nevado por completo en lo alto de un cerro, tal y como ya le habían informado. Antes de que anochezca, el grupo podrá acceder a él. En la parte trasera del castillo hay ruinas romanas que aún se dejan ver, pese a la nieve (y cuando accedan al interior sabrán que de ellas deriva el nombre mismo, ya que las ruinas son los restos de una mina de cobre romana).

Los Jugadores serán recibidos por un soldado que vigila desde una pequeña barbacana de entrada, y deberán presentarse debidamente para poder pasar. No sin

ciertas dudas, el soldado les dejará entrar, ordenando que abran el portón del castillo. Enseguida serán conducidos al interior del edificio principal del castillo, la torre de homenaje (mientras que las monturas pueden dejarse en el único establo que hay dentro de la muralla).

Don Gumén y doña Flora recibirán al grupo en el salón de su torre, acompañado de un par de siervos. Tras las debidas presentaciones y la petición de hospedaje (Esteban así lo hará si no se adelantan los Jugadores), el grupo se dará cuenta de que en el castillo están preparando algún tipo de evento (tal vez la curandera Alicia ya les informó de la boda de su hija). El matrimonio podrá detallarles que su hija se casará en no mucho tiempo con un tal Hilario de Molín, un ricohombre mayor que ella (ésta, por cierto, no se encuentra en el castillo en esos momentos).

Antes o después, cuando los Jugadores o Esteban les pidan poder visitar su biblioteca, los regentes se mirarán extrañados, y les dirán que no hay problema en ello, aunque les preguntarán, tan solo por curiosidad, qué es lo que quieren averiguar en ella, ya que hace mucho tiempo que nadie tiene interés por visitar los viejos libros que tienen. El grupo es libre de narrarles lo que saben del Cáliz y el encargo de Esteban, aunque éste no estará por la labor de desvelar así como así sus intenciones.

También les preguntarán (a no ser que le hayan dado muchos detalles al matrimonio) si vienen de parte de la diócesis de Burgos... Y es que resulta que hace más de diez años, cuando el cercano monasterio de Valdearenas ardió (el mismo en cuyas ruinas el grupo pernoctó (o pasó) antes de llegar hasta aquí), dos de sus monjes llevaron todos los volúmenes de su biblioteca al castillo del Cobrizo hasta que su templo fuera reconstruido.

Pero la Diócesis reubicó a sus monjes en otros lugares, el monasterio fue abandonado definitivamente y los libros quedaron olvidados en la fortaleza. Y de vez en cuando acuden eclesiásticos de la diócesis con malas formas y veladas amenazas, para tratar de recuperar tales libros... Sabiendo que los Jugadores no son tales personas, doña Flora les dirá que podrán ver al día siguiente la biblioteca, cuando la luz del sol les facilite la búsqueda de aquello que desean encontrar.

## 7. El encargo de los nobles

*Día 4* (o tal vez más si se demoraron). Los Jugadores podrán desayunar un copioso desayuno nada más levantarse. Verán criados aquí y allá, construyendo una estructura en el patio de armas (lugar donde se celebrará el banquete), pues ya se acerca el día del enlace. Cuando Esteban o los Jugadores les pidan a los anfitriones acceder a la biblioteca, doña Flora les comentará que, antes de conducirles hasta ella, les gustaría que les brindaran un favor. Con cierto sarcasmo y aprovechándose de su situación, les dirá que antes de ojear ningún libro, necesitan que les ayuden con un asunto de la boda de su hija.

La petición de los nobles del Cobrizo caerá como un jarro de agua fría sobre Esteban (y tal vez sobre los Jugadores), cuya urgencia por acceder a la biblioteca es palpable. Sin embargo, la mirada firme de don Gumén y la sonrisa condescendiente de doña Flora no dejarán lugar a dudas: la biblioteca permanecerá cerrada hasta que el favor sea concedido, el cual se basa en lo siguiente: acudir al monasterio de Santa María de la Oliva, ubicado al sur de la sierra de Covarrubias, para convencer a su prior Fray Lázaro de que *“otorgue su bendición para el enlace de su hija”*. Entonces Gumén les describirá algo mejor el asunto:

*Desde antaño, mis antepasados, lo regentes de este castillo, protegían a los monjes de Santa María de la Oliva. A cambio, sus priores, uno tras otro, les dedicaban sus oraciones y ritos, y bendecían los enlaces y otras celebraciones que tenían lugar en esta fortaleza. Bendiciones que eran acompañadas de una suma económica: “nada importante”, un acto de buena fe, por supuesto, con quienes les gobernaban y protegían... Sin embargo, el prior Lázaro no está por la labor de mantener nuestra “tradición”, e incluso creemos que daba cobijo ocasional a ese tal Briñán, ¿sabéis ya de esos bandidos? Id pues al monasterio y habladles de la manera necesaria para que entre en razón: no pienso perder las deudas de esos clérigos para con mi hija cuando ésta gobierne en el Cobrizo...*

Doña Flora les dirá que que Santa María de la Oliva se halla más allá más al sur de la sierra, y también de paso por Pineros, una de las aldeas que ostentan, y en la que pueden hacer parada para descansar. El viaje de ida y vuelta no les llevará más de un día.

Justo después, cuando Esteban se halle a solas con los Jugadores, éste les pagará lo que les estipuló al comienzo de viaje, pues es hombre de palabra. El comerciante italiano les pedirá ahora como favor que acudan hasta allí para que pueda revisar la biblioteca del castillo, petición a la que añadirá un ruego, puesto que ya no puede abonarles más erarios. Añadirá que pueden llevarse a su preciada yegua por si la necesitan. Y suponiendo que los Jugadores acepten, podrán ponerse en marcha hacia el monasterio de Santa María de la Oliva. **Nota para el Director/a:** en cualquier caso, Esteban no debe quedarse en el castillo.

## 8. Recorriendo la sierra de Covarrubias

Los Jugadores deberán marchar esa misma mañana por el paso de montaña. La nieve está acumulada en las cumbres, pero al menos el día es soleado y no hay nubes sobre sus cabezas. El trayecto que deben realizar, indicado por los criados del castillo del Cobrizo, les enviará por una senda serpenteante pero a la misma altura, hasta llegar a un collado. Justo después habrán llegado a Pineros (donde podrán descansar). Su destino, al parecer, está en la cara opuesta de una de las montañas de esas sierras. El gélido aliento del viento les golpeará en el rostro mientras recorren el paisaje de altura. La única presencia son las oscuras siluetas de pinos, enebros y tejos, así como desnudas rocas nevadas. Los Jugadores pronto se hallarán ascendiendo un ligerísimo repecho hacia el collado antes mencionado en la cresta de un cerro.

En ese lugar la nieve es profunda y llega a las rodillas, por lo que les obligará a levantar las piernas y hacer un esfuerzo extra. Cada Jugador tendrá que realizar una tirada de **Agilidad x3** para evitar resbalar o pisar en mal lugar y precipitarse unas varas por la pendiente. Un fallo supondrá un pequeño susto y una pifia les hará sufrir un golpe en su cabeza (1d3 puntos restando la protección de su cabeza, si la llevan).

En el caso de que alguno monte sobre la yegua Giaietto (o su propio animal), tendrá que realizar una tirada de **Cabalar** para evitar caer del caballo (con un daño similar). Tras superar el collado, cosa que les habrá llevado casi tres horas, verán cómo el terreno desciende un poco y serpentea, el cual está acompañado de un manto blanco de arbustos bajos, cuajados de ramas escarchadas.





En el descenso, que durará otras dos horas, el paisaje se suaviza gradualmente. Los pinos se harán más abundantes, copando el terreno con parches oscuros de nieve brillante. Y a lo lejos, siendo ya el mediodía, podrán verse las primeras construcciones de una aldea, Pineros, sobresaliendo el tejado de una pequeña iglesia.

## 9. La advertencia

Pineros es una aldea de doce sencillas viviendas de madera y cimientos de piedra, situadas a distintas alturas, con algunos corrales aquí y allá. También hay una sencilla iglesia de estilo románico. Nada más llegar, el grupo será escudriñado por sus habitantes, quienes parecen no ser testigos de muchas visitas. Los Jugadores se darán cuenta de algo curioso: todos los vecinos, desde ancianos a niños, visten con pieles de lobo y otras alimañas, teñidas de negro, y algunos llevan capuchas cubriendo sus cabezas. Una vereda recorre la mitad de la aldea y se aleja por el otro extremo (dado que es fácil deducir por dónde continúa el trayecto), pero si el grupo se interesa por esas gentes éstos se limitarán a confirmar, con gran extrañeza en su mirada, que están muy cerca del monasterio al que se dirigen.

Además, si les preguntan por sus vestimentas evitarán hablar de ellas a no ser que superen una tirada de **Elocuencia**: por lo visto, con tales atuendos les protegen de *los Atravesados*, una terrible aparición que siempre les ha atormentado (lo cual es incluso un tabú para ellos). Se tratan, según dirán, de unas almas en pena que cabalgan errantes por los valles y las cumbres de Covarrubias, y se aparecen delante de pastores o viajeros (como tal vez ellos...). Al saber que van al monasterio de Santa María de la Oliva, les aconsejarán que vayan en otra época, pues es en los inviernos cuando estas presencias atormentas a todo aquel que se aventure por la sierra...

Si los Jugadores no hablan con los vecinos en ningún momento, será un niño de unos siete años, justo antes de salir de la aldea, quien les aconseje no seguir más adelante y que tengan cuidado, ya que en el bosque del Amarrado desapareció Cemerio, un vecino de la aldea, hace dos días. Luego, el muchacho se marchará corriendo a su casa. Pese a que han sido advertidos, el grupo debería continuar hacia su destino (al fin y al cabo, nadie debería creerse esos cuentos de viejas...).

## 10. El bosque del Amarrado

Una vez dejen de vislumbrar el tejado de la iglesia de Pineros a sus espaldas, el grupo alcanzará en un pinar denso y recóndito (*el Amarrado*), con gran variedad de arbustos de rosal silvestre y espinos. Nada más adentrarse en él, los Jugadores notarán que el sonido del viento y los pájaros se detiene, y solo apreciarán el rumor cercano de algún arroyo que desciende de las cumbres de la sierra.

Minutos después, como si fuera un mal presagio, una densa niebla se apoderará de sus pasos, y cada Jugador debería realizar una tirada de **Escuchar** y **Descubrir**. Aquellos que superen la primera, podrán advertir susurros y murmullos aquí y allá, apenas perceptibles; y al superar la segunda encontrarán, no muy lejos de su recorrido, un gran animal de pelaje blanco yaciendo inerte sobre la nieve. Se trata de una yegua, muy parecida a la de Esteban. Si observan un poco los restos sabrán que una de las patas del animal está rota. Un éxito en **Medicina** o **Conocimiento Animal** les hará deducir que el animal debió morir hace muy poco, tal vez menos de dos días, tras la fractura.

Después de este evento, al continuar la marcha, el grupo encontrará a un tipo desorientado, caminando a duras penas entre los pinos del bosque. Se halla cerca del arroyo que antes escucharon. Cuando se percate de la presencia de los Jugadores tratará de huir, pero enseguida se tropezará con una raíz de árbol y caerá de bruces sobre el húmedo suelo, cerca de la orilla del agua. Si se acercan, el tipo comenzará a gritar asustado, hasta que se de cuenta de que no hay peligro alguno. Si le hablan solo podrá repetir algo, sollozando aterrorizado: “*Están aquí, y no me dejan salir de este bosque...*”. Se trata de Cemerio, el leñador perdido, quien también podrá responder a su nombre, pero poco más.

Acto seguido, cuando traten de auxiliarle o antes de reanudar su marcha, todos los Jugadores escucharán claramente el sonido de cascos de caballos. Hagan lo que hagan (esconderse o tratar de evadirse cuanto antes), serán arrinconados por uno o dos jinetes espectrales (a discreción del Director), montados en fantasmales caballos de guerra. En realidad son las apariciones de las que hablaban los habitantes de Pineros. Los espectros centrarán su atención en los

Jugadores recién llegados. En el caso de que éstos se interesaran por el temor de los vecinos de la aldea y consiguieran alguna prendas de piel para sí, los jinetes no les atacarán. Si todos llevan alguna prenda, el fantasma se centrará más en Cemerio para tratar de acabar con su vida. Los Jugadores ganarán 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de Irracionalidad.

Cuando el grupo acabe con las criaturas (son seres tangible en esos momentos, ver *Dramatis Personae*), la niebla se esfumará de repente, aunque Cemerio no parecerá más cuerdo por verse aliviado. Lo correcto sería devolverlo a Pineros cuanto antes. Resulta que el leñador fue a buscar leña hace dos días con su yegua (la antes encontrada), ésta se fracturó la pata y cuando él trató de regresar para pedir ayuda se topó de bruces con uno de los espectros. No sabe el tiempo que estuvo deambulando por el bosque, puesto que las apariciones parecían estar jugando con él, atemorizándolo. El leñador podrá acompañarles hasta Santa María de la Oliva en el caso de que no quieran acudir a Pineros en esos momentos. Y en realidad, nada más salir del bosque, los Jugadores hallarán el monasterio a unas quinientas varas de terreno ascendente. Será entonces media tarde.

## 11. El halcón perdido

Enclavado en una ladera agreste de la sierra, el complejo monacal de Santa María de la Oliva se alza como un bastión de piedra gris contra el blanco invernal. Muros robustos y almenados componen un recinto austero pero férreo, con una iglesia de arquitectura románica y campanario cuadrado. La entrada principal se basa en un único portón de madera reforzada, flanqueado por pequeñas garitas de vigilancia. Las laderas circundantes, cubiertas de pinos y quejigos nevados, ofrecen un aislamiento casi total. Los Jugadores notarán la sensación esa de recogimiento que el lugar pretende evocar.

Cuando llamen al portón, los Jugadores serán recibidos por un monje llamado Umberto, el cual creará, en un principio, que los recién llegados se han perdido (dado que no suelen gozar de muchas visitas). Umberto les conducirá después al claustro interior, tras atravesar un camino entre las huertas. Luego los Jugadores accederán hasta el refectorio, lugar donde se halla el prior Lázaro, un hombre sencillo de cincuenta años.

Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará notar que algo le preocupa. Cuando el prior escuche las peticiones exigidas por Flora y Gumén para reestablecer el pacto de protección a cambio de suculentos honorarios, lejos de negarse, el clérigo aceptará con una condición, la cual les narrará:

*Un asunto de grave y de urgencia se cierne en este monasterio, señores, y espero y deseo que la vuestra llegada, muy acertada, pueda sernos de ayuda. Hace unos días que el conde don Lamberto de la Roca se hospedó con su séquito en este monasterio, pues cruzaba la sierra para visitar a Beatriz de Miraflores, a quien le dicen "La Viuda". Ésta regenta unas tierras heredadas de su difunto marido más allá de los dominios de doña Flora y don Gumén.*

*Pues bien, que los criados de don Lamberto traían consigo una distracción del conde, que es un halcón de cetrería. Y tras pernoctar en nuestros muros, antes de marcharse, el conde notó que su animal comenzaba a enfermar. Ordenó pues a su halconero guarecer en una jaula al animal, y luego quedarlo en el monasterio hasta su regreso (a lo cual no me atreví a negar). Así el halcón evitaría males mayores. Los buenos monjes, admirados por el bello pájaro y en un inocente despiste, tomaron su jaula para cambiarla de lugar y ésta se cayó. Entonces su puerta se abrió, momento en que aprovechó para huir volando... Ahora el halcón debe estar deambulando por la sierra, o eso espero... Por favor, os ruego que lo traigáis de vuelta. Doña Flora y don Gumén tendrán nuestra aprobación y su cuantía, que será doble a partir de ahora... Veréis, a un cuarto de legua de este monasterio se hallan las ruinas de una torre roquera donde a veces se agolpan rapaces sobre sus viejas almenas. Tal vez el halcón se halle por allí, espero...*

Si los Jugadores no están por la labor, el prior Lázaro rogará de nuevo que le ayuden (parecerá desesperado). En caso de aceptar la petición, el viaje hacia la torre no supondrá problema alguno, ya que en apenas media hora (antes incluso de que anochezca), y tras descender una leve hondonada, cruzar un arroyo y subir un repecho, podrán alcanzarla.

Si por el contrario los Jugadores deciden ayudar al prior pero pasar la noche en el monasterio, éstos podrán descansar y comenzar la búsqueda al día siguiente (no habrá diferencia alguna).

## 12. La torre roquera

Una vez se pongan en marcha, en apenas media hora de trayecto los Jugadores habrán alcanzado 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. Verán restos de escombros de la propia torre diseminados sobre el suelo, cerca de su entrada. Una vez se adentren en ella podrán comprobar 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 1d4+1 puntos de daño por un desprendimiento de escombros. No obstante, un éxito en una tirada de **Suerte** podría librarles por muy poco.

Subir a lo alto de la torre es posible, y verán restos de nidos y excrementos de aves, pero no hay rastro del ave que buscan (tan sólo advertirán un enorme paisaje de la sierra y decenas de pájaros sobrevolando las inmediaciones, pero poco podrán distinguir al halcón).

Así que, cuando se marchen de allí y procedan a poner camino de vuelta, los Jugadores advertirán en las inmediaciones un par de artilugios compuestos por pequeñas redes sujetas a cuatro estacas clavadas al suelo. Si alguien ostenta el oficio de *cazador* o supera una tirada de **Cultura x3** o **Conocimiento Animal**, podrá saber que aquellos artilugios son trampas para capturar aves, probablemente de algún redero o cazador furtivo (y es que la zona, como bien decía el prior, está cuajada de aves: azores, buitres o águila solitarias). Sin embargo, no hay rastro del halcón que buscan.

Antes o después aparecerán por allí 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 los dueños de las trampas. Huyen, ya que su oficio es duramente castigado, y creen que los Jugadores están allí para apresarlos. Mediante un éxito en una tirada de **Correr** podrán alcanzar, sin resbalar cuesta abajo (una pifia supondría 1 punto de daño), a alguno de ellos.

Un tercero parece esperar con una mula cargada en sus alforjas con más pihuelas, y en una de ellas se halla un bonito ejemplar de halcón (el animal de don Lamberto). Los muchachos se negarán a devolver el animal, a no ser que se les amenace mínimamente (ni tan siquiera hará falta llegar a las manos o las armas).

Por último, tras recuperar el ave o no pudiendo alcanzar a los captores, aparecerá durante el camino de vuelta en lo profundo de la hondonada varios sujetos con cuchillo y prendas desgastadas (nº igual al de Jugadores). Saldrán de unos arbustos y tratarán de apresarlos. Si éstos no recuperaron el halcón, uno de los aparecidos portará una jaula en un saco sobre sus espaldas (se lo arrebataron a los rederos). Los nuevos son mercenarios al servicios de Beatriz de Miraflores, quien desde hace un par de meses está tras la pista de los rederos furtivos que campan en sus dominios.

Los súbditos de *La Viuda*, creyendo que los Jugadores son también cazadores furtivos, tratarán de eliminarlos (y si no lo creen no tendrán escrúpulos en saquearlos y esparcir sus restos por la montaña...). Cuando venzan a los tipos (el último de ellos tratará de huir al verse solo), los Jugadores podrán recuperar el ave o regresar, si ya lo tenían, al monasterio de Santa María sin sufrir ningún otro evento.

Al fin, al devolver al prior el animal, éste se lo agradecerá con grandes muestras de alegría. En el caso de que algún Jugador se halle herido, sus monjes podrán dedicarle cuidados médicos (De nuevo apelamos a las Reglas de *Curación natural*), y cuando ellos lo crean oportuno, el grupo podrá regresar al castillo del Cobrizo, acompañados de un documento firmado por el prior donde asegura que cumplirá con las “obligaciones” que manda la antañña tradición.

## 13. El vástago de Adamastros

Cuando los Jugadores regresen al castillo del Cobrizo encontrarán una dantesca escena: el portón por el que hace poco accedieron estará quebrado en dos mitades, con millares de astillas de madera esparcidas sobre el suelo. El edificio de las cuadras estará destrozado, vencido sobre sí, como si se hubiera derrumbado por algún gran impacto. Y algunos cuerpos inertes de criados yacen sobre el patio central (anfitriones incluidos), cerca de la muralla, como si allí mismo les

hubieran dado una terrible muerte... Parece que alguien asaltó el castillo, aunque no hay ejército alguno en el Cobrizo. Además, notarán una extraña sensación de humedad y olor a sal, y tal vez a óxido y azufre. Tras advertir que algo no anda bien, un grito demoledor emergerá desde la última sala de la torre principal: se trata de Esteban, quien grita desesperadamente. Si los Jugadores acuden al interior de la fortaleza, accederán al salón-comedor, lugar donde verán los cadáveres de algunos soldados de la guarnición, quienes yacen en posición de combate.

Si los revisan un instante verán que sufrieron severísimas heridas, similares a las de los criados en el patio, y que no tuvieron tiempo ni tan siquiera de defenderse. Justo después, cuando los Jugadores se acerquen a la escalera de la torre, hallarán el rastro de una extraña sustancia viscosa y pegajosa sobre los escalones, de color negruzco y con un fuerte olor a salmuera, la cual avanza hasta las escancias superiores. El rastro les llevará directamente hasta la puerta abierta de una sala, en última planta. Se trata del lugar donde los populares libros de la fortaleza descansan, aunque más bien lo hacen apartados en varios baúles sobre el suelo, sin ningún tipo de cuidado. Una mesa junto a los baúles también alberga algunos diarios recién abiertos, volúmenes que alguien parece que estuvo revisando.

Sin embargo, lo que atraerá por completo la atención del grupo será la presencia de un hombre muy alto, de rostro antinatural (posee tres bocas, dos de ellas donde debieran estar sus dos ojos), ropas carmesíes y tres brazos en su tronco (el tercero de ellos, sobresaliendo directamente del centro de su pecho, sujeta además el cáliz de Esteban). La criatura sostiene en alto al italiano, cogiéndole por las ropas, mientras éste grita desesperado, casi desmayado de pavor.

En esos momentos los Jugadores estarán delante de un engendro infernal, una criatura al servicio del mismísimo demonio *Adamastros* (ver *La Verdad*). Acto seguido, el engendro morderá con sus bocas el cuello de Esteban, y comenzará a absorber su sangre. En pocos segundos la piel del mercader palidecerá, y la bestia acabará con su vida. Será entonces cuando el maléfico rostro quedará bañado en sangre, y de sus tres bocas escupirá flemas y la misma viscosidad que antes vieron, depositándolas dentro del cáliz (sin duda un espectáculo asqueroso...). Ante todo esto, cada uno ganará 1D10+2 puntos de Irracionalidad si se fallan

una tirada de Irracionalidad con un malus de -25%.

Acto seguido, los Jugadores deberán realizar una tirada de **Templanza**. Si no la superan quedarán paralizados de puro terror durante un instante (1 turno), por lo que podrán moverse, pero no huir de allí. En tal caso, la criatura se acercará al Jugador y activará su Poder Especial: *Susurro infernal* (ver *Dramatis Personae*) para embaucarlo y tratar de que beba del cáliz que aún sostiene en su mano...).

El Jugador podrá resistirse mediante un éxito en una tirada de **Racionalidad** (momento en el que luego podrá actuar como quiera: defendiéndose o huyendo). No obstante, en caso de no superarse, el Jugador acabará bebiendo el pútrido líquido del cáliz en contra de su voluntad, y en pocos segundos perderá la consciencia.

## Conclusión

Si eso ocurre, su cuerpo comenzará a contraerse en espasmos, su cuello y extremidades girarán de forma antinatural (en ángulos superiores a los de toda lógica humana), y finalmente será poseído por una entidad ajena. Ahora, el Jugador no controlará a su personaje, cuyos ojos tornarán blanquecinos hasta transformarse en dos bocas similares a las de la bestia. En esos momentos estará bajo el mando del demonio *Adamastros* (ver *la Verdad*). Contento por ello, engendro y demonio se desvanecerán en una gran lengua de fuego, entre un sinuoso eco de carcajada y dejando un único rastro de ceniza sobre el suelo de la sala. No obstante, aquellos Jugadores que superen la tirada de Templanza (tal vez todos ellos), podrán huir del castillo, aunque ya habrán sido marcados por el demonio: bajo sus pies dejarán siempre un rastro viscoso y negruzco, como el de las escaleras de la torre (excepto cuando viajen a caballo o en carruaje, ya que no tocarán el suelo).

Por su parte, el engendro de *Adamastros* seguirá dicho rastro hasta dar con ellos, antes o después, para tratar de embaucarlos y ofrecerlos a su amo del modo que ya saben (lo cual puede dar pie a una bonita continuación...). En ese hipotético nuevo encuentro, si los Jugadores vencen a la bestia, el rastro bajo sus pies acabará desapareciendo.



De esta manera finalizan las aventuras de los Jugadores bajo el contrato de Esteban de Niza.

## La verdad

### Sobre Bárbara:

No es solo un cuento, claro que doña Bárbara existe. Su verdadera nombre es Ameztia, aunque desde tiempos remotos 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.

### 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 dejó algunos restos delante de su cueva.

### El origen del Cáliz:

Para explicar el origen del cáliz tenemos que remontarnos 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 en 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 a una abadía benedictina al norte de Génova... De cómo el cáliz llegó al misterioso pasajero de la coca de don Adriano (así como su identidad) nada sabemos (es más, tarea es del Director/a explicar a su gusto este hecho).

### Sobre el demonio Adamastros:

Se rumorea que Adamastros no surgió de los infiernos convencionales que la cristiandad describe. Algunos textos apócrifos sugieren que era una entidad elemental, una manifestación de las fuerzas caóticas y despiadadas de demonios superiores, como *Guland*, *Surgat* o *Astaroth*. A veces también se le relaciona con *Cruoris*, el demonio de la Sangre. Se dice que Adamastros habitaba las simas abisales de los mares del Infierno, en cuya oscuridad eterna su conciencia tomó forma.

Otras leyendas más oscuras lo vinculan a la caída de ángeles rebeldes aún más antiguos que Lucifer, entidades que fueron desterradas a los lugares más inhóspitos del planeta, incluyendo las profundidades oceánicas. Quizá esto tenga más sentido dada la

conexión que pudo tener con Jonás cuando le salvó la vida durante la tormenta marítima. Lo que no se sabe con certeza es la forma en la que este demonio quedó ligado, como así fue durante siglos, al cáliz que sobrevivió a tantas épocas.

Durante una de las tantas idas y venidas históricas del cáliz de madera, éste fue en algún momento bendecido. Y con ello se perturbó la posibilidad de influir vilmente en los humanos. Sin embargo, hace unos sesenta años, un monje de la abadía benedictina de Génova antes citada logró averiguar el verdadero origen de la copa de madera. Tras adorarla y poseerla con sumo secreto entre aquellos muros eclesiásticos, el monje logró invocar al demonio y restituir el poder sobre la copa.

Bueno, casi por completo, ya que Adamastros necesita absorber sangre de usuarios de la magia (*¿acaso Esteban de Niza tenía sangre bruja?*) para poder realizar sus rituales de posesión a través de sus queridos engendros (como se ha descrito en la aventura). Solo así, en la actualidad, puede manifestarse en la Tierra.

Durante el viaje de los Jugadores al Monasterio de Santa María de la Oliva, el mercader Esteban insistió a los regentes del Cobrizo en visitar su pequeña biblioteca, dado que el de Niza les relató parte de las aventuras vividas desde Burgos, y les informó del buen hacer (y cumplir) del grupo. Flora y Gumén aceptaron, y tras unas horas encerrado con los baúles llenos de legajos y volúmenes, Esteban encontró, tal y como le había dicho su patrón Adriano, un extraño volumen sin nombre en el que se describía la copa.

Tras ojearlo y dedicarle unas horas de comprensión, la lectura de sus textos reactivaron el poder con el que la copa llama a Adamastros. Y éste envió a su engendro para seguir causando mal en la Tierra.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 40 p. Ap.
- Por ayudar a Giaietto a cruzar el río, +5 p. Ap.
- Por ayudar a los jóvenes del rito de paso, +5 p. Ap.
- Por ayudar a Cemerio, +5 p. Ap.
- Por alcanzar a los redero furtivos, +5 p. Ap.
- Por eliminar al engendro de Adamastros, antes o después de la aventura, +15 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Bandidos

FUE	15	Altura:	1,95-2 varas
AGI	12	Peso:	135-140 libras
HAB	15	RR:	75%    IRR: 25%
RES	12	Templanza:	50%
PER	15		
COM	10		
CUL	6		

*Armas:* Cuchillos 45% (1d6+1d4)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1), Brazales (Prot.2)

*Competencias:* Conocimiento de Área 50%, Escuchar 40%, Sigilo 45%, Tregar 35%

### Gurén (siervo de doña Bárbara)

FUE	15	Altura:	2 varas
AGI	14	Peso:	144 libras
HAB	15	RR:	0%    IRR: 100%
RES	14	Templanza:	50%
PER	16		
COM	5		
CUL	5		

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

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1)

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

### Gul (criatura de doña Bárbara)

FUE	15	Altura:	2 varas
AGI	25	Peso:	90 libras
HAB	5	RR:	0%    IRR: 121%
RES	15		
PER	20		
COM	5		
CUL	5		

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

*Armaduras:* Carece

*Competencias:* Esquivar 45%, Correr 60%, 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. 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.

### Jinete Atravesado

FUE 10    Altura: 2,15 varas  
AGI 12    Peso: 160 libras  
HAB 15    RR: 0%    IRR: 120%  
RES 15  
PER 18  
COM .5  
CUL 5

*Armas:* Espada 55% (1d8+1)

*Armaduras:* Capa gruesa (Prot. 3)

*Competencias:* Cabalgar 90%, Descubrir 65%, Esquivar 41%

*Hechizos:* Mal de Ojo

*Poder especial:*

\***Forma corpórea:** Los Atravesados son espectros montados a caballo que van en pareja, aunque a veces se separan para arremeter con individuos incautos y solitarios. En esos casos, adoptan forma tangible para sus fechorías. Cuando sus puntos de vida se reducen a cero, retornan a su forma espectral y se alejan de su presa. Además, rechazan la piel de lobos y alimañas menores (a discreción del Director/a), por lo que tendrán, si hubiera de atacarlos, un malus de -25% en sus ataques contra aquellos que porten estas prendas protectoras.

*Nota final:* el Atravesado es vulnerable al hechizo *Asesino de Fantasmas* (pag. 189).

### Mercenarios de Beatriz de Miraflores

FUE 16    Altura: 2,20-2,27 varas  
AGI 14    Peso: 150-160 libras  
HAB 15    RR: 70%    IRR: 30%  
RES 14    Templanza: 50%  
PER 18

COM 10

CUL 12

*Armas:* Cuchillos 58% (1d6+1d4), Pelea 45% (1d3+1d4)

*Armaduras:* Ropas gruesas (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot.1)

*Competencias:* Descubrir 56%, Escuchar 40%, Esquivar 39%, Sigilo 35%, Rastrear 42%

### Engendro de Adamastros

FUE 25    Altura: 2,40 varas  
AGI 12    Peso: 156 libras  
HAB 15    RR: 0%    IRR: 150%  
RES 25  
PER 25  
COM 10  
CUL 5

*Armas:* Mordisco 65% (1d8+1d4) + *Absorción* (Poder Especial)

*Armaduras:* Ropas gruesa (Prot. 2)

*Competencias:* Descubrir 82%, Escuchar 75%, Rastrear 60%.

*Hechizos:* Carece

*Poder especial:*

\***Absorción:** Cuando muerde a su víctima, es capaz de absorber su sangre con sus bocas, provocándole un daño de 1d4 puntos por asalto. Sin embargo, dicha absorción es llevada a cabo durante un turno completo (2 acciones), momento en que la criatura no realizará otra acción (ni se defenderá). Si no se le separa a la fuerza (a través de un tercero implicado o el propio Jugador superando un éxito en una tirada de **Pelea x2**) el engendro seguirá absorbiendo hasta agotar a su víctima.

\***Susurro Infernal:** El engendro de Adamastros es capaz de intimidar a su víctima con su "mirada", momento en que puede llegar a paralizarla durante un turno a no ser que supere una tirada de **Templanza**. Acto seguido, el engendro se acercará a la víctima y le susurrará una única orden: beber del cáliz de su amo Adamastros. La víctima puede realizar una tirada de **Racionalidad** para resistirse (en caso contrario será poseído por el demonio, pasando a ser un PNJ). Por otro lado, para utilizar este poder, el engendro debe absorber sangre con el poder especial "Absorción", y sólo de alguien versado e instruido mínimamente en las artes mágicas (usuario de la magia).



# Umbr Mortis

*“Claustri umbra sacra non arcet fraudem inferi, nam  
serpens vetus sub pallio quoque latet”*

*(“La sombra sagrada del claustro no aparta el engaño  
infernol, pues la antigua serpiente también se esconde  
bajo el manto”)*

Fray Benito de Espinosa

**A**ventura diseñada para 2-3 Jugadores, quienes tendrán que resolver un asunto que mostrará poco a poco elementos cada vez más turbios. No está de más manejar un buen arma, gozar de buena palabra o poseer dotes perceptivas.

## Introducción

Los Jugadores son conocidos o servidores leales de Alfonso de Argüellos, obispo de la diócesis de León, a quienes éste suele recurrir cuando se halla en algún aprieto. Como ya sabrán, Su Ilustrísima es un hombre con gran ambición y gusto por el poder, por lo que desde su nombramiento como obispo hace dos años su posición ha estado marcada por la desconfianza de sus feligreses, el repudio del resto del cabildo catedralicio y en especial, la enemistad de los miembros de la poderosa familia local Quiñones de León (cuyos miembros no dudan en utilizar su influencia para obstaculizar la labor del obispo).

## 1. El misterio de los monjes

*Año de 1410. Cinco de Diciembre.* Los Jugadores se encuentran en la residencia episcopal de la ciudad de León, situado delante de la magnífica catedral de la

ciudad. Se trata de un sólido edificio de piedra, con labradas líneas entre su cantería, capaz de soportar el próximo frío invernal que está presente. Su interior se estructura en un patio interior con arcos de medio punto, a modo de claustro, a partir del cual se ubican las diferentes dependencias. El grupo ha accedido a un despacho privado, dependencia exclusiva del obispo, y don Alfonso acaba de recibirles. La luz atraviesa unas estrechas ventanas, iluminando de forma suficiente un techo artesonado, una mesa con algunos libros y un tapiz religioso sobre uno de los muros.

Enseguida, el obispo Alfonso les agradecerá su rápida llegada, e irá al grano sobre el encargo que tiene para ellos. Por lo visto, Su Ilustrísima está algo preocupado por un asunto relacionado con el monasterio benedictino de San Isidro, dependiente de la diócesis. La falta de noticias de sus moradores durante los últimos tres meses no es algo que sucediera con anterioridad. Y esto podría parecer normal dada su ubicación (a unas casi seis leguas de la ciudad, sobre la ladera de una montaña). Sin embargo, a sus oídos han llegado los rumores que hablan de extraños sucesos en los alrededores del monasterio).

Sea como sea, y para evitar dar razones en su contra a sus enemigos políticos, don Alfonso pedirá al grupo acudir hasta allí, conocer el estado de sus monjes, y asistirles si tuvieran algún problema antes de que las nevadas incomuniquen el monasterio. Un éxito en una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)** hará que el obispo les conceda aquello cuanto puedan pedir para el viaje, dentro de lo razonable. El trayecto se estima en un día a caballo o casi dos a pie, y el obispo les rogará que regresen con noticias cuanto antes.

## 2. La aldea de Pontebral

El trayecto hacia el norte estará acompañado de heladas y frío constante. Pese a que no caerá nieve alguna, la presencia del sol será escasa. Los Jugadores recorrerán terrenos de cierta altura, collados entre montes bajos y terrenos irregulares de valles cuajados de castaños o robles. El Director/a es libre de añadir algún evento a su gusto, aunque en su camino, a falta de una legua hasta su destino, se toparán con la aldea de Pontebral, ubicada en un pequeño valle con robles centenarios, y situada cerca de un cañón rocoso por donde discurre un arroyo.



Si acceden al lugar (tal vez quieran pasar la noche allí), los Jugadores advertirán un asentamiento humilde, con apenas unas veinte casas de piedra y maderas, huertas y algo de ganado. Las varias familias se dedican a la agricultura, el ganado u otras labores del campo. Una pequeña iglesia de sillarejo visigótico es el lugar de encuentro de la comunidad.

Una vez allí, los Jugadores apenas hallarán gente fuera de sus hogares, y si tratan de preguntar por los monjes de San Isidro (o aquello que quieran saber) serán pocos los que se atrevan a hablar de ellos, pudiéndoles informar de lo siguiente:

- *Sobre los monjes*: algunos de los monjes suelen acudir al pueblo para abastecerse de leña, ganado o u otros enseres, pero desde hace varios meses que ni un solo clérigo ha pisado la aldea. Ningún vecino ha acudido a ver qué ocurre, pues según dirán, son “*gentes muy reservadas, que no gustan de recibir visitas*”. No obstante, siempre que han acudido a Pontebral se han mostrado amables, y nunca han tenido problemas con ellos. Mientras charlan, los Jugadores notarán un carácter huraño y algo supersticioso, y será necesaria una tirada de **Elocuencia** para que que les informen de algo más: Librada es una pastora cuyo rebaño pasta en las montañas próximas a San Isidro. Mucho antes de que los monjes dejaran de acudir a la aldea, aseguró haber escuchado extraños cánticos (más de dos y de tres veces) cerca del monasterio.

Si la buscan por el pueblo y hablan con ella, ésta confirmará lo dicho, e incluso añadirá que una vez, tras haber dedicado una tarde a buscar a dos corderos perdidos, vislumbró a lo lejos algunos monjes deambulando por el monte, a lo cual no encontró mucha explicación.

- *Sobre Tristán, el sacerdote*: no hace mucho que don Tristán, el sacerdote de Pontebral, decidió visitar a la comunidad de monjes, pues le invadió profundamente la extrañeza de la larga ausencia de los clérigos en la aldea. Se marchó una mañana y a los tres días regresó, desnudo y desorientado.

Tenía una brecha en el rostro y heridas en su cuerpo. Antes de que pudiera alcanzar la aldea pereció por las heridas. En el momento de enterrarlo los vecinos vieron que su lengua estaba amarillenta, y ahora creen

que fue envenenado por algún bandido, e incluso que los monjes pueden hallarse en el mismo peligro (tal vez motivo de su ausencia). Si lo desean, por un precio simbólico, el grupo podrá hacer noche en el establo de algún vecino.

### 3. El monasterio de San Isidro

El último tramo del camino hasta el monasterio se basa en una angosta subida al monte Parión, a través de una solitaria vereda que serpentea por la ladera. Sea a pie o a caballo, debido al mal estado del camino y a los gélidos vientos que azotan en ese tramo, la subida les retrasará un poco.

Si los Jugadores no pernoctaron en Pontebral habrán encontrado un refugio en unas cavidades rocosas (prácticamente a la intemperie), aunque tendrán que superar una tirada de **Resistencia x3** para evitar resfriarse y contraer fiebres. Lo que se traduce, a partir del día siguiente, a sufrir un penalizador de -10% en todas sus acciones hasta el final de la aventura.

Sea como sea, la subida se presentará solitaria (no oirán animales ni se encontrarán a nadie por esa senda). Superar un éxito en una tirada de **Percepción x2** les hará notar que están siendo observados en plena subida, desde los alrededores del camino (pero no sabrán si es tan solo algún tipo de sugestión). Si el éxito es crítico, tendrán la certeza de ello, pero hagan lo que hagan no podrán averiguar nada más (luego veremos quién es).

Horas después, el grupo podrá llegar a media tarde al monasterio benedictino de San Isidro. Notarán un ambiente desolado y en silencio. Se trata de una antigua construcción religiosa fundada en el siglo XI. Construido en piedra grisácea de la zona, su tapia externa es austera y está llena de musgo. Al llamar no abrirá nadie, y saltar la tapia no les supondrá mucha dificultad.

Una vez dentro verán unas descuidadas huertas, antesala de un edificio románico con estrechos ventanales. Un pequeño campanario se alza como una espiga solitaria. En un lateral, justo antes de alcanzar un pequeño cementerio, se halla un corral abandonado con gallinas caídas en desgracia...



El monasterio cuenta con un pequeñísimo claustro, un refectorio, unas quince celdas, biblioteca y una sala del capítulo. No encontrarán ni un alma en el lugar. El Director/a es libre de describir a su gusto cada estancia. Eso sí, antes o después los Jugadores tendrán que preguntarse qué hacer ante la desaparición de la comunidad benedictina (antes de regresar junto al obispo con las manos vacías). A continuación mostramos dos escenas que podrán experimentar:

*Registrar el monasterio:*

Solo en un par de lugares hallarán algo de interés. Uno de ellos es la biblioteca, un lugar tranquilo en la parte trasera del monasterio, organizado en un gran salón rectangular, con grandes ventanales. Unos escritorios y una única estantería de libros compone su interior. Los polvorientos volúmenes están encuadrados en tela amarillenta o cuero.

Mediante un éxito en una tirada de **Leer y Escribir** podrán localizar, entre las obras religiosas y algún diario de cuentas, un volumen bastante antiguo, con las cubiertas destartadas, y bastantes páginas arrancadas (se trata del Grimorio del Abad, ver *La Verdad: sobre la Entidad*). Escrito en castellano, en su interior se describe la geografía de la comarca en la que se están, algunas de sus aldeas, valles, arroyos y animales comunes. En las últimas páginas se describe como lugar de interés la entrada de una cueva al otro lado del monte Parión, donde el anónimo la evoca como “la puerta”, y añade algo más: “*es aquí donde el mal reside*”.

El otro lugar de especial interés en el monasterio es la celda del propio abad, algo más grande que las demás, y con una ventana de mayor dimensión. Verán que en algunos tramos de sus paredes hay extraños símbolos grabados, sin apenas sentidos para ellos. Si los Jugadores la registran, necesitarán superar una tirada de **Descubrir (Fácil +25%)** para darse cuenta de la existencia de una falsa losa de piedra. En su interior hallarán un pequeño diario del abad de San Isidro (ver *la Verdad: Fragmentos del diario del abad Miguel*). El diario podrá confirmar la existencia de la cueva mencionada en el volumen de la biblioteca.

Eso sí, mientras realicen la búsquedas en el monasterio, es posible que alguno de los Jugadores advierta una presencia que parece observarles desde el claustro o el

exterior (cerca de la tapia del monasterio). Se trata de la misma presencia que tiempo antes vigilara sus pasos durante el ascenso por la falda del Parión. En el posible intento de captura, la silueta huirá y los Jugadores deberán superar un éxito en **Correr** para alcanzarlo sin tropezarse o caerse.

En caso de éxito alcanzarán a un tipo llamado Justo, vestido con prendas pardas. Porta un bracamante (un cuchillo tan largo como una espada pequeña), y al abrigo de unas encinas tratará de defenderse. Si lo derrotan y evitan que huya montaña abajo, podrá confesar que “*solo los estaba siguiendo*”. Eso sí, es posible intimidarlo o hacerlo hablar utilizando alguna técnica, superando también un éxito en **Tormento**. De esta manera sabrán que fue contratado por Suero de Quiñones, sacerdote miembro del cabildo de la Catedral, para ver qué asuntos se traía el obispo Alfonso con sus siervos (los Jugadores) en este viaje. El destino del espía queda a cargo de los propios Jugadores.

*Buscar en los alrededores:*

Es posible explorar las inmediaciones del monasterio para buscar alguna pista o rastro de la comunidad benedictina. La montaña es grande y amplios los bosques que rodean su falda, por lo que pueden ocurrir dos cosas:

- *Buscar a ciegas por el monte:* si los Jugadores no hallaron el diario del abad o el volumen de la biblioteca no tendrán constancia de la cueva al otro lado del monte Parión. Por ello deberán deambular por la falda de la montaña. La densidad de robles es muy alta, por lo que será muy fácil perderse. El Director/a deberá dejar que cada Jugador realice un par de tiradas de **Descubrir**.

Si tiene éxito en alguna de ellas encontrarán en cierto momento un rastro de pisadas recientes. Bastará un éxito en **Rastrear (Muy fácil +50%)** para seguir las huellas, las cuales les llevarán hasta el borde de un risco alto y escarpado. Sobre él yacen las ruinas de una antigua torre. Nada más advertirla, verán que alguien vigila por una de sus aún conservadas ventanas y, rápidamente, se agacha para esconderse.

Si el grupo explora el lugar hallarán a Neves, una muchacha portuguesa con la que poco o nada pueden

entenderse (para comunicarse con ella dominan algún porcentaje en el **Idioma: Gallego** o bien superar un éxito de **Cultura x3**). Ésta podrá decirles que regresaba a Portugal con sus padres tras unos meses de comercio en la zona, y que esa misma mañana su carreta y sus dos bestias fueron asaltadas por cuatro encapuchados, cuyas descripción será la misma que hacía el abad en su diario acerca de sus monjes (“ojos vacíos/rostros demacrados”).

Por lo visto, se llevaron a rastras a sus padres, pero ella logró escapar, llegando a la torre y ocultándose en ella. Asustada, no se ha atrevido a moverse de allí. Neves podrá señalar el camino por el que se marcharon (el cual coincide con la senda que lleva directamente a la cueva, situada al otro lado del Parión). Los Jugadores tendrán que llevar consigo a la muchacha.

- *Acudir a la cueva:* si los Jugadores conocen la existencia de la cueva en la parte posterior de la montaña lo más probable es que rodeen el macizo para buscarla. Un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará ver una senda que bordea el monte por su parte oriental. Si la siguen tal vez visualicen el risco y la torre donde se oculta Neves (y quizá puedan dar con ella); si no superan la tirada solamente podrán alcanzar el otro lado recorriendo la ladera con su propia intuición.

En este caso, y si no atraparon previamente a Justo, éste continuará siguiéndolos (y con las tiradas oportunas podrán intuir su presencia), aunque antes o después (sin que los Jugadores lo sepan) será sorprendido por uno de los seres que secuestró a los padres de Neves y, al igual que ellos, lo arrastrarán monte arriba.

## 4. El hogar del Maligno

Una vez alcancen la parte trasera del Parión, el grupo se topará con una ladera rocosa, en la umbría de la montaña. El acceso a la cueva es hartó complicado, situado sobre un risco vertical en el que una escalinata natural muy empinada es el único modo de llegar hasta su entrada. El viento sopla con fuerza en esa zona de la montaña, por lo que durante el ascenso será necesario superar una tirada de **Agilidad x3** para evitar resbalones o desequilibrios que les puedan hacer caer. En caso de fallar, el Jugador se precipitará por el borde, golpeándose en las rocas de la montaña y provocándose un daño de 2d6 puntos de vida.

En última instancia, es posible evitar este daño (y reducirlo únicamente a 1d6), superando una tirada de **Suerte**.

Una vez alcancen la entrada de la cueva, los Jugadores advertirán delante de ésta numerosas huellas, como si varias personas se hubiera adentrado al interior. Su entrada está cubierta de cierta maleza, y sera necesario algún tipo de iluminación para explorar el lugar. La cueva en sí consta de tres salas, a las que se accede recorriendo una tras otra en orden y de forma lineal (no hay otro modo). Sobre las paredes de las mismas se conservan algunos restos de sangre reseca y grabados similares a los hallados en las celdas del monasterio:

- *Primera sala:* hallarán los cuerpos de un matrimonio (los padres de Neves) arrojados en el suelo. Si registran sus cuerpos, se darán cuenta de que en sus maltrechas prendas no hay restos de sangre, pero éstas están manchadas. Un éxito en **Medicina** o **Conocimiento Vegetal** les hará saber que dichas manchas proceden de algún tipo de líquido que se les proporcionó, un veneno natural, tal vez, lo cual fue la causa de su muerte. En el caso de que los Jugadores no atraparan a Justo, éste también aparecerá junto al matrimonio en las mismas condiciones.

- *Segunda sala:* El grupo se topará con unas ruinas en la estancia más amplia de la cueva. Un brasero con restos de brasas frías se ubica sobre un altar. Hay legajos amarillentos en el suelo, restos de cerámicas de arcilla y loza. En la pared alguien excavó hace tiempo una especie de hornacina, sobre la cual descansan tres cirios casi agotados. Cerca del brasero hay un par de pieles de lobo y una decena de conejos despellejados, arrojados aquí y allá. Si revisan los legajos, mediante un éxito en **Leer y Escribir (Fácil +25%)** podrán intuir vagamente unas instrucciones manuscritas para preparar algún tipo de caldo, pero no podrán averiguar mucho más. Eso sí: la caligrafía es similar a la del diario del abad de San Isidro.

- *Tercera sala:* se trata de la sala más profunda y atraerá la atención de los Jugadores por dos motivos: el primero es que por el suelo se encuentran esparcidos una docena de cuerpos inertes. Todos tienen las cuencas de sus ojos vacías y sus rostros parecen haber sufrido algún tipo de corrosión antinatural. Visten prendas negras y en realidad se trata de hábitos



monacales. El grupo acaba de hallar a la comunidad de monjes desaparecidos (entre ellos se encuentra su abad). Será necesaria superar una tirada de **Templanza** para evitar perder la compostura y vomitar allí mismo. Si los revisan un poco mejor advertirán que sus cuerpos (también putrefactos al igual que sus rostros) sufrieron algún tipo de ataque: algunos tienen el brazo seccionado y otros muestran un zarpazo sobre su pecho o cuello.

El otro gran motivo de sorpresa es la existencia de un muro artificial en el fondo de la cueva. Éste está parcialmente derrumbado (como si algo lo hubiera atravesado con violencia), y tras los escombros puede verse un estrecho espacio (que debía estar oculto o ser secreto). Tras el muro se observa una robusta tumba de piedra, hecha añicos, como si hubiera sido destrozada por una fuerza bruta. Un hediondo olor emana de la misma, y en su interior no encontrarán ningún cuerpo humano, sino un par de detalles de interés:

Por un lado hay restos de pelo oscuro. Con un éxito en **Conocimiento Animal** los Jugadores podrán deducir que no son restos de animales comunes (ni oso, ni lobos, ni jabalíes). Por otro lado, también encontrarán un medallón sin cordón, en el hueco interior. Su forma es cuadrada, parece fabricado en plomo, y superficie está oscurecida por alguna extraña pátina de colores. Grabado en los bordes contiene extraños caracteres, pero éstos ya no son apenas visibles (el grupo no podrá saber nada más del objeto).

A partir de aquí los Jugadores deberán sacar las conclusiones que crean oportunas, aunque la ubicación y situación de los monjes ya ha sido resuelta. Si lo desean, es posible enterrar los cuerpos de los clérigos o los padres de Neves en las inmediaciones de la caverna. Cuando el grupo decida regresar, durante el descenso del monte Parión escucharán algún tipo de bramido entre la espesura de la montaña. Y aunque se den prisa por huir de allí, antes de que desciendan de sus faldas serán atacados por la misma criatura que acabó con la vida de los monjes (dejamos la descripción al Director/a, aunque debe poseer un duro pelaje...).

Cada Jugador ganará 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad. Si la derrotan, su cuerpo se convertirá en cenizas, y podrán regresar a León sin experimentar ningún evento adicional.

## Conclusión

Cuando los Jugadores informen al obispo Alfonso del trágico final de los monjes, a éste le costará creer lo del asunto de la criatura, aunque no tardará demasiadas semanas en repoblar el monasterio de San Isidro de nuevo con el fin de evitar que las malas lenguas rivales en la comunidad eclesiástica o la propia ciudad se enteren del suceso y lo utilicen en su contra. Los Jugadores podrán quedarse el medallón, que de momento parece inservible.

## La verdad

### Sobre la Entidad:

El monasterio de San Isidro es un antiguo emplazamiento benedictino fundado en el siglo XI. A lo largo de los siglos logró acumular riquezas y cierto poder, convirtiéndose en un importante centro religioso cerca de la ciudad de León. Sin embargo, en los últimos tiempos, los monjes que ocupaban sus muros se alejaron de la fe, entregándose a una decadencia fanática iniciada de forma involuntaria por su abad, el padre Miguel.

Muchos meses antes del comienzo de esta aventura, el abad comenzó a oír voces en su cabeza que parecían llamarle, y a tener extraños sueños sobre un extraño ser ubicado en el monte Parión. A veces, cuando se despertaba, también observaba unos grabados aparecidos al lado de su camastro. A veces las voces le hablaban sobre un poder bajo la montaña, y los sueños les mostraban extraños caracteres indescifrables...

No mucho tiempo después, Miguel encontró un extraño volumen en la biblioteca del monasterio. Tras estudiarlo personalmente, comprendió que se trataba de un viejo grimorio cuyo contenido se salía de lo común: describía la presencia de una entidad o poder divino en encerrado mucho tiempo atrás en lo profundo de esa misma montaña, tal y como describían sus sueños.

A partir de entonces, obsesionado con el tema al creer que todo eso era una revelación divina, embaucó a la comunidad benedictina y los utilizó como peones para buscar el epicentro de esa entidad. Poco a poco los monjes se encerraron en su hogar, abandonando todo

contacto con los lugareños de la zona. Tras seguir estudiando el grimorio, el abad Miguel descubrió entre sus páginas un ritual cuya puesta en práctica era necesaria para llegar a despertar a la presencia que le llamaba. Ello incluía utilizar venenos y practicar artes innombrables sobre incautos testigos de tales fechorías. Cuando fue a visitarlos, el padre Tristán se convirtió en una de sus víctimas.

No mucho tiempo después, una vez que los benedictinos encontraron la cueva, en su interior se realizaron rituales similares sobre los propios monjes. Ello corrompió su piel, sus músculos y su mente, y quedaron convertidos en esbirros al servicio de Miguel. Antes de la llegada de los Jugadores, los padres de Neves fueron apresados para potenciar con su sacrificio el inminente despertar de la entidad. Las continuas repeticiones del ritual por parte de los ya corrompidos monjes también inutilizó el sello (el medallón de plomo) que mantenía a la criatura encerrada en la tumba. Y ello se produjo justo antes de la llegada del grupo a la cueva. Cuando la bestia logró salir de su prologado encierro, no hizo sino abatir a todos cuanto tenía delante, pese a ser los artífices de su regreso al mundo de los vivos.

La bestia era en realidad una antigua criatura del demonio Cruoris (Suplemento *Daemonolatreaia*, pag 32), un demonio de la Sangre destruido por San Juan de Obixo (ver *Trilogía de Cruoris, Historias Secretas*), cuya obsesión no era sino crear seres de maligna servidumbre. Eso sí, quien lograra encerrar a dicha bestia en esa cueva y añadirle un sello protector (el medallón de forma cuadrada ahora inutilizado) es un misterio.

### Fragmentos del diario del abad Miguel:

Tan sólo un par de páginas son legibles. El resto contiene una caligrafía indescifrable, como si las condiciones del autor no fueran las óptimas como para guardar limpieza en sus escritos.

*12 de Junio*

*La montaña... su presencia es cada vez más fuerte. Siento su poder, esa antigua sabiduría que me llama desde las profundidades de la tierra. Tras hallar el antiguo grimorio he descubierto la verdad sobre la fuerza que habita en la cueva detrás de montaña. No es un demonio, como los ignorantes creen; es una bestia*

*salvaje, tal vez el reflejo en carne de una deidad ancestral...*

*Pronto comenzarán los rituales para despertar su favor. Mis hermanos, los monjes, me acompañan en este camino hacia la iluminación. Algunos dudan y temen, pero yo sé que la montaña nos recompensará por nuestra fe... Ahora siento que la entidad nos llama, y que su poder nos envuelve. Pronto se nos revelará sus secretos y aquello que tenga que decirnos.*

*Día 24*

*Su poder es abrumador. Los rituales han funcionado, y la deidad ha respondido a la llamada dentro de la cueva. Pero su naturaleza es oscura, y su poder corrompe... Mis hermanos han cambiado. Sus ojos están vacíos, sus rostros demacrados. Obedecen mis órdenes sin cuestionar, pero ya no son ellos mismos. Temo que haya desatado algo terrible, una fuerza incontrolable, pero es demasiado tarde para detenerla. La montaña nos ha reclamado, y ahora somos parte de su oscuridad...*

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 30 p.Ap
- Por hallar el diario del abad Miguel, +10 p.Ap
- Por atrapar a Justo, +5 p.Ap
- Por encontrar a Neves, +5 p.Ap.

## Dramatis Personae

### Justo

FUE	15	Altura: 2,12 varas
AGI	18	Peso: 153 libras
HAB	15	RR: 70%    IRR: 30%
RES	16	Templanza: 50%
PER	20	
COM	12	
CUL	8	

*Armas:* Bracamante 50% (1d6+2)

*Armaduras:* Gorro de cuero (Prot. 1), Ropas Gruesas (Prot.1)

*Competencias:* Correr 46%, Descubrir 54%, Escuchar 35%, Sigilo 60%, Tregar 40%

## Criatura de Cruoris

FUE 30      Altura: 2,40 varas

AGI 30      Peso: 205 libras

HAB 15      RR: 0%      IRR: 130%

RES 35

PER 25

COM 10

CUL 5

*Armas:* Garras 85% (2d6+1d4), Mordisco 40% (1d8+1d4)

*Armaduras:* Piel gruesa (Prot. 5)

*Competencias:* Escuchar 50%, Sigilo 88%, Volar 90%

*Hechizos:* Mal del Tullido

*Poder especial:*

\**Vuelo:* la criatura puede alzar el vuelo, pero no es capaz de permanecer en el aire más que unos segundos (más bien podría decirse que da saltos agigantados).

\**Eco resonante:* la criatura tiene la facultad de controlar las mentes e influir en ellas. Durante alguno de sus turnos puede influir en un Jugador anulando sus intenciones de ataque o defensa (y haciéndole perder sus acciones de combate) si no pasa una tirada de Racionalidad.





*"Los malos mesones y los puentes rotos son la cruz del peregrino, pero la fe en Dios y Santiago le da consuelo"*

Juan de Mirabel

**A**ventura para un par de Jugadores, cuya acción y extraños y peligrosos eventos transcurren en mitad de un tramo del Camino de Santiago. Uno de los Jugadores tendrá que ostentar una posición social de *Nobleza* (el otro puede ser un acompañante o un súbdito).

## Introducción

El sol de julio golpea sin piedad sobre el Camino de Peregrinos de Santiago. El viaje, iniciado hace dos semanas, está siendo agotador, especialmente para el Jugador noble (más acostumbrado a la gestión de sus amplias tierras que a las penalidades surgidas en el peregrinaje).

La razón de su marcha es simple: una terrible plaga asola sus tierras heredadas, corrompiendo cosechas y haciendo enfermar a su población. El Jugador noble es un hombre religioso, y está convencido de que todo ese mal, por alguna razón, es parte de un castigo divino (pese a que suele vivir de forma recta). Además, cree que tan solo el perdón del Apóstol Santiago en la ciudad de Compostela puede aplacar la ira del Altísimo y restaurar la normalidad en sus dominios.

## 1. La figura del puente

*Año del Señor de 1355. Mes de Julio.* Los Jugadores habrán dejado Astorga hace dos días, e irán camino de la localidad de Ponferrada. Saben que en ese tramo el terreno está casi despoblado, a excepción del castillo de Calmenor (situado entre Foncebadón y Manjarín), del que se dice que su señor suele dar cobijo a peregrinos, razón por la que se dirigen de momento hasta allí. Por ahora, el sol no deja de brillar arropado por unas pocas nubes, y la próxima parada, antes de llegar al citado castillo, es Foncebadón.

Los Jugadores caminan por la orilla de un arroyo llamado Valcaliente, habiendo ya divisado a lo lejos un puente de piedra. Un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará advertir a lo lejos a un tipo apoyado en uno de los pretilos del mismo. Si la tirada es un éxito crítico, notarán que está totalmente estático, como si fuera un muñeco de trapo. El caso es que cuando se acerquen al puente (tan solo cuando lo pisen) se darán cuenta de lo que ocurre: el tipo está observando el cauce del agua tranquilamente, como si no tuviera otro oficio que hacer. Viste una capa y un capuchón pardos y de poco lustre. No mueve ni un músculo.

Si los Jugadores pasan de largo, éste no se girará (ni podrán verle el rostro). Sin embargo, mientras dejen al tipo a un lado, notarán un ligero zumbido en sus oídos. En el caso de comprobar si hay algo abajo, los Jugadores no advertirán nada usual (solo el constante fluir de la corriente del arroyo). En el caso de que le saluden o le hablen, éste no responderá; y si tratan de interactuar con él no podrán tocarlo: los Jugadores sentirán un terrible calor que les quemará el cuerpo (lo cual dejarán de sentir hasta que se alejen de allí...). Y durante un pestañeo, en una fracción de segundo, el sujeto ya no estará apoyado en el puente, sino que aparecerá de pie al comienzo del mismo (por donde pasaron segundos antes).

En cualquier caso, si los Jugadores insisten en acercarse, el tipo volverá a desaparecer y a aparecer en distintos lugares del puente (incluso en alguna colina cercana), hasta que no se deje ver más (como evaporado). En caso de haberle saludado y ser testigo de estos últimos hechos, cada Jugador ganarán 1d4 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.

## 2. La caja dorada

Hagan lo que hagan, cuando los Jugadores atraviesen el puente, tendrán una sensación de inquietud en su interior. Además, el saco o zurrón de alguno de ellos pesará más de lo normal. Al mirar en su interior, el Jugador hallará un bulto firme envuelto en una oscura tela. Al destaparlo comprobará que es una cajita de oro, como un pequeño cofre sin apenas ornamentación. En este momento, los Jugadores podrán decidir qué hacer con la caja:

- *Examinar la caja:* si la examinan, a priori no podrán abrirla, pues notarán que está completamente sellada. Tan sólo un éxito de **Forzar Mecanismos** harán que las pequeñas bisagras del objeto cedan. Al abrir la tapa una potente luz blanquecina emanará del interior a través del primer resquicio. Sin embargo, justo antes de que se desvele del todo su interior, la tapa se cerrará violentamente. El Jugador que la sostenga necesitará superar una tirada de **Habilidad x3** para evitar que se pille los dedos (y pierda 1 punto de vida). Si se intenta abrir de nuevo, será inútil cualquier tirada (ni tan siquiera un crítico). Ante ello, un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico** podría hacerles sospechar que la propia caja está “viva”, o al menos tiene una especie de conciencia (aunque será una vaga suposición).

- *Abandonar la caja:* si los Jugadores, por el contrario, desconfían de la caja y la abandonan (la dejan en el suelo, o la arrojan al campo o al arroyo) reaparecerá poco después de nuevo en su zurrón. Y si tienen la buena idea de deshacerse del zurrón (o cualquier otro bolsillo donde pudiera aparecer) la caja dorada hará presencia a sus pies, o cerca de ellos, tantas veces como sea necesaria. **Nota para el Director/a:** Ahora, los Jugadores están “atados” a ella. Tras estos eventos, tan sólo les queda continuar hasta Foncebadón, la siguiente parada, lugar donde podrán refrescarse o descansar.

## 3. Foncebadón

Poco a poco, a medida que los Jugadores se acerquen a dicha localidad, el camino estará cada vez más transitado. Desde la distancia, ya viéndose los primeros tejados, oirán un bullicio, un confuso murmullo de voces; el ir y venir de gentes, fardos de productos, carretas tiradas por bestias y un sinfín de curiosos que se adentran en la población. Es día de mercado.

La localidad es un conjunto de casas de una sola planta, de ubicación dispersa y construcción irregular. Sin embargo, apenas pueden percibirse bien debido a la gran afluencia de público en el mercado, así como de las tiendas y lonas bajo las que se ubican los productos.

De una forma u otra, los Jugadores se verán empujados por la corriente de personas que van y vienen en dirección a la plaza del mercado. Una vez allí, podrán percibir el hedor de la mercancía cruda y la venta de animales. Decenas de comerciantes vociferan los beneficios de sus artículos, mientras se dejan ver algunos soldados, algún noble y hasta un almotacén (tratando de comprobar los rigurosamente los precios propuestos por los mercaderes). Desde una esquina de la plaza, los Jugadores podrán advertir el sonido de un martillo golpeando hierro sobre un yunque, así como el rumor de una taberna concurrida de gente.

A partir de este momento, los Jugadores pueden buscar entre los puestos algún producto que necesiten. El Director/a debería concretar su existencia y precios, por lo que se necesitarán una o varias tiradas de **Comerciar**.

También podrán visitar al herrero que hay en el lugar, pues tan solo tendrán que seguir el sonido del martillo repiqueteando. Llegarán a una vivienda de dos plantas (de las pocas en la localidad) y verán a un tipo de unos treinta años trabajar sobre un yunque delante del zaguán de la vivienda, en plena calle. Los curiosos le observan de paso o de forma estática. A su lado hay una ristra de armas colgadas en una cuerda o descansando en un pequeño andamio de madera. Los Jugadores podrán adquirir alguno de estos objetos (a precio de manual): almaradas, una espada corta, un bacinete, varias grebas metálicas, un escudo de metal y un pavés; y también podrán arreglar cualquier armadura o arma contratando sus servicios.

Si los Jugadores acuden a la taberna podrán advertir que el interior se halla lleno de clientes. Foncebadón es lugar de paso en el Camino de Santiago, y cualquier peregrino debe mantener la entereza mediante tres requisitos constantes: rezar cada día, tener paciencia en el trayecto y mantener el estómago lleno. Al menos eso es lo que piensa Sancho, el tabernero, y de ahí el éxito de su negocio. Tras ser atendidos debidamente, los Jugadores podrán conocer, mediante un éxito en

**Escuchar** o charlando con algún cliente mediante **Elocuencia (Fácil +25%)** algún dato del Camino. Por ejemplo, el trayecto entre Foncebadón y el siguiente destino, la aldea de Manjarín (lugar más allá del castillo de Calmenor), es mucho más corto que el camino principal, pero no es del todo fiable, pues atraviesa un bosquecillo donde a veces hay algún que otro bandido, o incluso *Maragatos*... Un éxito en una tirada de **Leyendas** o **Cultura x2** (lo que más tengan) les hará saber un poco más de estos habitantes locales (página 341 del Manual).

Por contra, el camino principal, según les dirán, es el sendero de la *Cruz de Ferro*, que es una especie de cruceiro coronado por una gran cruz de hierro, colocado a un lado del camino, y rodeado en su base por centenares de guijarros. Por lo visto es costumbre que los peregrinos arrojen una piedra junto a la cruz y recen unas oraciones antes de continuar. Por cierto, si preguntan por el hombre del puente, nadie reconocerá tal descripción.

Tanto si los Jugadores están ojeando los puestos del mercado, como charlando con el herrero o descansando en la taberna, cada Jugador debería realizar una tirada de **Descubrir**. En el caso de fallar, su bolsa de dinero (o algún objeto especial o de valor será robado por algún listillo sin que su dueño se dé cuenta). Si el Jugador tiene éxito, podrá sorprender a un muchacho de apenas quince años con el botín entre sus dedos. Éste echará a correr fuera de la taberna o por las calles de Foncebadón, tratando de huir de la localidad. Si el Jugador quiere recuperar lo que es suyo, no tendrá más que superar una tirada de **Correr**.

En tal caso podrá alcanzar a Ricardo, el ladronzuelo que soltará en seguida el botín mientras trata de desembarazarse de las manos del Jugador. Éste, si lo desea, y pese a las súplicas del delincuente, podrá entregar al muchacho al almotacén del mercado (oficial que lo enviará directo a las autoridades del pueblo).

**Nota para el Director/a:** si los Jugadores mostraron en algún momento la caja dorada, éstos no tardarán en ser presa de un grupo de bandidos que habrán puesto los ojos en ella (y en sus dueños). Sin embargo, dada la gran afluencia de gente en la población, no harán nada, sino que seguirán desde ese momento a los Jugadores y actuarán contra ellos más adelante.

Antes o después, los Jugadores dejarán la localidad de Foncebadón, y se hallarán de nuevo en el trayecto. En el caso de que no obtuvieran información sobre los dos posibles caminos a seguir (el atajo del bosque y el de la Cruz de Ferro), será ahora cuando se encuentren con la bifurcación. Existe un 15% de posibilidad de que algún transeúnte le brinde la misma información que pudieron oír en la taberna (esta vez sin tiradas). En cualquier caso, los Jugadores deberían elegir avanzar por uno u otro tramo, sea o no con la información de cada uno de ellos.

## 4. El camino del bosque

Se trata de un atajo entre Foncebadón y Manjarín. Nada más adentrarse en su sendero (apenas visible) éste descenderá un poco, y enseguida se internará en un bosquecillo de hayas y robles dispersos. Tras unos diez minutos de marcha en los que no se cruzarán con un alma, los Jugadores deberán realizar una tirada de **Descubrir**. Si la superan, advertirán una columna de humo en la dirección por la que van, en algún punto dentro del corazón del bosque. Por otro lado, un éxito en una tirada de **Escuchar (Difícil -25%)** les hará advertir un grito lejano, tal vez de dolor o terror, procedente del mismo lugar que la columna de humo.

Si tienen algún tipo de curiosidad por estos estímulos y se salen del camino para buscar entre los árboles, el grupo no tardará en hallar, escondida entre arbustos bajos y grandes canchales, una cabaña de madera. Delante de ella, los Jugadores verán a dos tipos cerca de una hoguera, quienes retienen a un tercero atado a un árbol. El retenido es un tipo que grita sin ya apenas fuerzas, mientras que los otros dos parecen desmembrar a un animal (lo que parece ser una yegua) con grandes cuchillos (sus prendas y manos están llenas de sangre).

Si los Jugadores se acercan sin cuidado, el apresado les pedirá ayuda, mientras que los otros dos les se darán cuenta de su presencia y correrán hacia ellos. Sin duda de que se tratan de *Maragatos* (tal vez los Jugadores no se den cuenta), quienes han capturado a un incauto viajero y parece que tratan de quemar sus pertenencias (y tienen intenciones de alimentarse de su animal). **Nota para el Director/a:** pese a lo que se diga de los *Maragatos*, en esta aventura no son seres irracionales, sino gentes mundanas de la zona.



Se producirá entonces un combate a muerte, tras lo cual el retenido podrá ser salvado. Se trata de Rui de Espinoso, sobrino de Tomé de Aranda, señor del Castillo de Calmenor... Por lo visto, el joven se dirigía al mercado de Foncebadón cuando esos tipos lo apresaron (él no sabe siquiera si se trata de bandidos). Rui les dará las gracias, y aunque no muestra herida alguna les pedirá que lo acompañen de vuelta al castillo de su tío (temeroso por encontrarse a más asaltantes). Sabiendo que los Jugadores van hacia allí, tendrán el descanso asegurado por salvar la vida del joven.

Por otro lado, en el caso de que siguieran por el sendero sin detenerse en las advertencias del humo o los gritos, los Jugadores serán asaltados por tres bandidos de poca monta. Si el grupo mostró la caja dorada en Foncebadón, tras sus pasos aparecerán más bandidos, en concreto un total de cuatro (los que les seguían desde allí). Sin duda que son bandas distintas, y aunque no estén enfrentadas, sí que lo harán por llevarse el botín al que aspiran (que son las pertenencias que puedan llevar los Jugadores). Mientras se dispute un intercambio de cuchillos entre ellos, lo más lógico es que los Jugadores traten de huir de allí (si se disponen a luchar, allá ellos...).

Ante esta escapada, cada uno de los Jugadores deberá superar una tirada de **Correr**. En caso de éxito podrán internarse entre los árboles y dejar atrás la refriega hasta salir del bosque. En caso de fallar, el Jugador trastabillarà, y uno de los bandidos (quien no les ha perdido de vista), se abalanzará sobre éste.

Será entonces cuando la caja dorada volverá a salir de su zurrón (y tal vez se eleve levitando o aparezca de nuevo inexplicablemente en el suelo). Y sus bisagras volverán a moverse por sí solas para expulsar un terrible haz de luz que quemará los ojos al bandido, el cual se revolverá en el suelo. Esto hará ganar automáticamente 1d4 puntos de Irracionalidad. Los Jugadores podrán entonces huir hasta llegar al castillo de Calmenor.

## 5. El camino de la Cruz de Ferro

Al elegir el camino de la Cruz de Ferro, el cual se trata del principal, los Jugadores notarán una pequeña depresión del terreno, y pronto alcanzarán una sierrilla de árboles bajos y densos arbustos. El trasiego de

caminantes, casi a cuentagotas, marcará la trayectoria a seguir. Tras una media hora de marcha los Jugadores verán un montículo lleno de pedruscos y guijarros, a modo de altillo. Y encumbrándolo se alza un gran poste de madera, de unas seis o siete varas de altura, que culmina en una pequeña cruz de hierro. Alrededor de la elevación algunos viajeros descansan mientras otros colocaban más piedras junto al poste.

Los Jugadores entenderán (si no le hablaron de ello en Foncebadón), que aquel ritual es un acto de buena fe de cualquier peregrino cristiano. Sean partícipes o no del mismo, el Jugador que porte la caja dorada notará de nuevo que su zurrón (o el lugar donde la guarde) pesa demasiado... Si revisa el interior advertirá que la caja está vibrando, moviéndose agitadamente. Éste no podrá tocarla, pues poco a poco comenzará a calentarse hasta quemar (todo ello junto a la Cruz de Ferro). Instantes después, ésta volverá a enfriarse y a su estado normal.

En esos momentos aparecerá en el camino un tipo cabizbajo envuelto en túnicas oscuras. Poco a poco, como si de un peregrino se tratase, se acercará a la cruz de hierro, y cuando esté lo suficientemente cerca ellos, los Jugadores podrán advertir la frescura de su rostro (parece tener unos veinte años), pero las manos llenas de arrugas (como las de un anciano). Antes de que los Jugadores se marchen, él tipo se detendrá ante ellos, extenderá una mano y con un tono amistoso le pedirá al portador de la caja que se la entregue.

Lo extraño es que el tipo no habrá movido sus labios, sino que la voz habrá resonado en sus cabezas. Añadirá que él podrá librarle del mal que transportan. Obviamente, se está refiriendo al hermético y extraño tesoro dorado.

Un éxito en una tirada de **Teología** podrá revelar que aquel tipo se parecía a algo que el Jugador haya leído o escuchado: *Samael*, uno de los arcángeles de Dios, implacable con sus enemigos, quien solía aparecerse como un joven ermitaño con rostro juvenil y manos ancianas. En palabras de San Ambrosio y Santo Tomás, tal entidad, que debía ser todo bondad, tenía una única misión: plantar cara a los desleales del Altísimo (más datos sobre él en la página 311 del Manual). *¿Qué diantres habrán hecho los Jugadores para merecer su presencia?*

- Si el Jugador entrega la caja, Samael desaparecerá, no sin antes tomar un guijarro del camino y lanzarlo sobre el montículo de piedras. Lo hará sin responder preguntas ni atender peticiones, por el mismo lugar por el que ha llegado. Los Jugadores advertirán que cuando ya no esté presente, el guijarro que ha lanzado se ha convertido en oro puro (cuyo valor ascenderá a unas doce doblas de oro).

- Si el Jugador no entrega la caja, un escalofrío recorrerá su cuerpo, ante lo cual el tipo levantará su cabeza y su apariencia física cambiará: su piel será ahora ligeramente azulada, sus cabellos largos y dorados, y sus ojos carecen de pupilas. En ese momento, el cielo se tornará oscuro y embravecido, apareciendo nubes rápidamente sobre la propia Cruz de Ferro.

Tras la aparición de relámpagos entre las nubes, uno de ellas caerá sobre el montículo de piedras, saliendo casi todas proyectadas en todas direcciones. Samael levantará una mano, en un gesto de insolencia, y los Jugadores sentirán su cuerpo detonar en su interior justo antes de ser golpeados por una fuerza invisible, y ser enviados decenas de varas hacia atrás (como si de un ariete desbaratando el rastrillo de una gran puerta de madera se tratase).

Sin saber muy bien cuanto tiempo habrá pasado (en realidad unas horas), los Jugadores despertarán bocarriba, sobre el ahora deshecho montículo de piedras bajo a la Cruz de Ferro. Puede que tengan una o varias heridas, el rostro magullado, alguna brecha sangrante y les dolerá la espalda y la cabeza (lo que se traduce en 1d6 puntos de daño por el gran impacto). Tras incorporarse, si aún siguen vivos, sentirán una quemazón en su pecho. Si se revisan verán que tienen grabado en él un extraño símbolo, una especie de tridente entrelazado con una larga pica. En este momento, tras ser testigo del poder del arcángel, los Jugadores ganará 1d10 puntos de Racionalidad si no superan una tirada de Racionalidad.

Sin embargo, notarán algo que les provocará sus mayores dudas: sentirán un rechazo interior cada vez que piensen en una imagen santa, incluso cada vez que pronuncien una palabra cristiana. El grabado irritará a los Jugadores hasta provocarles un terrible dolor cada vez que intenten orar. Algo inexplicable.

**Nota para el Director/a:** Los Jugadores no han sido dañados (bueno, “vaporizados” al instante) por el arcángel, dado que éste solamente actúa contra aquellos desleales a Dios (y no contra un cristiano cuyo salvoconducto es la fe y el peregrinaje). Sin embargo, éstos habrán adquirido la Vergüenza “*Maldito por Dios*” (página 65 del Manual) por negarse a colaborar con él (Samael persigue el interior de esa caja a toda costa, como luego se explicará).

Por otro lado, la caja dorada se hallará ahora delante de sus pies, y no habrá nubes ni relámpagos en el cielo... Por cierto, en este punto, si los Jugadores sacaron a la luz la caja en Foncebadón, será ahora cuando aparezcan tres bandidos (igual que en la opción del camino del bosque) que tratarán de arrebatar por las malas el preciado objeto al grupo.

## 6. La revelación

Antes de proseguir el viaje, la caja dorada, para sorpresa de los Jugadores, se abrirá sola por completo. De ella emanará un humo negruzco y rojizo con un hediondo olor a azufre. En pocos segundos comenzará a contraerse sobre sí, materializándose en una silueta deforme que no acabará de adoptar una apariencia concreta. Los Jugadores podrán distinguir vagamente varias extremidades. En lo que debería ser su rostro brillan dos ojos blancos, y entonces les hablará.

Primero agradecerá a los Jugadores no entregar la caja, la cual es el “buque” de sus viajes en el mundo terrestre (y él “el polizón”). Luego les contará que algunos demonios le dan el nombre de *Ecznor*, y que, habiendo habitado en los Infiernos, en esos momentos es lo más parecido a un alma errante y arrepentida, sacada de los fuegos del Abismo.

Su intención es viajar hasta la Catedral de Santiago para solicitar *el Perdón del Apóstol* (al igual que el Jugador noble), y también que interceda por él en el Cielo, para así recuperar la forma divina que antaño tuvo. Por supuesto, él no puede acceder por sí mismo en el templo santo, por lo que necesita de la ayuda de un artefacto que guarde (y oculte) su esencia malvada antes de cruzar su umbral.

Si los Jugadores le preguntan por la caja o cómo pudo guarecerse en ella, Ecznor les dará más datos si se

comprometen a transportarla hasta Compostela, y a no entregarle a Samael (de quien podrá dar algunos datos más) si vuelve a presentarse, ya que éste arcángel pretende eliminarlo dada su naturaleza infernal.

Por lo visto, Ecznor contactó en secreto con el demonio *Artet*, siervo de Abigor, cuyo cuerpo fue destruido en una revuelta celestial; y para sobrevivir, su espíritu y existencia quedaron atados a una espada. De la misma manera, Ecznor pidió a *Artet* que ligara su esencia a la de un objeto mundano para lanzarlo sobre el Camino, a la espera que alguien lo encontrara. Un pequeño baúl dorado fue el artefacto elegido. Solo quedaba que un devoto peregrino lo hallase y, tal vez, se lo ofreciera al Santo Apóstol. Así Ecznor podría estar cara a cara junto a él.

**Nota para el Director/a:** el encapuchado inicial del puente era el reflejo visual de Ecznor, que podía ser proyectado fuera del baúl hasta encontrar al primer peregrino que se dirigiera a Compostela.

Los Jugadores comprenderán, tal vez sorprendidos, que una criatura maligna también puede sentir arrepentimiento. Y aunque atravesar el Pórtico de la Gloria con ese baúl significa acercar el mal a la casa de Dios *¿no es acaso mayor pecado impedir a alguien cualquier ruego a lo Divino?* Con la aprobación de los Jugadores, la esencia de Ecznor volverá a guardarse súbitamente en la caja dorada.

## Conclusión

Como puede notarse, el final de esta aventura es la llegada al castillo de Calmenor (antes de proseguir a Manjarín), lo cual no tardará en producirse tras los hechos de esta aventura. Dependiendo de su actuación y decisiones tomadas, los Jugadores podrán acudir con el recuerdo de haber peleado contra bandidos, habiendo salvado a Rui de Espinoso, o tal vez presenciando la visita (y poderes) de un arcángel de Dios. Si el Director/a pretende continuar la aventura, Ecznor tratará de ayudar a sus portadores durante su aventura, abriéndose de vez en cuando para cegar a los enemigos de los Jugadores (aunque no siempre, a discreción del Director/a) y tratando de alcanzar cuanto antes su compartido destino.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 25 p. Ap.
- Por entregar a Ricardo al almotacén +5 p.Ap.
- Por salvar a Rui de los Maragatos, +5 p. Ap.
- Por conservar la caja dorada hasta el final, +10 p. Ap

## Dramatis Personae

### Maragatos

FUE	15	Altura: 1,96-2 varas
AGI	15	Peso: 140-150 libras
HAB	20	RR: 60%      IRR: 40%
RES	16	Templanza: 50%
PER	15	
COM	10	
CUL	9	

*Armas:* Cuchillos 45% (1d6+1d4)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1)

*Competencias:* Conocimiento Vegetal 60%, Esquivar 45%, Rastrear 35%, Sigilo 55%, Tregar 35%

### Bandidos

FUE	18	Altura: 2-2,10 varas
AGI	16	Peso: 135-145 libras
HAB	14	RR: 70%      IRR: 30%
RES	14	Templanza: 50%
PER	18	
COM	11	
CUL	9	

*Armas:* Cuchillos 50% (1d6)

*Armaduras:* Ropas gruesas (Prot. 1), Gorro de cuero (Prot.1)

*Competencias:* Conocimiento de Área 50%, Correr 35%, Escuchar 60%, Esquivar 36%, Sigilo 40%



# RENCOR ARCANO

*"Deae Coventinae votum solvit"*  
(*"A la diosa Coventina, ha cumplido su voto"*)

## Inscripción en un manantial sagrado

La siguiente aventura, pensada para 2-4 Jugadores, es una historia fácilmente adaptable a cualquier contexto geográfico y siglo. Tampoco hay restricción alguna en la posición social, cultura o profesión.

## Introducción

Por las razones que sean, los Jugadores se hallan viajando desde Talavera de la Reina hasta Ávila (sea ese su destino o tal vez alguno mucho más al norte). El grupo ha hecho una parada y se halla ahora en la humilde aldea de Pozo de la Horca, cerca de la orilla sur del río Tiétar. En concreto, descansan en la posada del Cuervo, un conocido lugar de refugio a las afueras de la pequeña localidad.

## 1. Los malos invitados

*Año del señor de 135... Media tarde del mes de marzo.* Los Jugadores se encuentran descansando o refrescándose en la posada del Cuervo, edificio de dos plantas cuya única decoración interior son unos grabados en madera de unos cuervos en diferentes posiciones, expuestos sobre los tablones de los muros (y de ahí el nombre). Biselda y Galindo son el matrimonio de cristianos que regenta el negocio.

Al comienzo de la tarde, mientras el grupo esté presente en el salón de la posada, aparecerán unos tipos (entre 3 y 4, según el nº de Jugadores) con un evidente

mal aspecto: ropas desgastadas y cabellos largos y grasientos. Alguno de los clientes, al verlos acercarse, les cederán sus asientos y su mesa (como si se sintieran amedrentados), y los nuevos allegados se sentarán. Pronto serán atendidos por Biselda o Galindo, y un éxito en una tirada de **Empatía** hará notar a los Jugadores que el matrimonio está realmente nervioso (aunque traten de disimular su malestar atendiendo lo mejor que pueden su negocio).

Galindo no tardará demasiado en volver a acercarse a los tipos para poder charlar con ellos. Después servirán a cada uno el plato del menú del día, y cuando se hayan saciado comenzarán a reírse del propio posadero, insultándole delante del resto de clientes y tratando de hacerle quedar en ridículo. Galindo sacará algo de valor de su interior para decirles (no sin cierto temblor en la voz) que *"se larguen por donde han venido"*. Este hecho que hará que todos se levanten, molestos, y comiencen a destrozar el local.

El matrimonio gritará asustado, el resto de clientes saldrán corriendo de allí (no parecen querer mezclarse en ningún problema), y tan sólo quedarán los Jugadores en el salón. A no ser que éstos se interpongan, los tipos asolarán el local y prenderán fuego a la cocina (el espacio aldaño al salón de la posada). Es de suponer (y esperar) que los Jugadores hagan algo, pues incluso los violentos tratarán de amedrentar al grupo. La pertinente pelea en la posada (o tal vez fuera de ella) debería ser suficiente como para hacer huir a los tipejos si se ven acorralados (o tal vez el Director/a los lance "a muerte" contra los Jugadores). Galindo o Biselda, pasado el susto, podrán explicar el porqué de los sucesos.

Resulta que aquellos tipos son parte de una banda de bandidos que campa a sus anchas en esa zona al sur del Tiétar, desde Pozo de la Horca hasta Ocaña, villa más al norte del río, ambas muy cercanas entre sí. Aparte de asaltar a cualquiera que se cruce en su camino, se dedican a extorsionar a distintos negocios y mercaderes para financiar sus fechorías. Galindo les ha dicho que ya no puede pagar más, cosa que no se han tomado demasiado bien.

Por las molestias de hacerles huir (o acabar con ellos), y dado que ya se les habrá hecho de noche, el matrimonio les invitarán a pernoctar en su posada sin



coste alguno. Les rogarán, incluso, que a la mañana siguiente le ayuden a reconstruir los destrozos (más o menos graves) que los bandidos les han causado (el caso es que esa noche el grupo duerma en la posada del Cuervo).

## 2. La propuesta

En mitad de la madrugada, mientras la lluvia azote con furia los postigos de la posada, alguien llamará a la puerta de la habitación del grupo. Se trata de Biselda, quien se disculpará por despertarlos a horas tan poco agradecidas. La mujer les dirá que un par de hombres preguntan por ellos en la planta de abajo. También añadirá que son dos alguaciles de Ocaña.

Una vez abajo, los Jugadores verán que dos figuras calientan sus manos delante de la chimenea, cuyo fuego es mantenido vivo por Galindo. Visten prendas de cuero y muestran semblante serio. Un par de yelmos simples descansan sobre una de las mesas. Ambos se presentarán como alguaciles de Ocaña, villa de la que ya habrán oído hablar. Uno de ellos es Ildefonso, su Alguacil Mayor.

Por lo visto, las noticias corren como la pólvora, y ha llegado a sus oídos que alguien ha dado una buena lección a unos bandidos en esa misma posada. Les dirá que acuden de parte de doña Mencía de Aguilar, señora de Ocaña, quien está reuniendo gentes de armas para participar, precisamente, en una batida contra los mismos bandidos con los que se enfrentaron.

Aún quedan más malhechores dispersos en ambas orillas del Tiétar, aunque todos ellos se cobijan más al norte, en la sierra de Gredos. Al mismo tiempo, doña Mencía requiere de más efectivos para colaborar en la búsqueda. Y la ayuda de los Jugadores, según dirán, puede ser de gran estima.

Por supuesto, los alguaciles no vienen de vacío, e Ildefonso les lanzará a alguno de ellos una bolsita con unos quince maravedíes, informándoles de que eso es sólo un adelanto del pago de su señora. Es de suponer que los Jugadores aparquen sus quehaceres de viaje para dedicar tiempo a esta empresa (al fin y al cabo no deberían tener tanta prisa en llegar a su destino). Tras aceptar la propuesta, el alguacil mayor les dará más datos:

Doña Mencía ofrece cinco maravedíes de oro por cabeza, aparte del adelanto, a aquellos que participen en la búsqueda, y un extra de veinte más a los que hallen una carreta que viajaba desde Mombeltrán hasta Ocaña a través de la orilla norte del Tiétar. La carreta contenía enseres que la mujer quiere recuperar (los alguaciles no saben exactamente el contenido). En cuanto a los bandidos, se cree que se han refugiado en las estribaciones de la sierra, cerca de Ocaña, lugar donde esconderse es algo sumamente fácil.

Ildefonso les emplazará poco después del amanecer a las puertas de la villa, situada a muy poca distancia de la posada del Cuervo (apenas media de legua de separación). El grupo tendrá que atravesar el puente que salva el río y une ambas poblaciones. Y a la entrada les estará esperando, según dirá, un pastor llamado Esteban, sabedor de las colinas y picos de la sierra. Éste les guiará en las cumbres (y es que algunos vecinos están ayudando a erradicar el mal que afecta los habitantes de la zona). Si no tienen nada más que preguntar (aunque los alguaciles tampoco sabrán mucho más), éstos regresarán a de Ocaña en sus caballos.

## 3. Hallazgos en el puente

El amanecer del día siguiente será fresco, y Biselda les preparará un desayuno contundente. Les ofrecerá algo de pan y queso para esa jornada. Como ya saben, el grupo no tendrá que abonar ningún pago, tal y como les dijeron los posaderos. Éstos les pedirán que tengan cuidado con los bandidos, y por supuesto que regresen cuando quieran (que nunca está de más tener bajo su techo buenas gentes que les defiendan el negocio...).

Una vez que marchen de la posada del Cuervo, los Jugadores no tardarán en salir de la aldea. En poco menos de diez minutos llegarán a un puente de piedra que atraviesa el río Tiétar. Sus orillas están copadas de rocas y peñascos de buen tamaño, y también de abundante vegetación de ribera. Aún sin cruzarlo ya puede verse más allá la villa de Ocaña.

El paso se produce a través de una zona estrecha del cauce (unas treinta varas), y en este momento el Director/a deberá pedir al grupo una tirada de **Descubrir (Fácil +25%)**. Mediante un éxito en esa tirada podrán escudriñar una maltrecha chaquetilla de



lana, muy vieja, que flota sobre el agua (cerca de los pilares del puente). Está enganchada en unos juncos de escobas que emergen de la orilla, entre un par de rocas.

Si los Jugadores desean acercarse para tratar de averiguar algo (al fin y al cabo se les ha encomendado buscar a unos bandidos o pistas sobre ellos), tendrán que atravesar el puente y descender a la orilla por el otro lado (las orillas están inclinadas). Quien lo haga deberá conseguir un éxito en **Agilidad x4** para evitar resbalarse y golpearse en alguna localización al azar (lanzar en la *Tabla de Localizaciones de Impacto* (pag 99 del Manual), sufriendo en tal caso un daño de 1d3).

Cuando revisen la chaqueta de lana, comprobarán que, a pesar de estar empapada y estar a punto de ser arrastrada río abajo, posee un bolsillo oculto en su interior, donde hay un objeto. Al extraerlo, verán que se trata de un medallón de hierro de gran tamaño, como una moneda grande, cubierto por una capa completa de óxido, y acompañado de una cadena de eslabones de bronce.

En este punto, nada más terminar de inspeccionar la prenda, los Jugadores se darán cuenta de que hay un cuerpo inerte en el agua, atascado en el fango ubicado entre el último pilar del puente y la orilla. Dada su ubicación (dentro del mismo ojo final del puente), hubiera sido imposible advertir su presencia de no bajar hasta allí.

El cadáver pertenece a un joven de cabellos cortos, y está enganchado entre el fango cercano a la orilla. Si quieren revisar su cuerpo tendrán que manipularlo con cierta fuerza y colocarlo en la misma orilla. Un éxito en una tirada de **Medicina** les informará de que debió morir hace pocos días, y además posee varias costillas rotas. Éstas, seguramente, provocaron su muerte al dañar vísceras u órganos interiores.

Sin embargo todo parecerá demasiado extraño, ya que el cuerpo del joven no presenta ningún tipo de daño exterior evidente, sea de caída o de pelea (tan sólo rasguños leves). Con este misterio, queda en manos de los Jugadores darle al cuerpo un digno entierro en las inmediaciones, o bien trasladarlo consigo a Ocaña (o cualquier otra opción que propongan).

**Nota para el Director/a:** el joven era Pascual, apodado, “El Vela”, el líder de la banda de malhechores de los bandidos que acometen entre Pozo de la Horca y Ocaña (pero es algo que ellos no saben). Por otro lado, el grupo podrá quedarse el medallón, que por su aspecto no posee apenas valor monetario.

Tras cruzar el puente, los Jugadores llegarán a su destino en unos diez minutos. La villa de Ocaña es un emplazamiento estratégico entre el Tiétar y los primeros montes de la Sierra de Gredos. Al llegar, el grupo advertirá una muralla baja, y una entrada principal por donde entran y salen habitantes o allegados a la población. A las afueras, sentado en unas rocas junto al camino, se reúnen tres pastores hablando entre sí. No hará falta entrar en la ciudad para hallar al pastor Esteban: es uno de esos tres. Éste sabe que los Jugadores están al caer, y cuando se encuentren y presenten, el pastor estará preparado para aventurarse con el grupo a buscar a los bandidos de la sierra.

Ninguno de los presentes sabe nada del cadáver que había bajo el puente, o del extraño medallón. Tal vez sea de uno de los bandidos, pero en realidad nadie conoce sus identidades concretas. **Nota para el Director/a:** no hace falta entrar en la villa, pero en caso que deseen visitarla, el Director/a puede describir la población a su gusto (es ficticia).

Esteban es un hombre de unos veinticinco años, mes arriba, mes abajo, con cabellos castaños y una larga y poblada barba. Sus más preciadas compañías son un cayado con el que golpea el suelo en sus caminatas junto al rebaño, y un viejo mastín que le ayuda a pastorear. Justo antes de partir, Esteban les dirá que, Ildelfonso, el alguacil mayor, le propuso el día anterior batir con los Jugadores el llamado “Risco del Hierro”, un recóndito paraje en lo alto de las entrañas de las primeras estribaciones de la sierra. Y ese es el destino al que el pastor les guiará.

## 4. Subiendo por la sierra

Puestos ya en marcha, mientras ascienden el grupo verá que en esa zona baja de las montañas predominan los bosques de robles, castaños y algunos pinos; y a medida que se elevan la vegetación va tornando poco a poco en matorrales de altura, como las retamas o los enebros. Durante el camino, el grupo notará que

Esteban no es muy hablador (utiliza silbidos y bufidos para controlar a su mastín, pero poco más), aunque si se le pregunta podrán saber algunas cosas de este asunto:

- Los bandidos no han entrado nunca en Ocaña, pues es un lugar bien defendido. Pero sabe que en otras aldeas y en los caminos que discurren en la comarca han asaltado a vecinos y viajeros, y también a algunos negocios (como pasó con la posada del Cuervo).

- El Risco del Hierro es un paraje muy bueno para el ganado caprino, pues posee laderas inclinadas con abundantes pastos. Por lo visto, debe su nombre a que sus praderas se precipitan rápidamente en un risco vertical muy peligroso (donde más de una y dos cabras se le han despeñado ya...), y que también, en la antigüedad, se extraía hierro cerca de esa zona (de ahí su nombre). Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará notar que se guarda algo más en sus palabras. Si se insiste un poco podrá confesar que aparte de él, nadie pastorea sus rebaños en ese lugar, pues se dice que tal zona está maldita (sin aportar muchos más detalles). Él, por supuesto, no cree en eso, y nunca ha tenido problemas al llevar sus rebaños allí arriba.

- También conoce una cueva en la falda de la misma, un poco más arriba del Risco, por lo que su intención será guiar al grupo hasta allí. El Alguacil Mayor cree que ésta podría ser otro lugar donde se esconden los malhechores.

Tras un par de horas de marcha, los Jugadores y Esteban alcanzarán un puentecillo de pizarras de unas diez varas de longitud que atraviesa un arroyo descendente. El itinerario del pastor discurre por ahí, pero no sabía que, como podrán ver en ese momento, estuviera destruido; en realidad se han desmontado casi todos sus sillares y piedras, seguramente obra de los bandidos para dificultar el paso por la zona (pueden verse las piezas y lanchas arrojadas en las orillas del arroyo). A pesar de ello, los Jugadores habrán de atravesar el ancho cauce, para lo cual tienen dos opciones:

- *Saltar el puente*: el puente no es tan largo como el que atravesaron horas atrás, y aunque sus sillares y el pretil estén desmontados, es posible saltarlo sin mucha dificultad tomando carrerilla. Un éxito en una tirada de

**Saltar (Fácil +25%)** hará que pueda sortearse de este modo; y un fracaso hará perder 1d6 puntos de daño por los golpes de las afiladas rocas que hay en los márgenes del río y bajo el cauce. En este segundo supuesto, el Jugador herido deberá tirar por **Suerte**, y si falla perderá bajo el agua o arrastrado por la corriente (más bien por la gravedad) algún objeto de valor, o tal vez su bolsa de dineros. **Nota para el Director/a**: cualquier Jugador montado a caballo deberá realizar una tirada de **Cabalgar** para saltar el puente y sortear la irregularidad del terreno.

- *Vadear el río*: otra opción es buscar una zona donde el arroyo se estreche para poder cruzarlo. Esteban propondrá una zona que conoce copada de zarzales y arbustos espinosos más arriba, donde la fuerza del agua y su nivel es mucho menor.

Por ello, a medida que se dirigen al vado, la vegetación se irá haciendo más espesa, y en cierto momento el mastín de Esteban echará a correr hacia delante, perdiéndose entre los arbustos. El pastor silbará y lo llamará, pero será inútil. Minutos después, tras ascender un poco más, hallarán al cánido sentado delante de un castaño, mirando fijamente a su tronco.

Cuando el grupo se acerque, advertirá que hay algo colgado de las ramas más bajas del árbol: un triángulo formado por tres ramitas, atadas entre sí, de las que a su vez cuelgan tripas y vísceras de algún animal. El perro se ha sentido atraída por ellas. En este punto, el Director/a pedirá otra tirada de **Empatía** para cada uno de los presentes. Si se supera, notarán a Esteban visiblemente nervioso (hasta ahora no se ha comportado así).

Si se dan cuenta y le preguntan, les dirá que ahora deben tener mucho cuidado. Por lo visto, hace años, cuando aún acompañaba a su abuela en el mismo oficio que ostenta, ésta le contó que en aquellas alturas había lugares de culto... al demonio. Los adoradores comían carne cruda y colocaban ciertas señales propias para avisar de su presencia a cualquier entrometido.

Ahora Esteban ha reconocido esas ramas como uno de esos símbolos. Dirá que él nunca halló nada parecido hasta el momento, y por muy descreído que sea, el pastor comenzará a sentir una incómoda y desasosegante preocupación.

## 5. La cueva

El grupo invertirá casi una hora más de ascenso, y el sol ya habrá superado el mediodía. No tardará Esteban en señalar el Risco del Hierro, prado de laderas inclinadas de los que ya hizo mención (y si no lo hizo, tal vez sea un buen momento para dar esos datos y otros a los Jugadores). Sin duda que aquel parece un buen lugar de pastoreo, el cual acaba en una precipitada caída (el vacío del risco en sí). Quizá será mejor no arrimarse.

Aunque echen un vistazo, los Jugadores no lograrán advertir señales de ocupación de bandidos por la zona. Y si elevan su mirada advertirán un gran peñasco de unas cincuenta varas de altura, la cual despunta al cielo sobre la pendiente de un cerro. Desde allí abajo, el grupo podrá divisar claramente la amplia entrada de una cueva. Esteban confirmará que es la cueva a la que se refería.

Una vez que asciendan a ella, se darán cuenta de que no hay presencia viva en los alrededores. Por supuesto, adentrarse en el interior requiere de un punto de iluminación (antorcha, candil, etc.). Después, cuando pongan un pie dentro de la roca, notarán un terrible hedor procedente de allí dentro. Y si avanzan un poco más, los Jugadores volverán a ver más triángulos formados por ramitas y vísceras animales aquí y allá; todos se hallan colocados en las paredes irregulares de la cueva, o bien sujetos con hilos que cuelgan de clavos de hierro incrustados en los laterales rocosos... Al verlo, Esteban palidecerá. Tartamudeará al darse cuenta de que están en *“el lugar donde se reza al demonio”* (tal y como le contaba su propia abuela).

Justo entonces, los Jugadores escucharán un quejido, como si alguien sufriera algún tipo de agonía o estuviera herido. La voz denotará la profundidad de la cueva, y en esos momentos el lebril de Esteban correrá a lo más profundo de la misma (tal y como también escapó en la ladera). Negando cualquier idea que lo lleve a adentrarse para buscarlo, el pastor tratará de huir de allí cuanto antes, totalmente asustado por las historias de su infancia (y la gran colección de triángulos allí dispuestos), abandonando al grupo y al animal a su suerte...

Si los Jugadores se adentran hasta el final de la cavidad, se aventurarán hasta una cámara cavernosa de paredes

húmedas y oscuras. La luz de las antorchas les hará ver la amplitud de dicha cámara. En el centro se presenta un altar toscamente labrado, de piedra negra y brillante, salpicado de manchas oscuras y rodeado por un círculo de velas consumidas. El hedor agrio que antes percibieron es mucho más palpable.

En un lateral verán a un tipo desplomado, maniatado y con ropas desgarradas. Su cuerpo está cubierto de hematomas y cortes... Respira de forma agitada, y al ver al grupo tratará de reaccionar emitiendo otro grito. Parece que ha sido atormentado y torturado.

Si hablan con él sabrán se llama Inazio, y que quien le hizo esas heridas *“bebe de los poderes del diablo...”*. Rogará que lo saquen de allí, y al preguntarle por los bandidos acabará confesando que él es parte de ellos. No negará que fueron los autores del robo del carruaje. Sin embargo, el tipo perecerá fruto de las heridas, pues no hará falta tirada alguna para comprobar que también tiene varios huesos rotos.

## 6. Una situación comprometida

Tanto si los Jugadores decidieron explorar la cueva como si siguieron la misma decisión que tomó Esteban, ocurrirá lo siguiente. Cuando se alejen de la entrada rocosa y descendan de nuevo por la ladera, el grupo no tardará en encontrarse de repente en un estrecho claro (cosa que no podrán evitar).

Allí hay un grupo de bandidos que rodean a Esteban (un nº igual que los PJ +1, y tal vez alguno de los que huyó en la posada del Cuervo). Éste se halla en el suelo, revolviéndose y gritando piedad mientras los agresores le patean y se divierten con él. Son los mismos que atemorizan las poblaciones cercanas al Tiétar.

Cuando se den cuenta de la presencia del grupo, éstos les pedirán que se despojen de todo cuanto lleven encima, con la pertinente amenaza de sus armas. Ante la negativa comenzará un combate, y tras tres o cuatro asaltos de lucha (o los que el Director/a vea necesario para poner al límite o en grandes aprietos a los Jugadores), aparecerán más bandidos (entre 3 y 5 más). Éstos les ordenarán rendirse, y la confrontación debería hacerse tan desigual como para pensar que será difícil salir de esa situación con vida.



Hagan lo que hagan, poco después aparecerá una silueta de mujer, la cual descansa sentada en una roca. Nadie parece haber reparado en ella, pero allí está (como aparecida de la nada). Se trata de una anciana vestida con pieles negras y capucha, que poco o nada deja ver más que sus arrugadas manos y parte de su rostro. Después se levantará y mostrará una placa metálica sujeta en su mano. Tras apuntar al grupo con un dedo, todos los presentes agresores (no los PJ) quedarán petrificados, inmóviles, durante bastantes asaltos. **Nota para el Director/a:** se trata de los efectos del hechizo “*Alma de Estatua*” (pag. 201).

Será entonces cuando la mujer se acerque un poco y le ordene a Esteban que busque en los bolsillos de los bandidos. Dirá que alguno de ellos posee un medallón con una cadena de bronce.... El pastor no dudará en obedecerla (fruto del terror) y a medida que compruebe que ninguno de ellos lo tiene, irá pasando a su lado, les arrebatará sus cuchillos y se los clavará en el vientre uno a uno. A los pocos segundos (cuando pase el efecto del hechizo), los bandidos volverán a su estado natural, y caerán al suelo fruto del dolor por el metal incrustado mortalmente en sus cuerpos. Debido al hecho de ser testigo de un hechizo de Vis Quinta, los Jugadores ganarán + 5 puntos de Irracionalidad si tienen una Irracionalidad de 80 o menos.

Si algún Jugador posee el medallón que pudo encontrar en el puente, entenderá que es el objeto que busca la bruja. Si le hablan de él, la anciana prestará atención, preguntándole si sabe dónde está o qué pasó con él. Y si ellos le preguntan por qué cree que los bandidos lo tienen o por el carruaje de la doña Mencía, no tendrá a mal narrarles, de forma resumida, las razones de su confrontación (Ver *La Verdad: El encuentro con la bruja*). Si no le dicen nada o no se lo devuelven, la anciana se marchará sin más (entendiendo que ellos nada tienen que ver con los bandidos ni con el objeto).

Por otro lado, en el caso de que los Jugadores le entreguen el objeto y sepan que éstos están contratados para encontrar la carreta, la mujer les agradecerá su gesto con un tono más o menos amable. A cambio, les contará algo más sobre su encuentro con los bandidos: tras toparse con ellos varias noches atrás, uno dejó caer un zurrón durante la huida. Ella se dio cuenta y pudo observar que dentro del mismo había una pequeña cajita de madera. Al abrirla encontró un anillo de oro en su interior.

Sin embargo, les dirá que por alguna razón no se atrevió a tocarlo (y ni siquiera lo ha hecho). Pero entenderá que es algo que seguramente interese a los Jugadores, y acto seguido lo sacará de entre sus ropas para entregárselo (en la caja de madera). **Nota para el Director/a:** como luego se explica, la bruja intuyó los poderes mágicos que la joya posee, y no le causó demasiada buena impresión como para manipularlo.

Ante todo, si por alguna razón la situación “se va de madre” (por ejemplo, que la bruja sospeche que los Jugadores tienen el medallón o que éstos ataquen a la bruja en algún momento), podría sucederse un combate contra la anciana (sea un malentendido o no).

Por último, ocurra lo que ocurra, la mujer desaparecerá de allí, diciéndoles que “*no se atrevan de nuevo a entrar en sus dominios*” (aunque sin concretar demasiado cuales son). Sin embargo, éstos se delimitan en aquellos lugares donde hay presencia de ramas en forma de triángulos, y vísceras animales resacas.

## Conclusión

En el caso de que los Jugadores obtengan el anillo y lo manipulen (lo toquen, se lo prueben o lo observen de cerca), comenzarán a escuchar en sus cabezas una extraña voz, aunque no lograrán entender nada: sin darse cuenta, parece que habrán intuido la presencia o entidad encerrada en el interior de la joya (Ver *La Verdad: El anillo de doña Mencía*). Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico** les hará saber que ese objeto encierra algún tipo de poder, pero, de momento, será imposible conocer nada más.

Cuando los Jugadores regresen a Ocaña, Esteban irá avisar a Ildefonso (con o sin los Jugadores). Cuando el alguacil se presente, éstos podrán explicarle, con más o menos detalle, todos los eventos vividos hasta el momento. Después, el alguacil les entregará la parte del trato acordado, y en caso de traer el baúl, los conducirá al palacio de doña Mencía, en la plaza principal de la villa, para que hagan entrega de él.

En tal caso, la mujer les agradecerá su buen hacer, les pagará lo acordado por el hallazgo, y les proporcionará cualquier cosa que necesiten en esos momentos (alojamiento, provisiones, u otras recompensas a discreción del Director/a).

## La Verdad

### El encuentro con la bruja:

El carro de doña Mencía, transporte que viajaba desde Mombeltrán a Ocaña, fue asaltado por el grupo de bandidos que operaban alrededor del Tiétar. Mataron a sus ocupantes y despeñaron la carreta ladera abajo, recogiendo previamente sus pertenencias. Poco después, trataron de ocultarse entrando en los dominios serranos de la bruja. Al toparse con ella, ésta les ordenó que “se marcharan de sus territorios”. Sin embargo, los bandidos se mostraron altaneros y, además, no sabiendo quién era, trataron de amenazarla y robarla. Y claro... la bruja se defendió. Bastó mostrarles un ápice de su poder mágico (un fulgor amenazante en sus ojos) para hacerles huir excepto a uno, Pascual *El Vela* (el líder), quien se atrevió a hacerla frente.

En el forcejeo, la bruja perdió su peculiar medallón (necesario para ejecutar su hechizo “*Maldición del Hierro*”), y *El Vela* lo tomó y logró huir (solo Dios sabe cómo). Desde entonces, la bruja no ha estado por la labor de perder tal objeto, y se ha dedicado a cazar bandidos por la sierra para recuperarlo.

Una de las noches, la anciana siguió a uno de los bandidos sierra abajo (a Pascual, precisamente, sin ni siquiera saberlo), y cuando éste alcanzó al puente lo identificó y se abalanzó sobre él. Allí, ejecutó en su contra su hechizo “*Saco de quebradura*”, y le rompió al tipo varias costillas (que no le provocaron marcas externas), cayendo mortalmente al río. La bruja buscó el medallón en las inmediaciones y en las prendas del cuerpo, pero al estar en un bolsillo oculto, no lo encontró. Descontenta, la anciana y regresó a su hogar en la sierra, pensando que alguno de sus compinches lo tendría. Y, por supuesto, haría cualquier cosa para encontrarlo.

### El anillo de doña Mencía:

Doña Mencía es una mujer de profunda fe y una generosa mecenas de la Iglesia. Recientemente había solicitado trasladar varias piezas eclesíásticas de valor desde el monasterio jerónimo de Santa María de la Vega (ubicado a las afueras de Mombeltrán) hasta una de las nuevas capillas recién reformadas de la iglesia de San Javier, el templo principal de Ocaña. La intención era decorar formalmente ese nuevo espacio.

Resulta que ella y sus ancestros siempre mantuvieron una estrecha relación con esta orden, y a cambio de las continuas donaciones entregadas por la estirpe de doña Mencía para mantener el cenobio, el abad le ofreció parte de sus bienes para engalanar la nueva capilla.

Entre los enseres de valor, el carruaje transportaba un pequeño baúl con un anillo de oro en su interior, regalo del abad jerónimo que había permanecido casi un siglo en dicho templo. Éste consideró que doña Mencía apreciaría la joya y sería una digna custodia de él. Lo que nadie supo jamás es que dentro del anillo aguardaba un *sátiro*, pues la joya era una prisión mágica creada para esta criatura mucho tiempo atrás (tampoco el abad, por supuesto).

Unos quince años después, cuando los herederos de Mencía se deshicieron de sus pertenencias, entre ellas el anillo (o bien aquellos que lo tuvieran si los Jugadores no lo recuperaron y devolvieron), la joya dorada acabó en manos de los más altos siervos del rey Pedro I de Castilla. Éstos descubrieron el secreto de la misma, así como la forma de liberar al ser que encerraba en su interior. Ello fue aprovechado por *El Cruel* para ejecutar un plan y utilizarlo en su propio beneficio (Ver aventura *El Obsequio Real*, Suplemento *Ora Por Nobis*, pag. 130).

### Isolde, la bruja de Gredos:

Isolde no siempre fue la bruja que mora discretamente en la Sierra de Gredos. Antaño, cuando era una niña, creció en la aldea de *O Corno*, población ubicada en un remoto valle asturiano, bajo la tutela de su abuela Vilda. En su decimotercer invierno, una fiebre penetrante se cebó con ella, llevándola al borde de la muerte. Desesperada, Vilda la trasladó a la orilla del río Navia, y bajo el momento de la luna llena la sumergió en sus aguas heladas. Después, la abuela le suplicó a los viejos dioses, aquellos que pervivían en la ancestrales tradiciones, que le devolvieran la salud.

La diosa celta Coventina, patrona del cauce del Navia, escuchó las plegarias, e Isolde sintió el frío del agua penetrar en sus huesos. Vilda la colocó de nuevo en la orilla, y cuando la joven despertó las fiebres habían desaparecido. A su lado, vieron aparecer una pequeña flor de un intenso color azul, nada común en aquella zona. Vilda supo que aquello era una señal divina que tendría que ver con su nieta a partir de ese momento.

Desde entonces, Isolde adquirió una pronunciada sensibilidad a la energía que fluía de la tierra; podía escuchar los susurros de las entidades de los bosques y era capaz de escudriñar las intenciones en las miradas de los animales. Aquello era un don (o tal vez una maldición), pero era la señal de que la joven podría comenzar a adentrarse en los senderos de la magia.

Durante años Vilda tuteló a su nieta en la adquisición de varios hechizos (la abuela también traía “la tradición” en sus venas...). Sin embargo, poco después de su muerte, O Corno quedó sumida en la recesión tras la llegada de un brote de peste. El padre Domeco (un sacerdote fanático que llegó no hacía mucho procedente una aldea leonesa) convenció a los vecinos de que la culpa era de Isolde, quien ya daba muestras discretas de sus heterodoxos poderes.

Una noche, una turba furiosa quemó su hogar, obligándola a huir con lo puesto. De esta forma, con el recuerdo de su abuela, viajó sin rumbo hacia el sur, guareciéndose finalmente en las laderas meridionales de la sierra de Gredos. Y no mantuvo contacto con nadie durante mucho tiempo. Desde entonces, los habitantes de las poblaciones del Tietar intuyeron la presencia de la bruja, y los rumores de la existencia de un culto a un demonio crecieron sin demasiado sentido.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 20 p. Ap.
- Por encontrar el medallón bajo el puente, +5 p. Ap.
- Por devolver el medallón a la bruja, 5+ p. Ap.
- Por devolver el anillo a doña Mencía, +5 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Bandidos

FUE	15	Altura: 1,90-1,95 varas
AGI	16	Peso: 140-145 libras
HAB	15	RR: 71%    IRR: 29%
RES	14	Templanza: 50%
PER	20	
COM	10	
CUL	10	

*Armas:* Cuchillo 48% (1d6+1d4), Pelea 35% (1d3+1d4)  
*Armaduras:* Pelliza de piel (Prot. 1), Gorro de cuero (Prot.1)

*Competencias:* Conocimiento de Área (Gredos) 55%, Correr 40%, Descubrir 60%, Escuchar 41%, Sigilo 42%, Tregar 34%

### Isolde, la bruja

FUE	14	Altura: 1,88 varas
AGI	14	Peso: 147 libras
HAB	20	RR: 10%    IRR: 90%
RES	15	Templanza: 50%
PER	18	
COM	11	
CUL	20	

*Armas:* Cuchillo 45% (1d6+1d6), Pelea 30% (1d3)

*Armaduras:* Pelliza de piel (Prot. 1)

*Competencias:* Alquimia 60%, Astrología 70%, Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento Mineral 38%, Conocimiento Vegetal 65%, Descubrir 60%, Leyendas 40%, Medicina 46%, Sanar 41%.

*Hechizos:* Alma de estatua, Intuir la Magia, Discordia, Saco de Quebradura, Ojos de Lobo, Vitriolo Salvaje





*“Adoran a una piedra sin forma y ruda  
a la que llaman Término”*

Lactancio (autor cristiano del siglo III)

Esta aventura está pensada para 3-4 Jugadores con profesiones de armas, aunque se recomienda que alguno de ellos posea un porcentaje elevado de Racionalidad (por ejemplo, utilizando el Orgullo “*Creencias Firmes*”). La historia puede ser el inicio de una aventura más larga o bien ser intercalada sin mucha dificultad en una campaña.

## Introducción

Los Jugadores son siervos de don Arnalt Gorria, un joven recién nombrado barón que ostenta varios castillos y plazas en el sur del valle de Ultzama, situado éste en el Pirineo occidental. Desde hace casi una semana, el grupo viaja por la sierra que separa el Ultzama del valle del Baztán, con la adversidad que la nieve y el frío invernal conllevan. Su destino es la iglesia de Santa Romena, ubicada al comienzo del Baztán. Allí, don Arnalt pretende depositar en eterno descanso los restos calcinados de su difunto tío, el antiguo barón Gibrán Monter (de quien heredó su reciente título y posesiones), pues así se lo hizo prometer antes de fallecer. El grupo viaja sin escolta a través de caminos poco transitados, y la nieve y las ventiscas amenazan en convertirse en un gran peligro.

### 1. Una travesía incierta

*Año del Señor de 1305... Mes de Enero.* El grupo de Jugadores se halla atravesando la sierra copada por un manto blanco que cubre el sendero. El frío llegará a sus

huesos, y aquellos que viajen en monturas necesitarán realizar una tirada de **Cabalgar** (Fácil +25%) para evitar que el animal pise erradamente en un cúmulo de nieve y haga caer a su jinete (aunque sin daño alguno). Don Arnal transporta las cenizas de don Gibrán en un baúl, dentro de un zurrón bien provisto, del cual apenas se separa. El noble, pese a que a veces se le oye mascullar eso de “*maldita nieve...*”, asegura que deben estar cerca de Santa Romena.

Tras estar viajando unas horas por la sierra y detenerse un par de veces para descansar, el cansancio empezará a hacer mella en el grupo. También ha comenzado a anochecer, y la amenaza de nevada parece aumentar en cada momento. Sin embargo, para su suerte, no tardarán en divisar una cabaña a lo lejos, en una altura mayor de la que están.

Una vez acudan a ella, verán que está fabricada en piedra, cuenta con una chimenea y parece que hay una tenue luz en su interior (sin duda, un refugio caído del cielo...). Una desgastada puerta de madera se halla entreabierta, y si avisan de su presencia nadie responderá. En cuanto entren, los Jugadores verán que el interior es pequeño y oscuro, iluminado solo por brasas aún calientes en la chimenea.

Eso sí, dentro se cierne un olor fuerte, como una mezcla de humo, humedad y algún que otro producto que les revolverá el estómago. Pero lo que más les llamará la atención es que en un lateral, sobre una rudimentaria cama, yace el cadáver de un hombre de mediana edad. Viste ropas de abrigo, ensangrentadas y desgarradas. Bajo ellas, si revisan la escena, el cadáver mostrará unas marcas lacerantes en su estómago. Su rostro expresa una terrible mueca de horror. Un éxito en una tirada de **Conocimiento Animal** indicará que esas marcas mortales son demasiado grandes como para ser fruto de lobos u osos.

Por otro lado, la cabaña se halla en un completo desorden caótico: utensilios de cocina esparcidos por el suelo, objetos rotos, algún mueble astillado, una silla volcada, y lo que parecen ser unas extraños arañazos profundos sobre las paredes, similares al del cuerpo (como si algo hubiera intentado abrirse paso al interior a través de la madera). Es posible revisar el lugar más detenidamente, y en tal caso los Jugadores podrán realizar una tirada de **Descubrir**.

En caso de éxito, notarán entre las brasas a punto de enfriarse una pequeña bolsa de cuero medio quemada. Dentro hay unas pocas monedas de plata y un símbolo tallado en hueso: un pequeño halcón con las alas desplegadas. Parece ser un amuleto o una especie de sello. Además, bajo la cama donde se halla el cadáver hallarán un ajado diario. Sus páginas presentan una caligrafía irregular, y la mayoría de las hojas se hallan en mal estado por la humedad. Un éxito en **Leer** y **Escribir** les permitirá reconocer algunos fragmentos:

*"La criatura... la sentí anoche, arrastrándose en la oscuridad. Susurros... vienen de las montañas." / "...han pasado dos días. La puerta está atrancada, pero no me siento seguro. El frío es más intenso, incluso junto al fuego. Mis provisiones se acaban. Su mirada... ¡Esa mirada!"*

El grupo también podrá encontrar en una esquina un saco de provisiones con su contenido desperdigado: algunas bayas silvestres y trozos de pan mohoso. Sin embargo, no hay rastro de carne curada o embutida, algo tal vez usual en una cabaña de montaña. Mientras los Jugadores estén examinando el lugar, el viento silbará fuerte en el exterior, y una sensación gélida se apoderará del ambiente.

## 2. La presencia acechante

De repente, un fuerte golpe resonará en la parte trasera de la cabaña, desde el exterior. Un gran impacto provocará un sonido sordo y pesado, como si algo grande y poderoso se hubiera chocado contra el muro. Tal vez los grandes arañazos en la pared ahora adquieran un significado mucho más siniestro. Acto seguido, mientras los Jugadores estén alertados, oirán un gruñido gutural fuera de la cabaña.

Tanto si salen de ella como si se parapetan tras la puerta con la cama u otros objetos, los pronto descubrirán la presencia amenazadora de una feroz entidad con una enorme garra oscura, cubierta de pelo áspero, que se abrirá paso por la pared (o se acercará a ellos estén donde estén). Un cuerpo gigantesco con dos piernas humanoides y tres brazos les intimidará; cuenta con una cabeza pequeña y despiadada en un cuerpo excesivamente corpulento. El ser desprende un repugnante olor a carroña y podredumbre, y tratará de acabar con ellos. Ante tal escena, los Jugadores deberán

superar un éxito en Irracionalidad para no ganar 1d10 puntos de Irracionalidad.

En el momento en que pongan sus armas por delante, los Jugadores notarán que es muy difícil tratar de atravesar su áspero pelaje (El Director/a debería dejar algunos turnos para que se den cuenta; y ¡ojo!, tendrán malus de -50% si luchan a la intemperie). De hecho, la espada de don Arnalt, un regalo de su fallecido tío Gibrán, se quebrará en dos tras propinar un potente impacto contra la bestia. Por ello, enseguida entenderán que lo mejor es huir de allí, pese a que la noche habrá caído por completo sobre la sierra.

La huida debe convertirse en una desesperada carrera por salvar sus vidas. La nieve llegará a las rodillas de los Jugadores, y el frío se hará insoportable. La bestia de tres brazos perseguirá al grupo, momento en que don Arnalt (o algún Jugador que no supere una tirada de **Correr**) trastabillará y quedará tendido en la nieve.

Justo cuando la criatura esté a punto de lanzarse contra los caídos, una figura emergerá entre la ventisca, interponiéndose entre ella y los Jugadores. Se trata de un hombre de ropas sencillas, con una gruesa capa sobre sí. Posee un gran cayado de madera en una mano y una lámpara de aceite en la otra. Una larga barba salpicada de canas pueblan su rostro.

El tipo golpeará el suelo nevado con el cayado, provocando una ligera vibración y un melódico acorde atronador... La criatura, a punto de abalanzarse contra el grupo, se detendrá en seco, y retrocederá un paso confundido, o tal vez aturdido. Entonces el tipo gritará a los Jugadores: *"No es seguro quedarse aquí. ¡Aprisa! Seguid el camino del arroyo, monte abajo. ¡Os guiará a un lugar donde estaréis a salvo!"*

La bestia seguirá confundida por el impacto del cayado, casi inmóvil pero aún amenazante; y si los Jugadores insisten en ayudar al de la capa, éste les volverá a ordenar la huida, pues no podrá mantener a raya a la gran bestia, según dirá, por mucho tiempo...

**Nota para el Director/a:** esta bestia (el *Gulmakh*) es ficticia, no la busquen en el Manual (Ver *La Verdad: Elías, el Caminante*). Tampoco sabrán nada de ella pese a obtener un éxito en una tirada de **Leyendas**.

### 3. La iglesia de Santa Romena

Suponiendo que el grupo huye de la escena nocturna, los Jugadores avanzarán monte abajo, en plena noche. Según el hombre de la capa, deberían advertir algún tipo de arroyo. El terreno es abrupto, por lo que habrá que tener mucho cuidado. Un éxito en una tirada de **Agilidad x3** evitará que los Jugadores resbalen en el descenso y, pese a que sus cuerpos no sufrirán daño alguno al caer sobre la nieve, un fallo provocará en la caída la pérdida de algún objeto de valor o un arma pequeña.

El terreno se suavizará enseguida, y el grupo escuchará el rumor de un arroyo que desciende directo hacia lo profundo del Baztán. Por ello, tras un par de horas de lento viaje siguiendo en la oscuridad el cauce del río, los Jugadores llegarán hasta un edificio de piedra oscura: la iglesia de Santa Romena. Sus robustos muros en medio de la negrura prometen un refugio alentador. La solitaria iglesia cuenta con un pesado portón de madera, el cual se halla cerrado. Don Arnalt tomará una llave colgada de su cuello, bajo sus ropas, y abrirá la puerta. Por lo visto, esta iglesia fue levantada por su fallecido tío Gibrán, y es la última construcción de sus posesiones, en los límites entre los valles de Ultzama y del Baztán. Según su palabra, el antiguo barón deseaba ser trasladado aquí tras su muerte.

El interior de la iglesia es frío y oscuro, y la nieve derretida gotea por algunas claraboyas, pero el sitio ofrece un gran resguardo. Tras cerrar la puerta para evitar al gélido viento invernal, don Arnalt se sentará en uno de los varios bancos de madera allí dispuestos, como tratando de asimilar lo que han vivido. “¡Por fin!”, mascullará después de buscar un buen lugar para depositar los restos de su tío. Finalmente se decantará por una pequeña hornacina vacía, situada en una capilla del lateral del templo. Después, preguntará a los Jugadores quien sería aquel tipo que los ayudó, y dirá que espera volver a verlo para agradecerle su aparición. En este punto, los Jugadores podrán explorar la iglesia. Don Arnalt jamás estuvo aquí, por lo que tampoco la conoce:

- *Nave principal y altar mayor:* verán sombras danzantes que juegan con la luz de sus candiles o antorchas, pero no hallarán nada fuera de lo común. Un pequeño sagrario y una copa de madera en su

interior es el único mobiliario disponible. También una gran cruz sobresale colgada en los muros del ábside, junto a un retablo tallado en madera.

- *Naves laterales:* No muy lejos de una quebrada pila bautismal se halla un sobrio púlpito de piedra con bajorrelieves desgastados por el tiempo. Al revisarlos, los Jugadores podrán apreciar hombres en mitad de la montaña, algunos de ellos con lanzas y otros con cayados, interactuando con figuras que asemejan animales o rebaños (como si fueran pastores). Un éxito en **Descubrir** les hará darse cuenta de que algunos de esos animales son en realidad criaturas amorfas. Un resultado crítico les hará reconocer a un ser parecido al que les amenazó junto a la cabaña (no es exactamente el mismo, pero guarda gran similitud).

- *La sacristía:* Detrás del altar, bajo el retablo, una pequeña puerta de apenas una vara de altura comunica con la sacristía, espacio poco amueblado. En un viejo arcón de madera, los Jugadores hallarán algunos pergaminos cubiertos de polvo y humedad. Al desenrollarlos, podrán darse cuenta que son viejos mapas de la región. Poseen extrañas marcas y símbolos que parecen indicar lugares de importancia. En concreto, uno de los mapas está particularmente marcado con un círculo de tinta alrededor de un punto en las montañas cercanas. Junto a esa ubicación hay escrita una nota: “*El Sueño de Piedra*”, así como y un símbolo de un ave. Un éxito en una tirada de **Memoria** les hará recordar que es dibujo es muy similar a aquel grabado tallado en hueso que tal vez descubrieron en la cabaña (el halcón con alas desplegadas). En caso de fallo, tal vez solo lo sospechen.

- *La capilla lateral:* en el mismo lugar donde don Arnalt habrá dejado los restos de su tío, los Jugadores advertirán varias tumbas horizontales en las paredes, situadas a diferentes alturas. Si iluminan su interior, verán que están vacías, pero en una de ellas hallarán una tablilla de madera. Está desgastada, aunque su inscripción es aún legible mediante un éxito en **Leer y Escribir**. Dice así: “*A San Antón, protector de las criaturas de la montaña y guía de los Caminantes del Sendero. Que su voz calme la furia de lo salvaje y la fe ilumine la senda de los perdidos*”. Justo debajo de la inscripción hay otro grabado del ya aparecido halcón.

Tras esta pequeña investigación, seguro que ahora son bastantes las dudas que asaltan a los Jugadores, aunque

don Arnalt no tratará de entender demasiado (tiene en la cabeza la reciente visión de la terrible criatura).

#### 4. Respuestas al amanecer

El grupo tendrá que pernoctar esa noche en la iglesia de Santa Romena. Salir al exterior no es nada conveniente, pues de madrugada volverá a nevar. Es posible que quieran realizar guardias nocturnas, y harían bien, aunque la criatura de tres brazos no aparecerá. Tan solo, de vez en cuando, el viento traerá algún silbido lejano y gutural, cuyo origen y epicentro serán indescifrables. Antes de dormir, don Arnalt rezará ante los restos de su tío colocados en la hornacina.

Eso sí, a la mañana siguiente alguien golpeará en la puerta de la iglesia. Ya no nieva, y los rayos del sol entran por las rendijas y ventanucos del templo. A través de la rendija de la cerradura podrá atisbarse una figura solitaria, la misma que les salvó de la criatura la noche anterior. Si se le pregunta, dirá llamarse Elías. Tras abrir el portón, el hombre entrará sacudiéndose la nieve de sus prendas y capa, y tras un *buenos días* y una simple presentación informará a los Jugadores que *“la criatura se ha retirado, por el momento...”*. Añadirá que se alegra de que encontraran el refugio al que se refería, (el mismo lugar al que precisamente se dirigían). Don Arnalt le hará una breve reverencia, señalando que les debe la vida. Por supuesto, el hombre podrá saciar la curiosidad de los Jugadores:

##### *Sobre su identidad:*

Les dirá que se llama Elías, y que es un *“Caminante del Sendero”*. Se trata de una vieja Orden, si así quieren llamarla, que ha custodiado los valles del Ultzama y el Baztán durante décadas, manteniendo el equilibrio entre los hombres y lo salvaje, y protegiendo los secretos que duermen bajo las montañas cercanas.

##### *Sobre la bestia de la cabaña:*

Por lo visto no le gusta el fuego de la fe ni la presencia de la luz. Se trata del *Gulmakh*, y no es una criatura criada por el Demonio, sino un ser procedente de los *“sueños olvidados”*. Cree que ha sido traída a la vida por un ritual que se torció. Se alimenta de la carne y del terror y desesperación de las personas, y su fuerza crece con cada vida que consume.

##### *Sobre la cabaña o la iglesia:*

Añadirá que el cuerpo yacente de la cabaña era un joven de gran espíritu llamado Iker, un Caminante que no pudo resistir su asedio prolongado de la bestia. Aquella cabaña, al igual que la iglesia de Santa Romena, son lugares de refugio y avanzadilla de la Orden de los Caminantes, un archivo de su saber y, en ocasiones, un lugar para resguardar objetos de importancia (como el mapa que tal vez han encontrado). Los grabados de la iglesia sobre *“pastores y criaturas”* son una metáfora de los mismos Caminantes y las criaturas que a veces han tenido que confrontar.

##### *Sobre el mapa:*

El mapa, con sus rutas y secretos, es parte del conocimiento de la Orden. Están en la iglesia para que cualquier Caminante que necesite información pueda encontrarla (aunque confesará que ya hay poquísimos miembros aún con vida que puedan necesitarla). Añadirá que el halcón es el símbolo en clave de los Caminantes.

##### *Sobre la nota que habla de “el Sueño de Piedra”:*

Al preguntar por ello su expresión tornará en suma seriedad. Dirá que el *“Sueño de Piedra”* es uno de esos lugares que los Caminantes han vigilado durante décadas por su poder y potencial para hacer brillar lo bueno... o lo terrible. En concreto es un antiguo dolmen oculto en lo profundo de las montañas que separan los valles de Ultzama y Baztán. Es un punto de conexión con *“el Otro Lado”* o esos *“sueños olvidados”*, lugar donde la realidad y la ilusión se entrelazan. Su custodia ha servido para evitar que su energía sea corrompida. La Orden cree que la aparición de este Gulmakh está ligada de alguna manera a un ritual mágico que alguien realizó junto al dolmen, por lo cual se profanó dicho lugar y despertó a la bestia.

Tras otorgar respuestas a los Jugadores, Elías les mirará con cierta esperanza y les pedirá que, ya que han resistido al envite del Gulmakh, le ayuden a deshacer el mal que se cierne entre los dos valles. Apelará a la memoria de Iker y a ayudar a las gentes de la comarca en la destrucción del Gulmakh. Pero no enfrentándose a él directamente, sino saneando el mal de raíz que se cierne sobre el Sueño de Piedra.

En concreto, pedirá al grupo y a don Arnalt que le acompañen hasta el dolmen, lugar donde él podrá



despojar la corrupción del mismo. Si logran hacerlo, evitarán que nuevas criaturas como el Gulmakh accedan al mundo que conocen, y al mismo tiempo despojarán a este ser de su actual poder. El papel de los Jugadores será escoltar a Elías en el camino. Por lo visto, era Iker quien acudía a vigilar el Sueño de Piedra, dada su mejor forma física. Ahora que ya no está (y que asegura que eran los últimos Caminantes de la Orden), Elías cree que él no podrá alcanzarlo por sí solo (y mucho menos volver a resistir un encuentro con esa bestia en solitario).

Por último, el anciano añadirá que si parten en esos momentos, podrán alcanzar el Sueño de Piedra antes de la noche. **Nota para el Director/a:** un éxito en una tirada de Elocuencia revelará que todo lo dicho por Elías sobre la Orden o el Gulmakh es cierto, pero no lograrán darse cuenta de que sus intenciones no son del todo buenas (como podrá desvelarse al final de esta aventura).

## 5. Un poderoso aliado

Don Arnalt no tendrá inconveniente en ayudar a Elías (es más, aceptar esa propuesta será su agradecimiento por haberles salvado de la bestia la noche anterior). Suponiendo que los Jugadores tampoco pongan excusas, el grupo abandonará la iglesia de Santa Romena y comenzará a ascender por la sierra entre los valles. Elías propondrá viajar por la ladera norte, que es más abierta y menos arbolada. Tal vez sin tanto bosque el grupo no se tope con el Gulmakh una segunda vez.

Un buen rato después, antes del mediodía, mientras vadean un par de arroyos que se precipitan a lo profundo del Baztán, don Arnalt y Elías charlarán un poco sobre las razones de que el grupo haya llegado hasta allí (si es que no lo han hecho ya). Elías conocía la existencia del barón Gibrán Monter, pero no sabía de su reciente muerte. Añadirá que el ahora difunto conocía a los Caminantes, y lejos de entorpecerlos en su cometido, procuraba cuidarlos y preocuparse por su necesaria labor

Mientras ambos charlan, los Jugadores podrán realizar una tirada de **Descubrir**. Si alguno la supera, advertirá un pequeño punto de interés en lo alto de un pico más elevado, sobre sus cabezas, en las cúspides al oeste de su ruta. Es la entrada de una cueva.

Si avisan a Elías del hallazgo, éste reconocerá el lugar y les dirá que es el hogar del Hermano Teodoro, un ermitaño de la Peña de los Cuervos (así se llama la cúspide donde está la cueva). Dirá que cuando los Caminantes comenzaron a dispersarse o desaparecer, algunas gentes buenas se ofrecieron a ayudar en la tarea de vigilar los valles. Una de ellas era Teodoro. Él no es un Caminante del Sendero, pero ha recorrido mucho trecho en su compañía.

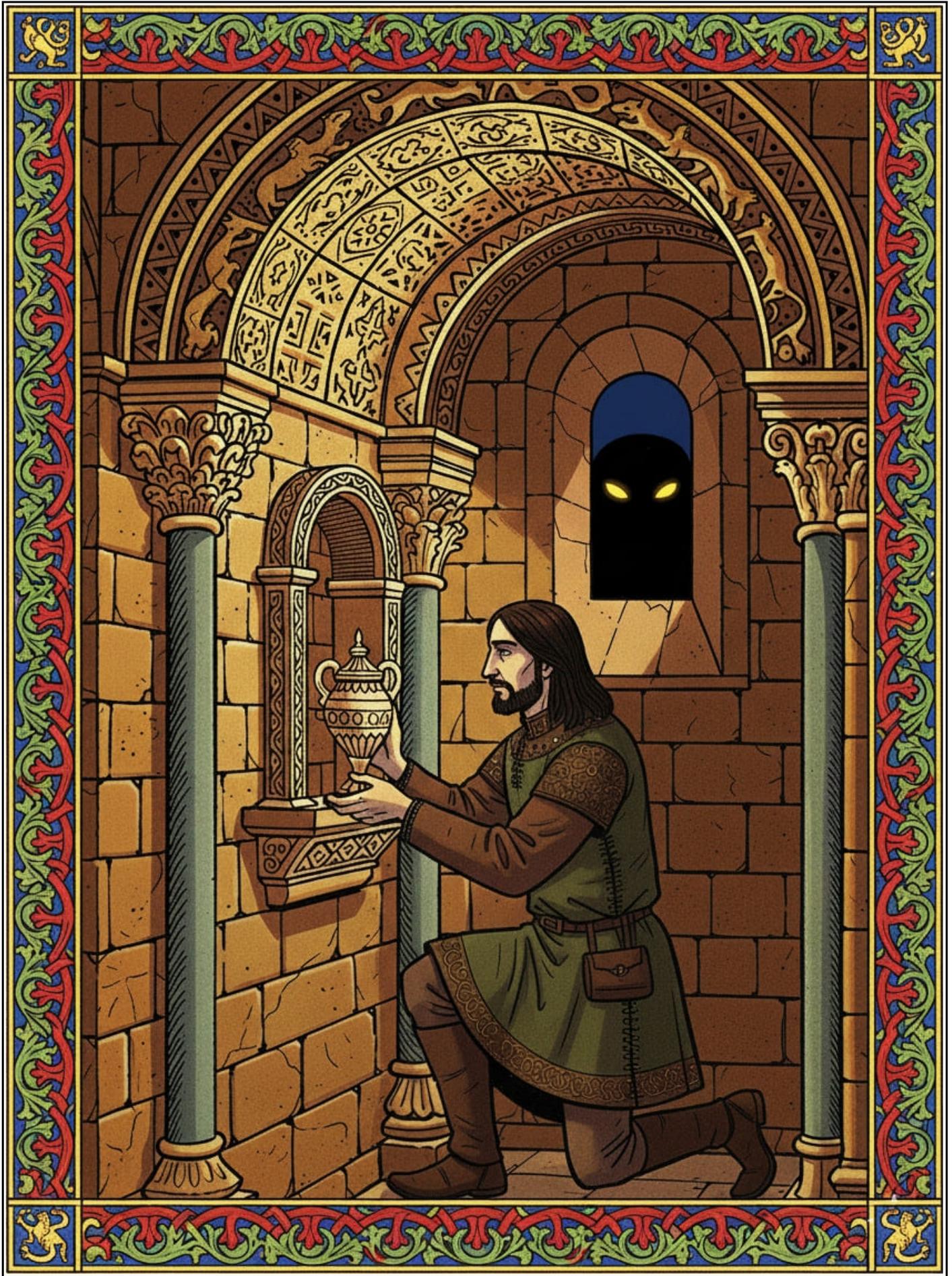
Si no lo hacen los Jugadores, don Arnalt propondrá ir a pedirle ayuda o acompañamiento en su misión (cosa que a Elías le parecerá bien). No obstante, el noble no decidirá esta vez nada, sino que preguntará a los Jugadores su opinión en base a su estado, cansancio o cualquier otro evento (al fin y al cabo ellos escoltan el trayecto y el noble confía en sus súbditos). **Nota para el Director/a:** Si éstos deciden pedir ayuda a Teodoro, la acción continúa en el siguiente epígrafe. En caso contrario, la narración continúa en el epígrafe “7. Llegada al Sueño de Piedra”.

## 6. El ermitaño

Cuando el grupo se salga de su ruta y avance por un sendero nevado aún más inclinado, Elías les comentará algo del Hermano Teodoro. Es un viejo amigo que ha vivido cerca de estas montañas toda su vida y posee gran conocimiento de ellas y los seres que las habitan. Es un hombre de fe, pero también un tipo arisco y desconfiado. Por lo visto, la vida en la soledad de la montaña le ha hecho así, por lo que dirá que no esperen un recibimiento con los brazos abiertos.

A medida que los Jugadores asciendan por la ladera, verán una prominencia rocosa que se alza solitaria, y después un viejo roble muerto, casi copado por la nieve. A su lado aguarda la entrada de la cueva. Y una vez en ella, Elías se acercará a la roca y golpeará su cayado de madera tres veces, de una forma peculiar. Segundos después aparecerá de lo profundo de la montaña un tipo envuelto en pieles, con un aspecto bastante desaliñado y una barba tanto o más larga que las del propio Caminante. El tipo es ciego de un ojo.

*“¿Elías? ¿Eres tú? Pensaba que te habías olvidado de este viejo lobo...”* -gruñirá el tipo con voz áspera y una expresión de desconcierto y desconfianza al escudriñar a los Jugadores-.



Sonriendo, Elías le responderá: -"El tiempo nos trae de vuelta a las viejas sendas, hermano. Necesito tu ayuda una vez más, y no vengo solo. ¿Podemos pasar?" El único ojo del Hermano Teodoro se posará ahora de uno en uno en los Jugadores, en especial en don Arnalt. Su mirada es inquisitiva. Justo después se dará la vuelta y se meterá en su cueva, accediendo a la petición sin ningún tipo de decoro.

Una vez dentro, los Jugadores avanzarán por un recóndito y estrecho espacio durante unos segundos. Unos candiles colocados estratégicamente iluminan levemente el interior, y pronto llegarán a una caverna de mayor amplitud. Será entonces cuando Elías le resuma la situación:

*"Hermano Teodoro, el peligro que azota el valle es grave. Un Gulmakh ha despertado. Seguro que has sentido su presencia en las noches más frías de este invierno. Como ves, traigo nuevos compañeros... Ellos sobrevivieron a su ataque en la cabaña de Iker, a quien también la bestia ha eliminado... He aquí a Don Arnalt Gorria, nuevo barón de Ultzama, y sus leales siervos. Han aceptado la carga de escoltarme al Sueño de Piedra para detener la corrupción que ha liberado a esta abominación. Estamos aquí para pedirte que nos acompañes".*

El Hermano Teodoro escuchará en silencio con un rostro pétreo de indiferencia. Confirmará que ha oído gruñir a la montaña y al valle, pero no sabía la verdadera razón. Dirá no estar seguro de querer acompañarles, aludiendo a que él ya no es quien era, ni tiene las mismas ganas de caminar que cuando era joven.

Aunque cualquier Jugador trate de convencer al ermitaño para que vaya con ellos, éste no aceptará. No obstante, basta un éxito en una tirada de **Elocuencia** para que, tras el intento, Teodoro desaparezca unos segundos en lo más profundo de la cueva y regrese después con algo entre sus manos. Desarrollará un paño y aparecerá una campanita de plata, con intrincados grabados sobre ella, pero no tiene badajo. Luego hablará a los Jugadores:

*"Seré un estorbo en la senda, no una ayuda. Pero esto puede facilitaros las cosas, espero: es una reliquia de San Antón, custodiada aquí durante mucho tiempo. Como*

*véis, esta campana no tiene badajo; no suena con el bronce, sino con la fe. Es capaz de ahuyentar a lobos y jabalíes, y tengo la esperanza de que aleje a criaturas como esa bestia que referís. Al tocarla, repetid el nombre de San Antón y si todo va bien, veréis sus efectos... ¡Tomad!"*

Luego se la entregará a uno de ellos, insistiendo que aquel cuya fe sea verdadera será el mejor portador de la reliquia. El Hermano Teodoro les pedirá que la usen con sabiduría, y solo cuando sea necesario, pues cada vez que se utiliza, la fe del portador lo pondrá a prueba. Después, con una mirada seria y sin mucho más que decir, les deseará que San Antón los guíe en su periplo. Tanto si consiguen la campana como si no, Elías se despedirá del Hermano Teodoro agradeciendo su recibimiento. **Nota para el Director/a:** como veremos después, activar la campana es más fácil para personajes con mucha Racionalidad.

## 7. Llegada al Sueño de Piedra

Durante el camino por la ladera norte de la sierra, la subida será algo complicada, ya que la nieve es más densa y dura, y por ello más resbaladiza. Pese a que no nevará durante las horas de luz, el viento de las cúspides azota con mayor certeza. Si el Director/a lo estima oportuno, podrá aplicar las reglas de *Frío* (pag. 102 del Manual) en aquellos personajes que no porten ninguno de estos objetos: *ropas gruesas, capa o manta*. Los Jugadores perderán un máximo de cuatro puntos en Características (lo cual hará modificar los porcentajes de sus Competencias dependientes de forma temporal, hasta que recuperen dichos valores).

El sendero se ve, pero a veces solo se intuye bajo la nieve; y unos precipicios helados que discurren a un lado del mismo son una gran amenaza en el ascenso. Por ello, al igual que pasó durante su trayecto hacia la iglesia de Santa Romena, cada Jugador necesitará superar una tirada de **Agilidad x3** para evitará que los Jugadores resbalen y se precipiten al vacío. Si se falla la tirada, el Director/a debe dar la oportunidad de lanzar por **Suerte**. Solo con un éxito el Jugador caído podrá sujetarse en el último momento a una rama, una mano de un compañero/a o una roca y evitar una muerte fatal ladera abajo... Pese a todo ello, la belleza salvaje de los Pirineos será innegable...

Por su parte, el avance de Elías será cada vez más lento y pesado, pero parece estar impulsado de una gran determinación. En cierto momento, cuando la vegetación se haga cada vez más escasa (y a discreción del Director/a) los Jugadores podrán realizar una tirada de **Escuchar (Muy Difícil -50%)**. En caso de superarse, podrán intuir el lejanísimo eco de un rugido similar al que el Gulmakh emitía la noche anterior, en alguna zona de lo más profundo del valle (muy lejos de su posición), *¿o tal vez es sólo sugestión?*

Tras varias horas de marcha y algunos descansos, el grupo llegará a media tarde a una hondonada oculta en las alturas entre enormes rocas cubiertas de nieve. Dichas rocas forman parte de los restos de una antigua construcción megalítica. Varios monolitos imponentes cubiertos de musgo helado se distribuyen en círculo. En el centro de los mismos se halla un dolmen de gran dimensión. Será fácil para los Jugadores intuir que han llegado al Sueño de Piedra. Un aura de antigüedad y misterio emana del lugar.

Al ver aquellas ruinas, don Arnalt comentará que *hay algo inquietante en ese lugar, y que no es un lugar de paz*. Ello quedará patente cuando el grupo se acerque a los monolitos y vea algunas extrañas señales: un silencio antinatural (el viento no ulula, y no hay gorjeo de aves en las cercanías); hay un leve zumbido en el aire, casi inaudible, que parece resonar en sus cabezas; y además, entre otras señales que el Director/a desee añadir, algunos pilares de piedra parecen requemados y chamuscados. Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico** confirmará que aquel lugar fue pasto de algún tipo de ritual mágico, tal y como Elías comentó.

Será entonces cuando el anciano les dirá que los signos de influencia son claros, y que para detener la corrupción que hay en el lugar debe realizar un ritual de purificación y meditar un poco. Con ello buscará realinear la energía del dólmen con su propósito original, que según Elías era la de ser una puerta y frontera segura con el "otro lado". Solo así podrán mantenerse a raya las criaturas del más allá y evitar que accedan como si nada a este mundo.

Acto seguido se sentará sobre el dolmen central, en su losa horizontal, y les pedirá a los Jugadores que lo protejan de cualquier intromisión, pues mientras medite en su trance él será totalmente vulnerable. Dirá

que el ritual puede llevarle algunas horas, pero la noche se acerca y con ella también los mayores peligros. En este punto, el Director/a debería preguntar a los Jugadores si se preparan de algún modo para proteger a Elías de cualquier evento, o si toman medidas de protección en la hondonada (guardias, vigilancias, etc.).

Hagan lo que hagan, Elías se sentará en el dolmen, cruzará sus piernas y comenzará a meditar. Queda poco tiempo de luz, y pronto notarán que aparece el contorno de un aura de luz azulada, muy clara, alrededor del anciano. Si le hablan no responderá, y si intentan tocarlo el aura les provocará una vibración dolorosa (por lo que será imposible interactuar con él durante el trance).

## 8. Luces en la oscuridad

La noche habrá caído en el Sueño de Piedra. El frío será el único estímulo perceptible, y el aura de Elías brillará un poco más a medida que la luz descienda. El Director/a deberá pedir una tirada de **Descubrir** o **Escuchar** a aquellos Jugadores que estén vigilando o recorriendo los alrededores. Si superan alguna de ellas podrán advertir una tenue luz parpadeante en la distancia, abriéndose paso entre la negrura de la ladera de la montaña. Al principio será sólo una, pero luego habrá otra... y otra más... Se trata de un reguero de antorchas: alguien se acerca por el sendero por el que han subido hasta allí. Por otro lado también podrán percibir, traído por el fuerte viento, un crujido de pasos en la nieve endurecida, y el sonido leve de armaduras: un paso disciplinado de varios hombres.

Al llegar, el grupo podrá ver que son un número de cuatro, visten gambesones de cuero, alguna protección en sus cabezas y cuchillos grandes. Uno de ellos porta una lanza. Si se superaron alguna de las tiradas anteriores, los Jugadores tendrán tiempo de preparar cualquier recibimiento (incluso aplicando las reglas de *Emboscadas* de la página 125). Si se da el caso en el que los Jugadores prefieran confrontar la situación con la palabra, los soldados también apostarán (en un principio) por este método. Lo primero que preguntará el tipo de la lanza es por Elías y ese extraño verdor sobre su cuerpo; también quienes son y qué hacen en tan recóndito lugar, no sin una ligera amenaza tal que: *"Decid la verdad o enfrenad las consecuencias..."*

Si el Director/a lo estima oportuno, es posible que don Arnalt, ante la tensa calma, apele a su condición de nuevo barón de Ultzama para tratar de controlar la situación, pero los soldados insistirán en conocer los detalles de su presencia junto al dolmen.

Tal vez alguno de los Jugadores les cuenten las razones por las que están allí (al fin y al cabo están realizando un acto positivo para el valle, que es devolver la paz al dolmen para evitar que el Gulmakh siga acechando). Al escuchar cualquier dato referente al asunto, éstos se mirarán extrañadísimos, pero a la vez con cierta complicidad. Por su parte, si los Jugadores preguntan a los soldados porqué han acudido ellos hasta el lugar, éstos les dirán que buscan a un soldado perdido en esas sierras. Un éxito en una tirada de **Empatía (Fácil +25%)** les hará notar que mienten descabelladamente, aunque sí que están ahí para buscar algo.

**Nota para el Director/a:** se trata de miembros de la *Fraternitas Vera Lucis* (pag. 450) que han seguido la pista de los rumores del Gulmakh por los valles de Ultzama y el Baztán (y lo han hecho durante meses). Su intención es tratar de erradicar su existencia. Aunque no tienen a la bestia delante (ni jamás la han visto), al menos han llegado a una muy buena pista...

Sea como sea, pese al intento de pacífica comunicación y sabiendo cómo actúa esta organización, de una u otra manera se producirá un combate entre los fráteres y los Jugadores, que iniciará con el grito de "*¡A las armas, toca extirpar el Mal de la Tierra!*". Don Arnalt no intervendrá (su espada ya no le acompaña), y en alguno de los momentos uno de los hostigadores tratará de cargar contra el vulnerable Elías (al que una puñalada con fuerza podría causarle un daño mortal). Los Jugadores deberán defenderlo. En el caso de que quede un fráter en pie, tratará de huir ladera abajo.

## 9. La Traición

Una vez que el grupo supere este encuentro, la noche avanzará, y el anciano seguirá perenne sobre el dolmen, sin haber movido ni un músculo. El frío se hará más intenso y la luz del aura de Elías se volverá más intensa. Ahora, si alguien trata de tocarlo, perderá automáticamente 1d4 puntos de vida, a través de una terrible quemadura.

Tras un par de horas de oscuridad nocturna, los Jugadores serán testigos de la aparición de un humo blanco brillante, sobrevenido desde el cielo, que se aproxima como un ente vivo hacia Sueño de Piedra. Aunque avisen a Elías, éste no responderá (sigue en continuo trance). Acto seguido, el humo se materializará delante del dolmen y cambiará su forma intangible al de una criatura monstruosa... *¡Es el Gulmakh!* Posee su característico pelaje negro y sus tres extremidades, aunque ahora sus ojos refulgen aún más que en el primer encuentro. Justo entonces Elías despertará y hablará aún desde lo alto del dolmen, con una malévola sonrisa en su rostro: "*Aquí te traigo tus sacrificios, tal y como pediste. Son todo miedo y desconcierto, ¡perfectos para tí, Gulmakh!*".

Sin duda que se está refiriendo a los Jugadores, y ahora podrán descubrir la traición del Caminante. Y es que parece haber atraído a los Jugadores a este lugar, moviéndolos como peones de una partida de tablero, para ofrecerlos en sacrificio a la gran bestia. El Gulmakh, ante la respuesta de Elías, emitirá un gruñido gutural y sus garras se extenderán como cuchillas. Enseguida se abalanzará sobre el grupo, presto a devorarlos como un manjar. Los Jugadores están ahora solos frente a la bestia, y podrán actuar de varias formas maneras:

-*Luchar*: un enfrentamiento directo contra el Gulmakh es algo muy peligroso, dada su letalidad y su gran defensa natural (ver *Dramatis Personae*), por lo que la victoria es algo que puede antojarse muy difícil... No obstante, y pese a que los Jugadores estén heridos, quizá se animen a ello.

-*Huir*: si todos los Jugadores se retiran sin más y de forma precipitada, cada uno de ellos acabará dispersándose por la ladera y por separado deberán realizar de nuevo tiradas de Agilidad, esta vez **Agilidad x2** para evitar resbalar por la pendiente (daño de 2d6). En tal caso, la bestia se transformará en humo, y después volverá a materializarse en pequeñas criaturas: su cuerpo se habrá dividido en tantos "vástagos" como Jugadores haya. Cada una de esos seres menores tratará de encontrar a los Jugadores en la sierra por separado y acabar con ellos. Si el Jugador logra superar una tirada enfrentada de **Sigilo (Fácil +25%)** contra **Rastrear** del ser, podrá ocultarse en el paraje natural y despistar a la bestia. En caso contrario, deberán confrontar al vástago que ahora tendrán delante.

-*Tocar la campana*: Cualquier Jugador de religión cristiana puede tratar de tocar la campana de San Antón justo delante de la bestia. Para ello debe pronunciar el nombre del santo varias veces y superar un éxito en una tirada de **Racionalidad**. Eso sí, el porcentaje de dificultad para esta tirada puede aumentar, de forma acumulable para el beneficio del Jugador, según estos factores:

-Si el personaje posee un oficio religioso (capaz de utilizar *Rituales de Fe*): +5 puntos

-Si el personaje ha sufrido más de ocho puntos de daño hasta el momento de tocar la campana: +5 puntos.

-Si el personaje es usuario de la magia: -5 puntos

En el caso de que la campana se toque con éxito, ésta se calentará ligeramente y aparecerá un pequeño badajo moviéndose bajo ella. Un tintineo metálico hará que el Gulmakh se detenga en seco, como confundido, demostrando la veracidad de las palabras del Hermano Teodoro. La criatura retrocederá unos pasos, quedando aturdida y desorientada durante 2d3 turnos. En ese momento, los Jugadores pueden actuar de según las siguientes opciones:

-Si atacan a la bestia ésta no se moverá ante los ataques recibidos (ni durante los turnos que dure el efecto de la campaña). Además, en ese tiempo su protección quedará reducida a la mitad.

-Si atacan a Elías este gozará de una protección de tres puntos por el aura antes surgida a su alrededor, aunque cualquier arma podrá dañarlo. Se producirá entonces un combate normal en el que el anciano tan sólo tratará de defenderse (hasta que la bestia vuelva a su estado normal). Eso sí, en todo cualquier momento Elías tratará de huir del lugar. En el caso de eliminar al anciano, el Gulmakh, dada su conexión mental y mágica con él, sublimará en el aire, transformándose de nuevo en un humo que se disipará temporalmente... No obstante, aquello sólo supondrá que, en un futuro cercano, trate de embaucar a alguien para que sea su nuevo siervo.

-Si el grupo huye tras usar la reliquia podrá hacerlo de forma más ordenada, y al bajar por la ladera la tirada para evitar resbalones y caídas aumenta a **Agilidad x4**. Por otro lado, y dado que la bestia se dividirá en sus vástagos antes o después, alguno de ellos puede que

acabe encontrando al grupo, y se enfrente a muerte a ellos (pero al menos no será un uno contra uno).

El efecto de la campana puede repetirse un par de veces (con una tirada por cada intento), pero el Jugador que la toque (sea con éxito o no), tal y como insinuó Teodoro, sufrirá una pequeña consecuencia: la aparición de unos estigmas en la piel, pequeñas cicatrices que mermarán su valor de Característica *Fuerza, Agilidad, Habilidad y Resistencia* en 1 punto de forma automática. También su valor de *Templanza* se verá afectada en un descenso de 1d6 puntos en ese momento. Estos valores se doblarán si el intento de tirada de Racionalidad para tocar la campana resulta ser una pifia; y no habrá consecuencia alguna si se consigue un crítico en la misma.

## Conclusión

Los finales de esta historia pueden variar, depende de las decisiones de los Jugadores hasta el momento. Sin embargo, si éstos deciden regresar en plena noche tras sus pasos (volver a Santa Romena o a la cueva de Teodoro, por ejemplo), será necesaria una tirada de **Astrología** para orientarse (o incluso de **Memoria** para recordar el camino de vuelta).

Si deciden acampar en la montaña hasta el siguiente amanecer será mejor que encuentren un buen refugio mediante un éxito en **Descubrir**, o de lo contrario volverán a aplicarse las reglas de *Frío*, e incluso habrá un 35% de posibilidad de que sean visitados de nuevo por algún vástago del Gulmakh, si es que sobrevivió, que esté buscando al grupo incansablemente.

Si don Arnalt aún sigue con vida, se preguntará (tal vez igual que los Jugadores) si el Hermano Teodoro estaba al tanto de la traición de Elías, o si él mismo tenía algo que ver. Por ello, tanto si deciden regresar a la cueva de Teodoro o pasar la noche acampando en algún refugio, el mismo ermitaño se les aparecerá en el camino. Les dirá que ha presentado en la distancia el mal del Gulmakh y la activación (en su caso) de la campana de San Antón. Y arrepentido por no acompañarles, se ha aventurado a buscarlos a posteriori.

Al no ver a Elías entre los presentes, Teodoro preguntará por él, y no podrá creer que orquestara la invocación de la fatal criatura.

Dirá que él siempre fue un hombre de principios inquebrantables, quien le propuso integrarse entre los Caminantes del Sendero más de una vez. Él jamás quiso, dado que muchos de sus integrantes solían jugar con los entresijos de la magia, como pasaba con Elías, y él prefería mantener una férrea fe que darse a los secretos de lo prohibido. Pero jamás podría imaginar que invocaría a una criatura para causar estragos y daños a alguien. La razón de llevarlo a cabo, por cierto, la desconoce. Un éxito en una tirada de **Elocuencia** les hará saber que todo lo que cuenta es verdad.

Además, si algún Jugador lo precisa, el Hermano Teodoro puede conducirlos a su cueva (si no están allí) y tratar de reestablecer algunos puntos de vida con sus conocimientos (no mágicos) de curación (a discreción del Director/a). También podrá encaminarlos o guiarlos hasta el lugar hacia donde ahora se dirijan (un nuevo destino, la iglesia de Santa Romena, etc.).

## La Verdad:

### Elías, el Caminante:

Hace tiempo, Elías solo era miembro de la Orden de los Caminantes encargado de vigilar los valles donde se desarrolla la aventura. Sin embargo, cuando ya quedaban pocos miembros en la comarca, la debilidad de la barrera entre el mundo mortal y el del *Otro Lado* comenzó a debilitarse. Esta debilidad, según pensaba, permitía que las influencias sobrenaturales se filtraran desde el gran dolmen, trayendo consigo enfermedades y malas cosechas para los habitantes del valle.

Por su propia actuación, trató de realizar un ritual de sellado, pero el resultado del mismo no solo fue infructuoso, sino que distendió la barrera entre las dos realidades. Por accidente, una criatura terrible (el Gulmakh) se coló en el mundo terrenal, y habitó el valle desde entonces. Cuando Elías informó a Iker, ambos trataron de contener a la criatura, o al menos vigilarla para evitar que hiciera un mal mayor en la región.

Sin embargo, de alguna manera, el espíritu del Gulmakh sedujo las intenciones de Elías, y las trastornó, consiguiendo que el anciano acabara a su completo servicio. Desde entonces, Elías ha tratado de engatusar a viajeros perdidos para acompañarle al

Sueño de Piedra, y allí ofrecerlos como sacrificio. Cuando Iker se percató de estos terribles hechos (días antes de la llegada de los Jugadores a la zona) decidió confrontar a Elías para evitar un daño mayor. Tras encerrarse en la cabaña donde su cuerpo fue encontrado, Iker fue sorprendido una noche por la bestia, quien acabó con su vida dentro de la vivienda.

Finalmente, tras la llegada de los Jugadores, Elías no vio mal pedir ayuda al hermano Teodoro para atraerlo como una víctima más, un ofrecimiento extra a su amo sobrenatural. Sobre la campana de San Antón nada sabía, y al saber de ella tan solo creyó que su uso no era más que una estúpida idea de un viejo loco).

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 30 p. Ap.
- Por conseguir la campana de San Antón, +5 p. Ap.
- Por utilizar con éxito la campana, +5 p. Ap.
- Por eliminar a todos los Fráteres Vera Lucis, +5 p. Ap.
- Por eliminar al Gulmakh físicamente (con armas o ayuda de magia), +20 p. Ap.
- Por cada vástago de Gulmakh eliminado, +5 p. Ap.
- Por eliminar Elías, +5 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Fráteres de la Vera Lucis

FUE	18	Altura: 1,96-2,06 varas
AGI	13	Peso: 150-160 libras
HAB	15	RR: 75%    IRR: 25%
RES	14	Templanza: 50%
PER	16	
COM	13	
CUL	11	

*Armas:* Cuchillos 45% (1d6+1d4) / Lanza corta 50% (1d6+1)

*Armaduras:* Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

*Competencias:* Descubrir 46%, Escuchar 40%, Esquivar 42%, Leyendas 35%, Rastrear 53%, Teología 65%

*Rituales de Fe:* Hasta *Primus Ordo*

## Gulmakh

FUE	30	Altura: 3,43 varas (2,80 m aprox.)
AGI	15	Peso: 445 libras
HAB	10	RR: 0%      IRR: 150%
RES	30	
PER	25	
COM	1	
CUL	1	

*Armas:* Zarpazo 85% (4d6+1)

*Armaduras:* Pelaje muy grueso (Prot. 8. Sí, 8...)

*Competencias:* Descubrir 86%, Rastrear 90%, Escuchar 45%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

\**Mirada lacerante:* Cualquier ser vivo que se encuentre a menos de 20 varas del Gulmakh deberá realizar una tirada de **Templanza**. Si se falla, el Jugador sufrirá una penalización de -15% durante 1d3 turnos o 5 minutos.

## Elías, el Caminante

FUE	14	Altura: 1,82 varas
AGI	11	Peso: 151 libras
HAB	16	RR: 10%      IRR: 90%
RES	13	Templanza: 50%
PER	18	
COM	20	
CUL	18	

*Armas:* Cayado 25% (1d4+1)

*Armaduras:* Pelliza de piel (Prot. 1)

*Competencias:* Conocimiento Mágico 84%, Conocimiento Mineral 65%, Descubrir 53%, Escuchar 45%, Leyendas 70%

*Hechizos:* Alma de Estatua, Amansar fieras, Danza, Manto de Sombras

## Vástagos del Gulmakh

FUE	12	Altura: 3,43 varas (2,80 m aprox.)
AGI	13	Peso: 210 libras
HAB	5	RR: 0%      IRR: 100%
RES	11	
PER	20	
COM	1	
CUL	1	

*Armas:* Mordisco 45% (1d6+1), Zarpazo 40% (2d4)

*Armaduras:* Pelaje fino (Prot. 1)

*Competencias:* Correr 60%, Descubrir 48%, Rastrear 45%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:* Carece





*"No todo ojo ve el sortilegio, ni toda mano rompe el sello.  
Hay voces en el aire que solo el elegido escucha."*

**Al-Mutanabbi (poeta del califato Abasí. Siglo X)**

**A**ventura de investigación y acción para 3-4 Jugadores, ambientada en la ciudad de Granada y sus alrededores. Éstos deberán ser personajes de etnia árabe o mozárabe, y vecinos de la propia ciudad. Entre todos deberán investigar la desaparición de un mercader a través de un encargo. Por ello es aconsejable contar con buenas habilidades sociales o perceptivas. Sin embargo, no podemos olvidar que sus pasos les llevarán a peligros que les obligarán a defenderse con las armas.

Al final de la aventura se añaden cuatro personajes pregenerados adaptados a las exigencias de esta historia.

## Introducción

A mediados del siglo XIV, Granada se presenta como una ciudad vibrante, un mosaico de culturas bajo el dominio de la cultura nazarí. La guerra civil entre Pedro I de Castilla y Fernando de Trastámara, surgida hace más de una década, ha propiciado que el reino granadino experimente un auge y una época de prosperidad económica y militar. Los Jugadores son vecinos de Granada, y han sido convocados por Abu Abd Allah, un cadí (juez de la *Sharia* o ley islámica) de la ciudad para ayudarle en un asunto particular. Por las

razones que sean, el cadí confía en ellos (tal vez sean amigos o hayan trabajado para él con anterioridad). Abd Allah es un hombre de mediana edad y semblante serio, alguien con gran autoridad religiosa y judicial, y con una lealtad inquebrantable hacia el sultán Mohammed V de Granada.

## 1. El mercader desaparecido

*Año de 1365. Mes de Junio. Granada.* Tras haber sido convocados previamente de forma individual, los Jugadores se reunirán en un palacete en lo alto del Albaicín, un barrio de callejones estrechos y casas encaladas en el corazón de Granada. No es la primera vez que se dan cita allí, puesto que es un lugar tranquilo y discreto. Su entrada se ubica en mitad de una calleja, y una vez en su interior serán invitados a pasar a un jardín con una bella alberca central, algunos bancos de madera y un potente olor a jazmín. Al fondo hay una zona con sombraje y cojines sobre una alfombra extendida.

Allí les recibirá el propio Abu Abd Allah, quien viste ropas sencillas y aguarda observando el agua. A su lado le acompaña un súbdito o guardaespaldas que parece no mover un músculo. Tras agradecer su pronta llegada, el cadí les anunciará que tiene un asunto que resolver, y les contará algunos detalles.

Resulta que un mercader granadino llamado Abu Al-Hassan, quien es conocido por su afición a coleccionar antigüedades y raras baratijas (y también por su interés en las viejas leyendas) desapareció hace cuatro semanas. El mercader, además, es un confidente personal del Sultán Mohammed, quien está preocupado por la desaparición de su amigo. Es primordial encontrar a Al-Hassan, y si es posible, en buen estado. Ese es el deseo del Sultán. El cadí Abú les invitará a investigar en la ciudad, por si alguien supiera algo sobre su paradero.

El único dato que le ofrecerá al grupo es la ubicación de su hogar: el barrio judío de la ciudad. Pese a que no está previsto que los Jugadores sean recompensados (el favor y complacencia del sultán deberían ser suficiente para que acepten tal encargo), el cadí podrá proporcionar algunos dirham de plata o alguna provisión o animal de carga que precisen (al gusto del Director/a).

## 2. El hogar de Abú al-Hassan

La casa del mercader está ubicada en el barrio de *Garnatah al-Yahud*, un barrio principalmente judío, aunque no un espacio cerrado a otras comunidades religiosas. Judíos, musulmanes y mozárabes conviven y se organizan con más o menos equilibrio. En una calle empedrada se alza la vivienda de dos plantas, decorada con una fachada encalada y motivos nazaríes (discretos pero elegantes). Cuando llamen a la puerta, un muchacho de unos veinte años abrirá a los Jugadores. Se trata de Yusuf, el único hijo de Abu, quien le ayuda con la contabilidad de los negocios.

No le sorprenderá que alguien en la ciudad quiera encontrar a su padre, pues sabe que es conocido y, al menos, se alegrará que alguien se preocupe por él. El muchacho, visiblemente afectado por la situación de su progenitor, confirmará el momento en el que desapareció, y podrá decir a los Jugadores que durante los últimos meses su padre andaba algo disperso. También que estaba descuidando su negocio, sobre todo cuando se encerraba durante horas en el estudio que hay en la planta superior. Yusuf añadirá que no tenía enemigos conocidos, y días antes de su desaparición, Abu le contó que había pensado dirigirse hacia las faldas de Sierra Nevada, pero no concretó mucho más. El hijo no tendrá a mal dejar que los Jugadores revisen por sí mismos el estudio de su padre.

Una vez suban arriba, el grupo encontrará una sala copada de objetos exóticos, estanterías llenas de libros, dos mesas con pilas de documentos y legajos, figurillas variadas, cerámicas, cajas y cuantiosas vasijas, entre otros pequeños tesoros. Parece que muchas de las pertenencias que compra y vende se hallan allí almacenadas.

Si los Jugadores revisan el lugar, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará encontrar unos pequeños legajos manchados de tinta debajo de unas carpetas de cuero. Poseen caracteres extraños, nombres inconexos y palabras en clave (como una especie cifrado que sólo él comprendiera). Entre los legajos, hay otro escrito en *Andalusí* (la lengua común de la población). Aunque la caligrafía es pésima, Yusuf la reconocerá como la de su padre; y es como si hubiera tenido prisa o poca fuerza en escribir. Los Jugadores podrán leer su contenido mediante un éxito en **Leer y Escribir**:

*“El tiempo apremia y he de marcharme. Yasud, guarda bien este presente que te entrego. Me iré unos días, pero si tardo más de lo previsto en regresar considéralo el pago de tus servicios durante los últimos meses. Creo que he encontrado más piezas como esa en el lugar del que te hablé. Hasta pronto.”*

Cuando Yusuf lea o escuche el contenido del legajo, lo único que podrá decir a los Jugadores es que Yasud es el ayudante de su padre en sus tránsitos comerciales, con el cual suele viajar fuera de Granada. Tampoco sabe mucho más de sus negocios (ni a lo que se refiere o significa el fragmento). Les dirá que Yasud vive cerca del *Zoco de la Seda*, pero no sabe exactamente dónde. **Nota para el Director/a:** si los Jugadores no dan con la pista de Yasud, éstos podrán toparse con él, como puede leerse, si acuden a dicho zoco.

## 3. El zoco de la seda (la Alcaicería)

Este zoco es el corazón de Granada, un bullicioso mercado árabe de olores, sonidos y productos. Aquí se cuecen todos los rumores dignos de contarse acerca de la ciudad y sus habitantes. Se compone de un sinuoso laberinto de callejuelas, donde comerciantes trabajan principalmente con seda, así como otros géneros de lujo: especias, oro, lino, algodón o piedras preciosas. Las estrechas calles aledañas evitan cualquier ligera afluencia, y aunque están diseñadas para evitar robos, siempre hay que estar alerta.

En este punto, los Jugadores podrán preguntan a los mercaderes y buhoneros que ofrecen sus productos por un tal Yasud (relacionado con el mercader) o por el mismo Abu Al-Hassan. Por ello será necesario superar una tirada de **Elocuencia**. En caso de éxito, un vendedor de amuletos y otras piedras dirá que Al-Hassan no se ha dejado ver últimamente, y por otro lado podrá indicar el lugar donde se ubica la vivienda del ayudante: en mitad de un callejón aledaño, a pocas varas de allí.

Si prueban suerte y aporrean la puerta indicada, nadie les abrirá. Al preguntar a algún vecino (varios se hallan asomados a las ventanas observando al grupo) alguno podrá confirmar que Yasud vive allí, que es un comerciante que vive solo, suele viajar fuera de la ciudad, y además que es un joven tranquilo. Pero poco más.

Tanto si los Jugadores saben de la existencia de Yasud, como si han acudido a ciegas al Zoco de la Seda, antes de marcharse de allí (o mientras buscan información) el Jugador que tenga un mayor porcentaje en *Percepción* se dará cuenta de que un muchacho de piel blanquecina les observa y, aterrado y expuesto, huye de la Alcaicería. Si han preguntado por el aspecto de Yasud sabrán que es él (un joven mozárabe de algo más mayor que el hijo de su jefe). Un éxito en una tirada enfrentada de **Correr** hará que cualquier Jugador pueda atraparlo antes de tropezar con clientes del zoco, algún tenderete o otro obstáculo en las inmediaciones. **Nota para el Director/a:** si Yasud logra huir, podrán hablar con él en otra situación (Ver 4. *El Mesón de las Dos Cigüeñas*).

Si logran hablar con él confesará que está asustado, pues cree que, por alguna razón, le persiguen por el asunto de la desaparición del mercader Abu. Cuando se calme un poco, no será difícil conocer mejor las razones de su inquietud y miedos. Por lo visto, días antes de su desaparición, Yasud encontró en la cocina de su hogar un fardo envuelto en telas, en cuyo interior había una moneda de plata (y de amplio diámetro, casi como un medallón) con incrustaciones de basalto (un mineral de color oscuro), y acompañados de extraños grabados en una de sus caras. Dado su oficio y el de su jefe, intuye que esa rara pieza vale una fortuna.

Siendo prudente, decidió ocultarla por seguridad (está en su hogar), y desde entonces ha supuesto que esa pieza tiene algo que ver con la misteriosa desaparición de su jefe (o que le persiguen por tenerla en su poder). Por ello, si los Jugadores le enseñan el legajo de Abu dirigido a él o le hablan de su contenido, el ayudante podrá confirmar que la huida del mercader tiene algún tipo de razón: una nueva búsqueda dentro de su rutina de “cazatesoros”.

Yasud también sabrá acerca del lugar que refería su jefe en el legajo: éste le informó hace tiempo sobre la existencia de un lugar especial las inmediaciones de Sierra Nevada. Abú creía que allí había un tesoro guardado, mucho más valioso que aquellos que suele atesorar en su propia casa. Dirá que se trata de un antiguo templo, ahora arruinado, pero no sabe su ubicación exacta... Para Yasud, aquello no era más que otro de los curiosos datos que su jefe manejaba dentro de su oficio.

**Nota para el Director/a:** del porqué de entregarle a Yasud la moneda sin la pertinente explicación (que le daba sentido a la misma) es simple: la noche en que desapareció, Abu se coló con prisas en el hogar de Yasud. Su intención era entregarle la moneda e informarle de su marcha a través del legajo. Sin embargo, Abú se olvidó de guardar la nota antes de salir de su casa. Como tenía prisa, decidió dejarle solamente la moneda (al menos, el mercader se preocupó de pagarle los últimos honorarios a su ayudante), y luego se marchó. Del porqué Abú no le explicó su marcha con tranquilidad y detalles hay una razón: el mercader creía haber encontrado la ubicación de un tesoro mayor y, a pesar de los riesgos de acudir en solitario en su búsqueda, prefirió ir sin compañía para no compartir ninguna recompensa (la ambición de Abu no era precisamente pequeña...).

Por último, Yasud podrá revelar que su jefe Abu tiene buena relación con un rabino del barrio *Al-Yahud* (donde el mercader vive) llamado Menachem ben Asher, y que de vez en cuando comparten negocios comerciales. Es ese judío quien, en muchas ocasiones, le informa de la existencia de libros, cerámicas o pieza de valor para adquirirlas o revenderlas, y también le proporciona otros clientes con quienes negociar. Por todo ello, tal vez ese rabino sepa algo más sobre la ubicación de ese templo o el mismo paradero de Abu. Acudir hasta el rabino sólo será posible en presencia de Yasud, quien podrá hacer las presentaciones.

#### 4. El mesón de las Dos Cigüeñas

Tanto si los Jugadores dejan escapar a Yasud en la Alcaicería, como si pretenden buscar información del mercader Abu en lugares donde las noticias se muevan rápidamente, el grupo debería dirigirse al barrio de los Curtidores, donde se haya un epicentro de información: el Mesón de las Dos Cigüeñas (*Dar al-Laqlain*). Tal vez sea Yusuf quien les aconsejara visitar este lugar, pues su padre suele acudir a veces a él.

El barrio de los Curtidores es una zona de casas modestas y pequeños talleres que se extiende a lo largo de la orilla de la llamada “carrera” del río Darro, puesto que las aguas de su cauce son esenciales para llevar a cabo el trabajo y manipulación del cuero. Se trata de un lugar bullicioso, aunque no desprende esa vida agitada y caótica de las plazas más céntricas. Un gran olor a



químicos y excrementos naturales pueden respirarse en todo el barrio, productos necesarios para evitar la podredumbre de las pieles.

El Mesón de las Dos Cigüeñas no es el lugar más indicado para un forastero que quiera visitar por primera vez la ciudad, pero sí propicio para enterarse de cualquier cosa. Además, cualquier arriero o artesano local puede también encontrar comida y descanso a un precio bastante razonable. Su puerta está coronada por un tablón de madera con dos cabezas de cigüeña entrelazadas entre sí.

El local se ubica cerca de una mezquita, al final de un callejón en cuyo comienzo suele haber (como es el caso) mendigos pidiendo limosnas en cualquier época del año. Es más, si algún Jugador les pregunta por el asunto de Abu, por un par de dirhams de plata o mediante un éxito en **Elocuencia** podrán saber que conocen al mercader (pocos en la ciudad no saben quién es), y que él y Yasud, su ayudante, suelen visitar el negocio. Y hoy es su día de suerte: Yasud se encuentra por allí.

Una vez accedan al interior, los Jugadores verán que el mesón está ubicado a una vara de profundidad con respecto al nivel de la calle. Notarán olor a carbón quemado, carne de cordero y pollo asado, y el denso aroma de algunos licores de especias (tal vez comino o cilantro). La única estancia es un comedor con ambiente animado y muchos clientes. En él hay toscas mesas en un lateral, rodeada de bancos, y también un cómodo espacio alfombrado y cojines, justo enfrente, donde se están quemando incienso en unos cuencos. Por ello, allí se reúnen tanto musulmanes como mozárabes.

Si los Jugadores buscan a Yasud por primera vez no será muy complicado saber que se halla por allí, sentado sobre las alfombras, hablando con algunos clientes. Al dirigirse a él y no saber qué quieren de su persona, el tipo se mostrará nervioso (igual que antes), y tras incorporarse fingiendo atención al grupo tratará de huir echando a correr hacia la puerta de salida, como en la Alcaicería. También será necesaria una tirada enfrentada de **Correr** para evitar que escape, pues mientras huye les arrojará un puñado de feluses de cobre a los mendigos, a cambio de que detengan a sus persecutores (todo ello a la carrera).

Los mendigos tratarán de taponar vagamente el paso a cualquier Jugador, pero nunca entablarán un combate (o al menos no todos...). En caso de que escape, podrán encontrarlo en el Zoco de la Seda (se dirigirá a su casa). Y aunque allí volverá a tratar de huir, podrá ser sorprendido y capturado por los Jugadores automáticamente.

Si los Jugadores ya mantuvieron un encuentro con Yasud, éste desistirá de huir de nuevo, fruto del cansancio. Afligido, confesará sus razones de huida y la situación que está viviendo, y podrán saber todo cuanto tenga que decirles (al igual que en el epígrafe anterior). **Nota para el Director/a:** como puede notarse, los Jugadores tendrán que obtener, antes o después, la información que el ayudante del mercader dispone para seguir avanzando en la investigación. Eso les llevará al siguiente epígrafe.

## 5. La escuela del Rabino Menachem

Cuando los Jugadores acudan de nuevo a la judería de *Garnatah Al-Yahud*, deberán adentrarse en el corazón del pueblo hebreo. Sus sinuosas y estrechas calles, tal vez ya recorridas anteriormente, también presentan casas encaladas, pero levantadas con bastante irregularidad, unas montadas sobre otras. A veces las viviendas son compactas, y las plantas se dibujan a diferentes alturas, creando un espacio intrincado pero sólido.

Completan estos vecindarios algunos talleres y varios obradores (uno de pan, otro de cerámica y alfarería y otro de carne, donde se realizaba el sacrificio ritual del animal de consumo (*shejitá*) y su despiece). Por todo ello, la actividad comercial es muy fluida. Antes o después, Yasud les conducirá hacia la *yeshivá* (escuela de la *Torá* y el *Talmud*) donde el rabino Menachem pasa la mayor parte del día impartiendo a sus alumnos su conocimiento religioso.

La *yeshivá* es un lugar humilde, camuflado entre viviendas particulares del barrio judío. Desde fuera nadie podría decir que no es simple una casa de tamaño medio. Su fachada blanca resalta alrededor de puerta de madera modesta y oscura, casi negra, compuesta por una sencilla reja que apenas deja ver el interior.



Tras llamar a la puerta serán recibidos por un hombre de unos cuarenta años llamado Uriel (el *Shammash* o conserje de la institución), quien presenta una barba grisácea y recortada. Parece reconocer a Yasud. Éste les dirá que ha venido con unos conocidos para ver al rabino Menachem y hablar de un asunto de su jefe Abu Al-Hassan. El ayudante del mercader dejará que los Jugadores se presenten ellos mismos y le expliquen, con más o menos detalle, sus intenciones. Será entonces cuando Uriel, tras escudriñar con cierto recelo a cada miembro del grupo, les permita pasar a la escuela judía.

Al cruzar el umbral, los Jugadores comprobarán que el color blanco domina también los muros interiores de un pequeño patio de tierra diáfano, cuya única decoración es un almendro en el centro que proporciona una pequeña sombra. Allí no hay lujos como en la vivienda del cadí Abú, sino que en un lateral porticado se distribuyen tres aulas pequeñas. A modo de celdas, pueden verse a través de sus puertas abiertas a algunos estudiantes de corta edad, encorvados sobre unos reclinatorios. Se hallan leyendo la ley hebrea junto a varias estanterías llenas de finos rollos y legajos. Uriel no tardará en avisar a un tipo con un caftán holgado, lleno de pliegues rasgados por abajo y una larga barba grisácea. Se trata del Menachem ben Asher.

Él rabino es un hombre de semblante serio, ojos claros y algunas arrugas en su rostro. Los Jugadores tendrán que explicar de nuevo qué es lo que quieren exactamente. Él no sabe dónde puede estar el mercader desaparecido (es cierto, y tampoco es que suelen verse muy a menudo), ante lo cual se mostrará preocupado. Tampoco sabrá ningún dato añadido de la moneda de Yasud (si se la muestran o la describen). Eso sí, cuando el grupo le pregunte sobre la ubicación del templo del que hablaba Abu en la carta, este esbozará una sonrisa de resignación, y les hablará:

*“La curiosidad de Abu es como debería se la fe de cualquiera: infinita. Le ha llevado a visitar lugares donde pocos se atreven a mirar. Ese templo de la sierra es un antiguo monasterio anterior a los cristianos, según me contó él mismo hace poco. Abu conoce bien las leyendas de los pueblos de antaño, y sé que preparaba un viaje para visitarlo. No me molesté en preguntarle qué buscaba allí, seguramente alguna otra baratija de las que suele revender...”*

En el momento en que los Jugadores pregunten a Menachem por la ubicación exacta del templo, el rabino sonreirá un poco y les dirá que *“el conocimiento tiene un precio, y la discreción, otro.”* Será entonces cuando les proponga solventar un favor personal a cambio de la información que están buscando.

Resulta que hay otro mercader llamado Baruch, apodado *El Tejedor*, quien debe una suma de dineros por unas mercancías al único hermano de Menachem. No es natural de Granada, pero cuando acude a la ciudad suele hospedarse en la Alhóndiga del Pozo, ubicada cerca de la puerta de *Bab al-Ramla* (junto a la plaza *Bib-Ramla*, la plaza más antigua de la medina granadina).

Por lo visto el tal Baruch es un moroso escurridizo, y el rabino ha puesto todo su empeño y contactos en cobrar la deuda de seis dinares de plata (la friolera de 108 maravedíes), cosa que aún no ha llegado a suceder. Sabe que llegó la ciudad el día anterior y en cuanto el grupo cobre el pago, Menachem les dará la información sobre el templo. El Rabino les dirá también que el Tejedor es un musulmán astuto, de unos cuarenta años, con un parche sobre un ojo y una risa nerviosa. Insistirá en que no quiere violencia innecesaria, tan solo el dinero.

## 6. Buscando en la alhóndiga

Tras unos minutos callejeando por Granada (en presencia o no de Yasud), los Jugadores atravesarán la puerta de Bab al-Ramla, para acceder a la plaza más antigua de la medina. Como ya sabrán y habrán visto con anterioridad, la alhóndiga se trata de un edificio de perímetro rectangular, compuesta por dos plantas (la inferior cuenta con cuadras y almacenes de provisiones, y la superior con habitaciones) y un gran patio central a cielo abierto.

Delante de sus puertas y en su interior podrán comprobar un gran hervidero de actividad: arrieros descargando fardos, comerciantes regateando a viva voz, forasteros buscando un lugar donde pasar unos días (el precio por noche es algo más barato que en una posada) y mozos preparando monturas, cuerdas y pesadas mercancías. Un *fragante* olor a estiércol se entremezcla con el de las especias bajo el caluroso sol de Junio.

El acceso está vigilado por un par de guardias que se limitarán a observar a todo aquel entra y sale del recinto. Si algún personaje ostenta la posición social de *Campesino* o *Esclavo*, los guardias prohibirán la entrada a la alhóndiga (tal vez se les prohíba si simplemente el Director/a quiere complicar las cosas al grupo). Éstos alegarán que el lugar está dedicado a comerciantes, y que son cuantiosas las posadas en la ciudad que aún están por ocupar. No obstante, en tal caso es posible acceder de alguna de estas maneras:

- Convenciendo a los guardias con una buena razón (tirada de **Elocuencia**, **Difícil -25%**).
- Sobornándoles con no menos de cinco o seis dirham de plata.
- Apelando a una posición social ficticia más alta o a un oficio relacionado con un cortesano o con la Corte (por ejemplo, un escriba o alto funcionario) (tirada de **Mando** (**Fácil + 25%**) o **Disfrazarse** si no es cierto).
- Haciendo acopio de una orden directa gracias a algún oficio militar (*Pardo*, *Ghazi*, *Soldado*, etc.) (tirada de **Mando**).
- Pasando desapercibido por las puertas de acceso, oculto entre la gente (tirada de **Sigilo**).
- Hacerse pasar por comerciante. Llevar un animal, carro, provisiones o un atuendo especial les hará creer que los Jugadores tienen derecho a entrar (tirada de **Disfrazarse**, **Fácil +25%**).
- Colarse por algún murete trasero o subiéndose al tejado de las cuadras (tirada de **Trepar**)

Una vez superen el acceso inicial, los Jugadores podrán buscar a Baruch en el recinto. Para ello es posible realizar tiradas de **Descubrir** (ya saben de su descripción), aunque si la pasan no lograrán verlo, confirmando que debe estar en alguna habitación o tal vez no esté en la alhóndiga. También pueden preguntar por él directamente a algún trabajador de la cocinas, mozos u otros comerciantes. Será necesario un éxito en una tirada de **Elocuencia** para que les digan que está alojado en una de las habitaciones con una ayudante: una muchacha de cabellos oscuros.

Si los Jugadores tratan de buscarlo sin más (habitación por habitación o husmeando por la alhóndiga), existe un 30% de que los guardias del interior (en el recinto hay cuatro más), traten de conocer las intenciones de los Jugadores. No les temblará el pulso en echarlos de allí si se percatan de que están buscando a alguien. Un

éxito en una tirada de **Elocuencia** será suficiente para convencerlos de lo contrario. Y es que, como es lógico, los vigilantes no quieren líos ni ajustes de cuentas en la institución municipal. En caso de fracaso, tratarán de expulsarlos de allí por la fuerza.

En una de las habitaciones se halla la ayudante del Tejedor, una muchacha árabe llamada Aisha. Si averiguan su paradero, ésta no les abrirá la puerta, pero podrán hablar con ella desde el otro lado. Ella apelará que el hermano de Menachem les compró unas muy exquisitas telas de Damasco y que, días después de llevárselas, exigió su dinero tras afirmar que la calidad no valía su precio. Y además trató de devolverlas en mal estado. Dirá que por ello su jefe no está dispuesto a entregarles nada. Un éxito en **Empatía** (**Fácil +25%**) les hará saber que eso no es más que una mala excusa. En realidad las telas no eran sino una imitación barata, fabricadas en un taller de falsificaciones de las Alpujarras granadinas, al sur de la ciudad. Parece que un criado del hermano del rabino adquirió el producto, pero su amo se dio cuenta de su ínfima calidad.

Mediante un éxito en **Elocuencia** o convenciéndola de alguna otra manera (tal vez una amenaza velada o directa mediante un éxito en **Tormento**), los Jugadores podrán saber que Baruch fue a hacer unos recados hace un par de horas, y estará a punto de llegar (eso es cierto). Si éstos tratan de cobrarle a ella la deuda del hermano del rabino, necesitarán otra tirada de **Elocuencia** (**Muy Difícil -50%**) y una buena razón para que les entregue la suma. Solo así, la joven les dará lo que han venido a buscar. Además, si las cosas se tuercen, Aisha amenazará al grupo con gritar, por lo que los guardias podrían llegar en breves instantes.

Por supuesto, cuando más tiempo pasen los Jugadores en la alhóndiga más probable será que Baruch regrese y se entere de que le están buscando. En tal caso, si se da cuenta de que le persiguen (o incluso si los Jugadores lo identifican sin que el estafador haya reparado en ellos, mediante un éxito en **Descubrir**), éste tratará de huir, abandonando a Aisha y dejando sus pertenencias allí.

Los Jugadores podrán perseguirlo por la medina de la ciudad mediante una o dos tiradas enfrentadas de **Correr**. Quien sabe si, una vez lo alcancen, el grupo tenga que enfrentarse con él, pues el tipo no está dispuesto a ceder (éste no dudará en utilizar su telek).

**Nota para el Director/a:** para enriquecer o rellenar la escena, es posible que el Director/a quiera hacer una persecución a gran escala añadiendo a varios guardias de la alhóndiga, es decir, los PJ persiguiendo al Tejedor, y los guardias a los PJ (confusos y creyéndoles ladrones o delincuentes).

Y si Baruch logra escapar en cualquier momento, será Aisha quien, despechada por el abandono de su jefe, les entregue a los Jugadores la cantidad que piden, pague los honorarios de la estancia en la alhóndiga y se marche con el resto del dinero que guardaba mientras el Tejedor hacía los recados por Granada (vengándose así por la mala huida del mercader). Cuando los Jugadores logren su cometido, podrán regresar a la escuela rabínica con los seis dinares.

## 7. El camino a seguir

Al recibir su pago en la yeshivá, el judío Menachem se alegrará de ver la eficiencia de los Jugadores, y les dirá que ahora le toca cumplir a él su parte del trato. En una de las salas de estudio ya no habrá estudiantes, lugar al que les invitará a pasar y a sentarse una pequeña alfombra. Tras rebuscar en una estantería, el judío tomará un legajo entre sus manos, el cual les hará entrega. Es un mapa manuscrito de Sierra Nevada, poco detallado pero con varias indicaciones. Les hablará señalando el mapa:

*"El templo que estáis buscando es el monasterio de San Jerónimo, según las cartografías cristianas. Pero su origen no es tal, sino visigodo, mucho más antiguo. Era un viejo lugar de culto y creencias paganas que estos pueblos trajeron de las frías tierras del norte..."*

*Podréis hallar ese lugar en las faldas de Sierra Nevada, siguiendo la cuenca del río Monachil. Para ello, debéis partir del manantial conocido como la Fuente de la Encantada, a las afueras de Granada.*

*Desde él avanza un antiguo camino de pastores entre grandes rocas, y tras un buen trecho, debéis tomar un desvío justo delante de tres olivos secos (uno de ellos partido por un rayo). En esa ruta laberíntica, al final de sus callejones naturales de piedra, alcanzaréis última una quebrada, alejada de los caminos trillados. Tras ella, aparecerá el templo. Tomad: el mapa os irá indicando todos estos lugares..."*

Un éxito en una tirada de **Empatía (Fácil +25%)** les hará saber que el rabino no muestra todas sus cartas. Si preguntan un poco más o le piden que les diga todo lo que sabe, añadirá que los musulmanes, al igual que los cristianos, le dieron también un nombre a las ruinas. Las llamaron *Deir al-Rahib* ("el convento del Monje").

Por lo visto, Menachem ha tenido la precaución de indagar en este asunto después de que su socio desapareciera, y ha podido saber que ese templo visigodo fue el hogar de un poderoso mago dedicado practicar antiguos rituales. Lo curioso es que ni cristianos ni musulmanes repoblaron por mucho tiempo el lugar en las ocasiones en que ocuparon sus inmediaciones. Y desde entonces se halla inhabitado, que él sepa. Sin mucho más que aportar, el rabino les deseará con sinceridad suerte en su empresa, y les pedirá que, si lo tienen a bien, regresen con Abu lo antes posible, pues querrá "*ver qué baratijas ha encontrado el osado mercader*".

## 8. En la cuenca del Monachil

Los Jugadores deberán comenzar su viaje en un lavadero conocido como la fuente de la Encantada, una explanada rodeada de vegetación a las afueras de la ciudad de Granada. Son numerosos los vecinos que acuden allí para lavar prendas y abastecerse de agua en un arroyo de agua clara. Desde esa fuente parte un camino hacia el suroeste, el cual encontrarán enseguida, y que se adentra rápidamente en la cuenca del río Monachil (término que procede del árabe "*Monastir*").

La cuenca del Monachil, encajada en las faldas de Sierra Nevada, es un paraje abrupto y de gran belleza. Sus laderas son escarpadas, repletas de pinos y encinas que descienden hacia el mismo río, y crean un paisaje de afilados barrancos e imponentes cumbres. Apenas hay senderos visibles, por lo que el grupo debe guiarse por su intuición y por donde los caminos les dejen pasar.

En este punto, si el Director/a lo tiene a bien, los Jugadores deberían superar una tirada de **Suerte** para evitar un resbalón o un tropiezo entre el árido terreno de la cuenca (con cuyo fracaso podrían sufrir un daño de 1d3 en la caída, a no ser que se supere un éxito en **Saltar** para poder caer grácilmente ante tal despiste).



Tras casi dos horas de dura marcha, el grupo se encontrará a un pastor llamado Amir y su rebaño, quien podrá confirmarles la existencia de los tres olivos secos, un poco más adelante. Si los Jugadores les preguntan por el desvío, este lo conocerá, añadiendo que, cerca de tales olivos el sendero se interna en un estrecho desfiladero junto a los arroyos circundantes al Monachil. Les dirá que alguna vez se perdió allí una de sus cabras y fue imposible recuperarla, y que si se aventuran por ahí pueden perderse.

Poco después, los Jugadores verán los citados olivos, situados en plena subida entre las rocas y paredes de desfiladero. También verán a un anciano sentado en una gran piedra junto a uno de los secos troncos. Cuando advierta a los Jugadores les hará señales con la mano para que se acerquen. El tipo está solo, y tras aproximarse a él verán que viste con prendas de lana antiguas, y parece un ermitaño. El hombre será amable con los Jugadores, e incluso les preguntará hacia dónde se dirigen. Si los Jugadores le preguntan las razones de su situación les dirá lo siguiente (también si el grupo le ignora y sigue su camino):

*“Disculpad mi osadía, viajeros, pero la desesperación me ha traído a este camino. Soy Hadej, un humilde guardián de estas montañas, y una gran afrenta se ha cometido entre estas rocas: un joven ha matado a mi pupilo en una de la cumbres de estas montañas, empujándole barranco abajo. Lo vi con mis propios ojos..., y ahora exijo su presencia ante mí.”*

Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico** les hará notar que aquel tipo está imbuido en una especie de aura especial, como si su presencia no fuera la de un anciano común. No concretará cuál es su oficio en ese paraje, y si los Jugadores le preguntan por qué no va él a buscarlo apelará a que sus fuerzas ya no le acompañan como antaño. Ante los motivos de la muerte, Hadej dirá que el agresor pretendía robarles, y que su pupilo se interpuso por delante. Si le preguntan por la justicia a impartir, el anciano responderá que tomará al asesino, a la fuerza, como un nuevo pupilo, un futuro guardián de la cuenca en la que se encuentran.

Un éxito en una tirada de **Empatía (Difícil -25%)** les hará sospechar que sus palabras son sinceras en parte, pero será imposible discernir cuáles de ellas. Los Jugadores son libres de ayudar o no al anciano, aunque

éste les dirá que podría guiarles o ayudarles por el camino que están recorriendo (si el grupo le habla sobre la búsqueda del templo visigodo, asegurará que sabe donde está, lo cual es cierto).

Si los Jugadores aceptan, Hadej les indicará que el agresor es un joven muchacho árabe vestido de ropas blanquecinas, quien se internó hace apenas unas horas por las quebradas que se desvían un poco más allá de los tres olivos (la misma ruta que en realidad deberán seguir ellos). Aquellos laberintos serían un buen lugar para esconderse, pues son muchos los recovecos que albergan los altos montes de la cuenca. En caso de atraparle, le gustaría que lo trajeran de vuelta a los tres olivos. *Nota para el Director:* Hadej es un *Djinn* (pag. 372 del Manual) recién invocado (apenas unas horas) que ha adoptado una forma más terrenal (Ver *La Verdad: Hadej, el Djinn*).

## 9. Las quebradas de la cuenca

Tanto si los Jugadores aceptan la búsqueda del agresor como si no, la ruta a seguir será el desvío que les comentó el judío Menachem en Granada. El desvío no es más que un descenso prolongado del terreno que se aleja momentáneamente del río, en cuyo fondo hay una hondonada formada por quebradas laberínticas. Algunas de las paredes naturales que el grupo debe atravesar tienen unas treinta varas de altura, tal vez más. En algunos tramos las paredes se ensanchan bastante, y en otros son tan estrechas que, extendiendo ambas manos, podrán tocarlas al mismo tiempo.

Si los Jugadores aceptaron la búsqueda, durante su caminar podrán realizar tiradas de **Descubrir** para encontrar rastros en el terreno, y necesitarán un éxito en una tirada de **Rastrear** para poder seguirlos. Ello les llevará por varias bifurcaciones hasta que el terreno se vuelva algo más floreciente y ascienda a media altura (unas diez varas), lugar donde se ubica una pequeña cueva.

Si el grupo no es capaz de seguir estas pistas, es posible que puedan percibir algún sonido en aquella cuenca inhabitada. Bastará un éxito en **Escuchar** para percibir el sonido de alguien corriendo por las inmediaciones. Tal vez el ruido de los mismos pisando el terreno pedregoso les lleve hasta esa cueva.





Sea como sea, en el interior de la cavidad se halla un muchacho con ropas blancas y manchadas de sangre, quien, sorprendido por la llegada del grupo y sus intenciones, les mostrará un cuchillo con el que tratará de defenderse. Si tratan de razonar (el muchacho no tiene alma de bandido o delincuente), los Jugadores podrán hablar con él, pese a que está visiblemente nervioso. Su nombre es Samir.

El relato de Hadej no coincidirá del todo con la versión Samir. Éste acabará confesando que el tipo al que empujó no era pupilo de nadie, sino que era Muqiri, su propio amo. Añadirá que lo hizo por una buena razón (Ver *La Verdad: La decisión de Samir*), por lo que los Jugadores sabrán que Hadej no es un anciano cualquiera).

Con un éxito en una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)** sabrán que lo que cuenta el muchacho es verdad; y con otro en una tirada de **Leyendas** les hará saber, entre otros datos, que es un Djinn y que como no pueden dañar directamente a ningún humano, tal vez no pueda atrapar con sus propias manos a Samir (razón para pedirles ese favor a los Jugadores). Por otro lado, si los Jugadores le preguntan por el mercader Abu Al-Hassan, éste les dirá no haber visto a nadie con tal descripción.

Antes o después (tal vez conociendo ya las razones de la mala actuación del joven) Samir les pedirá dejarle ir, pues no quiere acabar entre las garras de ese demonio.

Si tratan de atraparlo, el muchacho se defenderá hasta la muerte, en cuyo caso, tras llevarle ante el Hadej, éste se lo agradecerá de varias maneras: rellenando sus pellejos de agua, limpiando sus heridas (reestableciendo 1d4 puntos de vida a cada Jugador con su hechizo *Bálsamo de Curación*), y/o bien proporcionándoles la yegua que Muqiri y Samir trajeron consigo para transportar los ingredientes de la invocación (animal que será atraído, sólo el Djinn sabe cómo, hasta ese lugar).

Justo después, Hadej se transformará en un humo tan oscuro que, envolviendo a Samir delante de los Jugadores, le hará desaparecer cuando la negra columna se haya dispersado en el aire. Por supuesto, nadie volverá a ver al joven. Ello hará que los Jugadores ganen automáticamente 1d4 puntos de Irracionalidad.

En el caso de que los Jugadores acepten la búsqueda de Samir y le dejen marchar, el Djinn se enterará de ello y, ahora molesto, tratará de castigar a los Jugadores más adelante (Ver *11. Regreso a Granada*). Si por el contrario los Jugadores no aceptaron el encargo del Djinn (o si el Director/a lo tiene a bien ocurriera lo que ocurriera), un grupo de bandidos que se ocultan en esa cuenca (nº de Jugadores+1) tratará de emboscar al grupo y desvalijarles todo cuanto tengan encima.

## 10. El templo visigodo

Tras superar el laberinto de paredes, el grupo llegará de pura casualidad (o tal vez por las indicaciones del Djinn) hasta la última quebrada del río Monachil en esa parte de la cuenca. Se trata de un emplazamiento remoto, rodeado de vegetación en una hondonada totalmente aislada. Las paredes naturales, altas y paralelas, muestran ciertos dibujos antiguos, grabados que antaño tuvieron algún significado (ahora completamente indescifrables).

Poco a poco, la quebrada se irá abriendo y llegarán hasta un gran claro irregular, muy amplio, rodeado en su totalidad por rocas (en la que la manera de regresar es a través del mismo camino). En el centro del claro, adosado al risco vertical de la gran montaña rocosa, se halla la fachada de un antiguo templo. Se trata del destino que los Jugadores buscaban. El templo no parece una construcción corriente: no hay imágenes religiosas, sino remates arquitectónicos bastante pronunciados y fuera de lo común.

Por allí no se escucharán pájaros, no notarán brisa caliente o fría y los Jugadores percibirán una quietud y soledad bastante pronunciada. Por ello a no ser que superen una tirada de **Templanza**, el grupo sentirá una extraña sensación de abandono, de peligro, o tal vez una mala corazonada en la idea de tener que explorar el interior del templo (si el resultado de la tirada es una pifia, la sugestión proporcionará al Jugador un malus de -5% a todas sus tiradas durante su visita).

Un éxito en una tirada de **Descubrir** permitirá a los Jugadores advertir en las inmediaciones alguna prenda u objeto del mercader Al-Hassan, señal de que logró llegar hasta allí.

Tras cruzar el dintel pétreo del templo, los Jugadores se adentrarán en la negrura del mismo (necesitarán un punto de luz para explorar el lugar). El templo se divide únicamente en dos salas, una seguida de la otra:

### 1. La Antesala de piedra

Se trata del zaguán natural del templo, cuyas paredes son de roca desnuda pero pulida, con un brillo húmedo que refleja levemente la luz de las antorchas o candiles. El aire es sorprendentemente frío y quieto, cargado con un aroma a tierra húmeda. El suelo rocoso muestra vetas de un mineral oscuro que se adentran en la siguiente sala, en lo profundo de la roca. Un éxito en **Conocimiento Mineral** podría hacerles deducir que se trata de *Al-magnatis* o como llaman los cristianos, “*Piedra imán*” (Magnetita hoy en día). En las paredes laterales, a la altura de la vista, se hallan decenas de nichos profundos, vacíos, lugares donde antaño debieron albergar cuerpos. Ahora no cuentan con ninguno.

Bajo los nichos también hay bajorrelieves abstractos, que representan líneas entrelazadas, marcas con forma de V invertida y numerosas espirales. Si Yasud va con ellos, podrá reconocer dichas marcas como las que había en la moneda que Abú le dejó (o si los Jugadores llegaron a verla podrán recordar, mediante un éxito de **Memoria, Muy Fácil +50%**, dichas marcas en la pieza).

### 2. La cámara sepulcral

A través de un pasadizo corto y estrecho, los Jugadores llegarán a la cámara sagrada del templo, la cripta del mago visigodo. Se trata de una sala semicircular, muy amplia, con una alta cúpula que el brillo de la iluminación no llegará a esclarecer. En el fondo se halla una estatua negra, fabricada en basalto, con cuerpo y rostro antropomórfico. A su alrededor hay grabados similares a los de los bajorrelieves. En el centro de la sala verán una estructura monolítica de piedra negra, muy oscura; un bloque rectangular de gran tamaño, simple en su forma. Está apoyado en el suelo sobre cuatro bloques pequeños. Se trata de una tumba, cuya tapa de piedra alberga incrustaciones circulares que a los Jugadores les resultarán familiares: son monedas de plata y basalto, similares a la que recibió Yasud.

Parecen incrustadas en huecos en la tumba, excepto en uno de ellos (seguramente se trate del hueco de la moneda que Abu le entregó a su ayudante).

Pero lo que atraerá verdaderamente la atención de los Jugadores será el hallazgo de Abu Al-Hassan. El mercader se halla de bocabajo, levitando en vertical sobre la tumba de piedra. Su rostro y manos se muestran tremendamente pálidas, y sus brazos cuelgan hacia abajo. Parece inconsciente y ninguna cuerda sostiene el peso de su cuerpo. Por alguna extraña razón o fuerza imperceptible, gira lentamente sobre sí, en el aire.

Si los Jugadores se acercan a la tumba o tratan de sujetar a Abu para descenderlo de allí (cosa que no podrán hacer de momento), las vetas de magnetita en el suelo de la antesala, que se extienden hasta la cripta comenzarán a emitir una luz azul brillante, acompañada de un zumbido grave que hará reverberar la cúpula de la cámara. Entonces oirán una voz cavernosa procedente del fondo: “*El Guardián Negro os da la bienvenida...*”.

El grupo verá que la estatua de basalto del fondo de la cripta comenzará a hablar, sin moverse de su posición. Aquella inesperada sensación de sorpresa e incredulidad al ver a la figura de piedra hablar les hará ganar 1d10+2 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad con malus de -25%. Tales criaturas son *Teraphimes* (pag. 302 del Manual), engendros del infierno de los que los Jugadores podrán saber más datos si superan una tirada de **Leyendas**.

Si lo tienen a bien, los Jugadores podrán charlar con la estatua. Ésta se hace llamar “*El Guardián Negro*” (de hecho se referirá a ella misma de esta manera, nunca con un pronombre, como desdoblado su personalidad). Les preguntará por sus identidades, porque están heridos (en tal caso), o si se han perdido (entre otras cuestiones de menor interés). Es como si tuviera una inocente curiosidad por lo que hay más allá del interior del templo. De la misma manera, si los Jugadores le preguntan a ella, la estatua podrá explicar algunas cosas de ese lugar, y no hará falta tirada alguna (que el Director/a dosifique la siguiente información):

Por lo visto, el *Guardian Negro* es el vigilante de la tumba de Valamiro, el hombre que yace en ese lugar. A su vez, Valamiro era un mago al servicio de su señor *Bárdalos* (el demonio *Nergal*, solo que con otro nombre), quien murió hace varios siglos, antes de que los musulmanes llegaran a esa tierra. Las monedas de la

tumba son sellos de poder que Valamiro incrustó en vida en su futura lápida. Desde su muerte, tan sólo sus descendientes han sido dignos de heredarlas.

El cometido del Guardián Negro es cumplir el pacto entre mago y demonio (Ver *La Verdad: el pacto de Valamiro*), y consiste en entregar las piezas a esos descendientes o protegerlas de los ilegítimos incautos que hayan acudido allí para robarlas. De momento dos personas han reclamado las piezas: una mujer llamada Ramira, verdadera descendiente que tomó una de las monedas hace casi doscientos años; y Abú, hace varias semanas, sin éxito alguno.

Por lo visto, Abú trató de engañar al Guardián Negro, pero el Teraphim entendió enseguida que éste no era descendiente del mago y, en consecuencia, activó la veta de imán hasta elevarlo por los aires, colocándolo en esa posición levitante. Ahora el osado saqueador tan sólo ha de esperar “el castigo”.

Además, si los Jugadores le preguntan, el Guardián Negro podrá decirles que el mineral del suelo es *imán natural* (magnetita), cargado por el influjo de Valamir, aún persistente alrededor de su tumba.

El castigo para Abu por tratar de hacerse con las piezas de la tumba, según podrá contar, es la pena que sufren aquellos que se atreven a robar los sellos de Valamiro. La *Bestia de Bárdalos* (según citará el Guardián Negro), acudirá a la cueva en la próxima luna llena y devorará al atrevido mercader (medida adoptada en el contrato entre Valamiro y el demonio). Por eso la estatua, sabiendo que habrá luna nueva esa misma noche, les aconsejará salir de ese lugar antes de que ellos sean también presa del castigo.

Por supuesto, nada impide tratar de convencer al Teraphim (quien puede ser engañado o embaucado) de que perdone la vida Abú por alguna buena razón. Él responderá que no es verdugo alguno, sino vigilante, aunque hay una manera muy simple de salvarle la vida: intercambiar su lugar por el de alguno de los Jugadores. Una vida debe pagar el precio de Abú, y el Guardián no se negará a hacer ese trueque.

No obstante, un éxito en una tirada de **Elocuencia** (Muy Dificil -50%) hará que la estatua anule el influjo de la veta y el mercader caiga desplomado al suelo. En

esos momentos Abu despertará de su trance, pero apenas podrá reponerse, colocarse de pie o recordar dónde está. Ahora podrán huir con él, pero tendrán que diseñar un plan para transportarlo por las quebradas y otras cumbres de la cuenca del Monachil. **Nota para el Director/a:** en ningún caso, el Guardián Negro dejará que los Jugadores traten de obtener las monedas de Valamiro, pues serían atrapados por la magnetita como el propio Abu.

Por cierto, si los Jugadores destruyen al Therapim, éste explotará en mil pedazos (ver *Dramatis Personae*), y aparte del daño sufrido la caverna se vendrá abajo. Los Jugadores necesitarían superar una tirada de **Correr** (Dificil -25%) para avanzar lo más rápido posible hacia el exterior antes de que los grandes escombros de la cripta se precipiten mortalmente sobre ellos.

Por otro lado, en caso de que convenzan al Guardián Negro y liberen a Abu, ello no quiere decir que la bestia de Nergal, devoradora de los impíos atrevidos, se olvide del asunto. Esa misma noche de luna llena aparecerá en la Tierra y buscará incesantemente al mercader (esté donde esté) y a los acompañantes que tenga consigo (tal vez sea la batalla final que pueda cerrar esta historia).

**Nota para el Director/a:** en el caso de que los Jugadores tengan la pieza de Yasud (o éste acuda con ellos) y se la enseñen al Therapim, éste les pedirá que la coloquen en la tumba. Aunque no saben cómo ha llegado a su manos (no son herederos de Valamiro) les agradecerá que la traigan de vuelta. Esa será la única forma en la que el Guardián Negro libere automáticamente a Abu y, además, no tenga que sufrir el doloroso castigo de la bestia de Nergal (dado el ofrecimiento).

## 11. Regreso a Granada

Si los Jugadores dejaron escapar voluntariamente a Samir, el Djinn tratará de castigarlos cuando regresen a Granada a través de la cuenca del Monachil. Para ello puede herirles o tratar de hacerlo de forma indirecta mediante las siguientes prácticas:

*-Debilidad persistente:* Mientras avanzan por el terreno de ladera, los Jugadores que no superen una tirada de **Racionalidad** sentirán un cansancio repentino: sus músculos flaquearán, su paso y avance será más lento y

sentirán pinchazos y dolores en sus articulaciones. Este mal, provocado por el Hadej, no es más que una sensación mental, pero hará que se despeñen por la ladera de la cuenca o se tropiecen en alguna roca. Los daños de una caída repentina, que pueden evitarse con una tirada de **Suerte**, podrían provocar entre 1d6 y 3d6 puntos de daño. Cuando salgan del lugar de la influencia del Djinn (antes de llegar a Granada) el influjo cederá y podrán sentirse con fuerzas de nuevo.

-*Alucinación dañina*: si el grupo avanza por la orilla del río Monachil, al asomarse en el agua del río, cada Jugador verá que su rostro es muy distinto: arrugas, cabellos blanquecinos y, en definitiva, un aspecto mucho más anciano. Un éxito en una tirada de **Racionalidad** supondrá que el influjo de la visión del Djinn desaparezca; sin embargo un fallo hará que el Jugador enloquezca por momentos y se desequilibre.

Necesitará superar una tirada de **Agilidad x2** para no perder la compostura y no caer al agua, en cuyo caso éste será arrastrado por la corriente. Comenzarán entonces a aplicarse las reglas de *Peligros: Asfixia* (Pag. 103), hasta que el Jugador sea rescatado por alguien (utilizando tiradas de **Nadar**) o consiga salir por sí solo (momento en que el dominio de Hadej decaerá).

-*Ataque de murciélagos*: Si los Jugadores entran en alguna cueva para descansar, serán atacados por algunos murciélagos que habitan allí, los cuales habrán sido instigados y estimulados mágicamente por el Djinn. Los pequeños roedores voladores se centrarán en alguno de los Jugadores, quien tan solo podrá librarse de ellos amedrentándolos con alguna antorcha y una tirada de **Agilidad x3**, o bien huyendo de allí de forma precipitada (mediante un éxito en **Correr**, con cuyo fallo puede propiciar una caída de entre 1d6 puntos). El daño de mordida de la bandada de murciélagos (*Mordisco* 35%) no debería sobrepasar 1d2 puntos. Además, hay un 60% de que los animales transmitan a los Jugadores la *Rabia* (pag. 105).

-*Guardianes de la atalaya*: Dada la estratégica geografía de la cuenca del Monachil, el grupo pasará en su regreso junto a los restos de una torre de vigilancia (una atalaya que antaño controlaba el acceso a Granada por esa zona), situada en un pasillo descendente lleno de peñascos y vegetación. Ahora ya no conserva más que los escombros de sus piedras labradas, mezcladas

entre las rocas naturales del paisaje. Junto a los restos hay tumbas de un pequeño cementerio, lugar donde los guardias de la antigua guarnición descansan enterrados. Antes de la aparición del grupo, el Djinn pasó por la zona en forma de humo y, a sabiendas, activó con su misma presencia la maldición latente esparcida en el lugar.

Resulta que antaño los soldados del cementerio hicieron un juramento solemne en vida que, por alguna razón, nunca se cumplió (dejamos dichas razones al Director/a). Ahora, sus espíritus conservan la carga de ese juramento, y de vez en cuando salen de sus tumbas. La influencia del Djinn provocará que se levanten, y éste ha sabido aprovechar su despertar para dificultar a los Jugadores con un buen susto y una buena fatiga. Al ver a los *Muertos* (pag. 352 del Manual), Cada uno de ellos ganará 1d10 puntos de Irracionalidad si no supera una tirada de Irracionalidad.

Por otro lado, en el caso de que la bestia de Nergal les persigan por la liberación de Abu, ésta puede aparecer en esta parte (si es que no se quiere guardar su entrada infernal para otra ocasión). Tal vez pueda combinarse con alguno de los encuentros de castigo del Djinn propuestos. No obstante, si los Jugadores alcanzan esta parte con poca salud, apelamos a la piedad del Director/a para evitarlo.

## Conclusión

Finalmente, si los Jugadores llegan a Granada de una pieza, deberán acudir al palacete del Albaicín, propiedad del cadí Abd-Allah. Éste se alegrará de ver al grupo y entender que llegaron a desentrañar el asunto de Abu (hayan rescatado al mercader o al menos hayan confirmado su muerte o lugar de desaparición).

En el caso de que lo hayan rescatado y llevado ante su presencia, Abu estará en deuda con los Jugadores, según dirá. Si lo desean, puede que lo lleven directamente a su hogar, para que el mercader se reencuentre con su hijo o incluso con Yasud. En este último caso (favorable para Abú), el grupo será visitado por unos siervos del mismísimo sultán de Granada. De parte de éste les invitará a acudir al día siguiente a la misma corte, dentro de la Alhambra. Por lo visto Abu le habrá relatado la historia de su viaje al Sultán, varias



veces (así como el buen hacer de los Jugadores), y el mandatario musulmán querrá escuchar la versión de los mismos.

Una vez en la Alhambra, tras ser conducidos por el Patio de los Arrayanes, donde la alberca central refleja la imponente Torre de Comares (la mayor de las torres de la Alhambra), un par de criados del complejo les acompañarán al majestuoso Salón de los Embajadores, es decir, la sala del trono del sultán. Allí, Mohammed V suele recibir a dignatarios, embajadores y realiza las audiencias más importantes. Los Jugadores enseguida notarán que el aire de la sala está aderezado con aromas a flores exóticas, y podrán ver el asombroso artesonado de madera de cedro: un universo estrellado tallado que simboliza los siete cielos del Islam. Las paredes están cubiertas de yeserías con versos del Corán y patrones geométricos vegetales (los *atauriques*), los cuales capturan la luz a través de las celosías de las estrechas ventanas del lugar.

En mitad del salón, acompañado de dos criados y dos soldados, aguarda el sultán, quien observará la llegada del grupo con mirada perspicaz y curiosidad evidente. Una sonrisa descansa en su rostro. Tras las debidas presentaciones y reverencias, los Jugadores se darán cuenta de que el sultán es un hombre curioso, y se maravillará de todo aquello que le narren, interrumpiéndoles ocasionalmente con preguntas muy concretas. Sin duda que el relato le habrá gustado (o al menos interesado) y los Jugadores se habrán ganado el favor del hombre más poderoso del reino nazarí. Quién sabe si lo necesitarán para sobrevivir en las próximas aventuras

## La Verdad

### Hadej, el Djinn:

Hadej no siempre habitó bajo los tres olivos secos de los montes junto al Monachil. Su llegada a este rincón de la Península Ibérica se remonta a épocas pasadas. Este Djinn fue invocado siglos atrás por un poderoso hechicero zirí bereber, de la antigua taifa de Granada, quien buscaba sabiduría y poder para proteger ese recién fundado territorio. Cuando la criatura cumplió dos de los deseos del hechicero, fue recluida en un templo subterráneo, un antiguo adoratorio olvidado, oculto bajo las raíces de lo que un día fueron olivos frondosos. Desde entonces, y hasta que no se le pidiera

un tercer deseo, aquella sería su involuntaria morada, prisión en realidad, y pese a que era posible deambular por la superficie, nunca podría alejarse demasiado de la ubicación de aquel adoratorio en el subsuelo.

Por desgracia, el hechicero zirí murió antes de formular su último deseo, y desde entonces Hadej ha estado esperando a que alguien invoque su presencia para proporcionar el deseo final que pueda liberar el sello mágico de aquellas tierras. En realidad podría alejarse cuanto quisiera del epicentro de su prisión lo debilita, pero sabe que su forma se desvanecería y jamás podría recomponerse. En la actualidad, Hadej entendió que la llamada de Muqiri era la oportunidad perfecta, pero Samir lo despeñó monte abajo, desbaratando su liberación...

### La decisión de Samir:

Según Samir, su maestro Muqiri era un popular cortesano de la corte granadina, aunque, de puertas para dentro practicaba las artes mágicas que tenía en su haber, concretamente en su almunia de la vega de Granada, cerca del *Shanil* (El río Genil). Hace muchos meses, cuando Muqiri tomó a Samir como aprendiz, le reveló la existencia en la cuenca del Monachil de un ser que podría devolver la salud a una reciente epidemia en los olivares de su almunia.

Sin embargo, hace escasas horas, tras invocar a la criatura, Muqiri, fruto de la euforia por el éxito, reveló en un descuido el deseo que pediría: derrocar al actual sultán Mohammed (tal vez para entronizarse él mismo o ceder su puesto a un aspirante en la sombra, que el Director/a concrete las razones de esta maldad).

Hadej fue invocado, pero Samir decidió en el último momento evitar aquel deseo ilícito, ya que el reino y ciudad de Granada estaban pasando una larga época de prosperidad, y aquel destino solo traería un periodo de inestabilidad. Con la presencia del Djinn invocado en su propia morada (las ruinas de un antiguo santuario almohade enterrado a gran profundidad bajo los tres olivos secos), Samir empujó a su maestro y lo despeñó antes de que pronunciara tal cosa. Ahora, el muchacho sospecha que Hadej le persigue ya que, al no poder cumplir el deseo de Muqiri, no podrá ser liberado del sello que le ata al palacio subterráneo (o algo así le contó su maestro antes de acudir en su búsqueda...).

## El Pacto de Valamiro:

El pacto entre Valamiro y Bárdalos (Nergal) fue una de las tantas alianzas oscuras que éste demonio ejercía con sus súbditos terrestres. A cambio de la inquebrantable protección de su tumba y su legado (garantizada por la presencia y vigilancia del Guardián Negro y la furia de la Bestia de Nergal), Valamiro ofreció a su señor demoníaco en sus últimos años de vida un santuario de corrupción (su propia tumba), la cual serviría como portal permanente para el demonio. De esta manera, Nergal y sus criaturas podrían cruzar a voluntad de un lado al otro del plano terrestre.

La única condición que el hechicero visigodo propuso al demonio fue que solo aquellos que compartieran su misma sangre a través del tiempo podrían acceder impunes al templo, así como recoger las valiosas monedas incrustadas en su tumba. Y resulta que esta premisa no era baladí. Todo ello formaba parte de su plan final, ligado al pacto con Nergal.

El visigodo estaba obsesionado con trascender la muerte y regresar a la vida siglos después de dicho final. Antes de morir, cada moneda fue imbuida con parte de su alma, y cuando éstas fueran reclamadas por un descendiente de cada generación, extraerían sutilmente del mago parte de su esencia vital y mágica (esencia que aún permanecía dentro de la magnetita de la tumba).

Este magnífico y poderoso hechizo culminará cuando la última moneda sea tomada por el último descendiente, desatando la voluntad de Valamiro y regresando a la vida. Por el momento, y a falta de mucho tiempo, el plan del hechicero no parece ir por buen puerto: tan solo una de sus descendientes (Ramira) llegó al templo, recogió su moneda y a partir de ahí, por algún motivo, el proceso se detuvo. Dicho objeto, al cabo de los siglos, terminó en manos de Abú, momento en que comenzó su nueva ambición...

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 40 p. Ap.
- Por atrapar a Baruch, el Tejedor, +10 p. Ap.
- Por atrapar a Samir, +5. p. Ap.
- Por rescatar con vida a Abu, +10 p.
- Por eliminar a la bestia de Bárdalos, +15 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Yasud, ayudante de Abu

FUE	13	Altura: 2,08 varas
AGI	14	Peso: 150 libras
HAB	14	RR: 65%    IRR: 35%
RES	13	Templanza: 50%
PER	16	
COM	15	
CUL	12	

*Armas:* Pelea 35% (1d3)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1)

*Competencias:* Comerciar 45%, Conocimiento de Área (Granada) 52%, Correr 41%, Descubrir 46%, Leer y Escribir 35%, Sigilo 26%

### Mendigos junto al mesón de las dos Cigüeñas

FUE	14	Altura: 1,90-2,05 varas
AGI	13	Peso: 125-130 libras
HAB	14	RR: 75%    IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%
PER	15	
COM	10	
CUL	9	

*Armas:* Cuchillo 30% (1d6), Pelea 35% (1d3)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1)

*Competencias:* Descubrir 40%, Escuchar 36%, Escamotear 42%, Ocultar 34%

### Guardias y vigilantes de la alhóndiga

FUE	18	Altura: 2-2,15 varas
AGI	14	Peso: 155-167 libras
HAB	15	RR: 75%    IRR: 25%
RES	14	Templanza: 50%
PER	16	
COM	11	
CUL	6	

*Armas:* Cuchillo 47% (1d6+1d4), Lanza corta 40% (1d6+1), Pelea 38% (1d3+1d4)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1), Grebas de cuero (Prot. 2), Brazales (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot. 1)

*Competencias:* Correr 25%, Descubrir 56%, Escuchar 40%, Esquivar 35%

### Baruch, el Tejedor

FUE 15 Altura: 2,05 varas  
AGI 14 Peso: 156 libras  
HAB 18 RR: 75% IRR: 25%  
RES 15 Templanza: 50%  
PER 11  
COM 20  
CUL 12

*Armas:* Telek 25% (1d3+2+1d4), Pelea 30% (1d3+1d4)

*Armaduras:* Ropas gruesas (Prot. 1)

*Competencias:* Comerciar 65%, Conducir caro 43%, Conocimiento de Área (Granada) 46%, Correr 34%, Descubrir 60%, Elocuencia 53%, Empatía 45%

### Samir

FUE 12 Altura: 2,01 varas  
AGI 12 Peso: 154 libras  
HAB 15 RR: 50% IRR: 50%  
RES 14 Templanza: 50%  
PER 12  
COM 15  
CUL 18

*Armas:* Carece

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1)

*Competencias:* Astrología 35%, Conocimiento de Área (Granada) 30%, Conocimiento Mágico 50%, Conocimiento Mineral 38% Sigilo 32%, Descubrir 46%, Leer y Escribir 40%, Sigilo 26%

*Hechizos:* Aliento de Salamandra, Mal de Piedra

### Bandidos de la cuenca del Monachil

FUE 14 Altura: 1,95-2,05 varas  
AGI 13 Peso: 140-145 libras  
HAB 15 RR: 75% IRR: 25%  
RES 13 Templanza: 50%  
PER 15  
COM 8  
CUL 6

*Armas:* Terciado 42% (1d6+1+1d4)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1), Grebas de Cuero (Prot.2)

*Competencias:* Conocimiento de Área 55%, Correr 36%, Descubrir 52%, Escuchar 35%, Sigilo 51%, Tregar 40%

### El Guardián Negro (Teraphim)

FUE 0 Altura: 2, 21varas  
AGI 0 Peso: 180libras  
HAB 0 RR: 0% IRR: 175%  
RES 35  
PER 30  
COM 5  
CUL 20

*Armas:* Carece

*Armaduras:* Carece

*Competencias:* Descubrir 99%, Empatía 99%, Escuchar 99%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

\*Muerte Explosiva: Un teraphim tiene la facultad de estallar cuando llega a 0 PV, causando 5D6 PD a todo aquél que se encuentre en un radio de cinco varas o menos. En objetivos situados más lejos, este daño se reduce en 1D6 por cada dos varas de distancia extra.

### Muertos de la atalaya

FUE 15 Altura: 2-2,05 varas  
AGI 10 Peso: 120-135 libras  
HAB 10 RR: 0% IRR: 110%  
RES 15  
PER 7  
COM 3  
CUL 6

*Armas:* Terciado 38% (1d6+1)

*Armaduras:* Carece

*Competencias:* Correr 15%, Esquivar 25%, Tregar 28%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

\*Resistencia al Daño: Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

### El Gárbaro (o La Bestia de Nergal)

El Gárbaro es una criatura engendrada por el mismo Nergal, parte de su ser. Se trata de una abominación cuadrúpeda de casi tres varas de altura, formada por una masa de carne retorcida. Sus cuatro patas, de longitudes dispares y acabadas en garras prensiles, se mueven con un espasmo antinatural. Mientras tanto, su tronco se halla cubierto por una piel escamosa,

excepto por encima de sus patas traseras, lugar donde presenta terribles pústulas que supuran una secreción hedionda y corrosiva. De su cuello brotan apéndices óseos en forma de púas, y su cabeza, es una amalgama de varios hocicos dentados y ojos múltiples (no menos de dos decenas). Tan sólo es capaz de aparecer en la Tierra las noches de Luna llena a través de portales consagrados al mal (como la tumba de Valamiro).

FUE 25      Altura: 2,90 varas  
AGI 20      Peso: 345 libras  
HAB 0      RR: 0%      IRR: 120%  
RES 30  
PER 25  
COM 0  
CUL 0

*Armas:* Mordisco 80% (2d6+1+1d4), Zarpazo 65% (1d6+1d4)

*Armaduras:* Escamas (Prot. 2, excepto en cabeza y patas)

*Competencias:* Correr 70%, Descubrir 85%, Rastrear 90%, Saltar 65%.

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

\*Secreción Corrosiva: Si un Jugador golpea a la criatura en sus cuartos traseros (Localización "7-8 Cuartos Traseros", ver *tabla de Localizaciones de impactos para Criaturas Cuadrúpedas*, pag.524) hay una probabilidad del 60% de que alguna de sus pústulas se reviente por el golpe. Una secreción ácida fluirá de ella, corroyendo y descomponiendo al instante el arma utilizada (quedará como ceniza). Si el agresor ha atacado sin un arma arrojadiza tendrá, además, una probabilidad del 40% de ser rociado por el fluido en una localización estándar (lanzar 1d10). Ello le provocará un daño de 2d6 puntos por quemaduras en dicha parte corporal, aunque las armaduras que porte sobre ella podrá atenuar parte del daño.

\*Vínculo irrompible: Mientras el pacto de Valamiro permanezca activo y las monedas existan, el Gárbaro es un ser inmortal. Si su cuerpo es destruido o el periodo de luna llena termina, su esencia oscura se retirará al Abismo de su señor Nergal para reformarse. Solo una alteración o la disolución del pacto original podría impedir su inevitable vuelta en otra Luna Llena (tal vez no en la siguiente, ni en los siguientes meses o años... pero regresará para cumplir su cometido de castigo).

## Nur

Nur es una joven musulmana de veintiún años que ha vivido toda su vida en la bulliciosa ciudad de Granada. Su constitución es menuda (es nervio puro), pero ello siempre le ha proporcionado una agilidad y rapidez muy útil. Su día a día transcurre entre las calles que conectan el barrio del *Ajsharish* (el Axares, ubicado a lo largo de la ribera del río Darro), el centro de la ciudad y el Zoco de la Seda, puesto que se dedica a llevar recados y cumplir pequeños encargos para los comerciantes o nobles locales. Esta labor es considerada ociosa para muchos, pero muy útil para otros. Por ello, este modo de vida le ha hecho ganarse el apodo de “*Al-Dhakiyy*” (“*La astuta*”) y le permite no solo ganar unas cuantas monedas, sino también escuchar y observar muchas cosas que ocurren en la capital del Reino.

Su familia era originaria de las Alpujarras, y en la actualidad vive con su padre, Ishaq, un modesto tejedor que cayó enfermo hace casi dos años y, desde entonces, Nur se esfuerza en cuidar de él. La muchacha tiene un don natural de gentes: sabe convencer a los indecisos y captar rumores de las bocas más cerradas. Y los comerciantes a los que sirve aprecian ese buen don natural de la muchacha.

### ¿Porqué conoce al Cadí Abú Abd-Allah?

Nur suele llevar recados al cadí Abú, un hombre que siempre le ha parecido justo y, sorprendentemente, amable. En ocasiones, Abú le ha encomendado misiones delicadas, tales como entregar cartas lacradas (o secretas) de algún mandatario de la corte, o bien buscar a ciertas personas sin hacer preguntas. Gracias su resolutiva actividad, Nur se ganó hace tiempo la confianza del cadí, quien valora su discreción y velocidad.

**Reino:** Reino de Granada  
**Pueblo:** Árabe  
**Posición Social:** Ciudadana  
**Profesión:** Recadera (Libre)  
**Profesión Paterna:** Artesano (tejedor)

**FUE:** 12      **Altura:** 1,99 varas  
**AGI:** 20      **Peso:** 146 libras  
**HAB:** 12      **RR:** 75% **IRR:** 25%  
**RES:** 14      **Suerte:** 42  
**PER:** 13      **Templanza:** 50%  
**COM:** 20      **Aspecto:** 17 (Normal)  
**CUL:** 9      **Edad:** 21

**Armas:** Cuchillo 42% (1d6)  
**Armaduras:** Ropas Gruesas (Prot. 1)

**Competencias Primarias:** Elocuencia 60%,  
Escuchar 39%, Leer y Escribir 27%,  
Memoria 39%

**Competencias Secundarias:** Correr 55%,  
Con. Área (Granada) 31%, Cuchillos 42%,  
Descubrir 38%, Empatía 28%, Esquivar 45%,  
Ocultar 20%, Saltar 45%

### Orgullos y Vergüenzas:

- Reflejos felinos (2 puntos): +25% en Saltar y Esquivar
- Delicada (2 puntos): tiradas de RES con 5 puntos menos



### Equipo:

- Cuchillo (1d6)
- Zurrón
- Carta de recomendación
- Aceite de candil
- Varios Cálamos
- Cuerda
- Fracos de tinta
- Bota (Pellejo)
- Portacartas
- Tijeras
- Candil
- Zurron
- Ropas Gruesas

### Sobrante (dinero inicia):

- 7 Dirham de plata (11 maravedíes)

# Yusef

Yusef es un hombre musulmán de veintiseis años, de aspecto algo desgarbado y mirada curiosa, habitante del arrabal sobre la colina *Mawror* (Mauror), en una zona de humildes viviendas junto a unas vegas cerca de las torres Bermejas. El barrio está situado al sur de la Alhambra y cerca del barrio judío de *Garnata al-Yahud*. A pesar de su origen humilde, se dedica a su verdadera pasión: los libros y el conocimiento. Trabaja como copista ocasional en la Madraza de Granada (el gran centro de estudios superiores de la ciudad, fundada hace algo más de veinte años). Su oficio apenas le da para vivir, pero al menos le permite acceder a manuscritos y escuchar conversaciones de todo tipo entre estudiantes y sabios.

Yusef jamás conoció a su padre y, Ruqayyah, su madre, era una humilde curandera mudéjar que mantenía en secreto ciertas costumbres y ritos relacionados con su antigua vida en territorio cristiano. Ello infundó en el copista una fascinación por las leyendas y los rumores, tato de la cultura musulmana como cristiana. En la actualidad Yusef es un erudito autodidacta, con una memoria prodigiosa para los detalles y cierta fascinación por lo esotérico. Tras conocer a mucha gente en la madraza, posee un don natural para escudriñar los sentimientos de la gente y, sobre todo, discernir la verdad de sus palabras.

## ¿Porqué conoce al Cadí Abú Abd-Allah?

Yusef ha ayudado en varias ocasiones al cadí Abú a localizar y traducir textos jurídicos antiguos en la Madraza. Abú, quien valora el saber casi como él, ha notado la agudeza mental de Yusef y en ocasiones le ha pedido que le consiga algún ejemplar escrito sobre leyendas locales o conocimientos poco comunes. Esto ha forjado, con el tiempo, un respeto mutuo entre ambos hombres, quienes suelen visitarse de vez en cuando. En este proceso, el copista ha logrado conocer y dominar poco a poco un par de hechizos mágicos.

**Reino:** Reino de Granada  
**Pueblo:** Árabe  
**Posición Social:** Ciudadano  
**Profesión:** *Nassakh* (Copista)  
**Profesión Materna:** Curandera

**FUE:** 12      **Altura:** 2,04 varas  
**AGI:** 11      **Peso:** 150 libras  
**HAB:** 15      **RR:** 25% **IRR:** 75%  
**RES:** 14      **Suerte:** 48  
**PER:** 15      **Templanza:** 50%  
**COM:** 15      **Aspecto:** 15 (Normal)  
**CUL:** 18      **Edad:** 26

**Armas:** Cuchillo 35% (1d6+1d4)

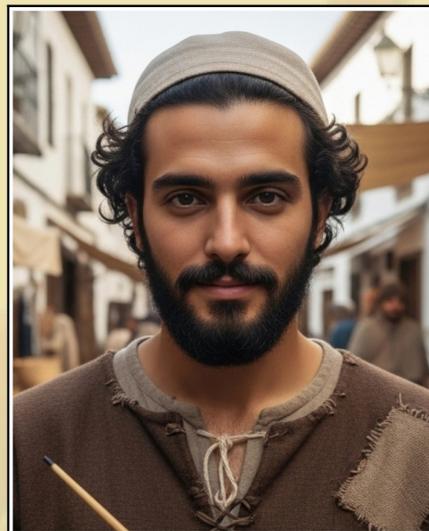
**Armaduras:** Pelliza de piel (Prot. 1), Gorro de cuero (Prot. 2)

**Competencias Primarias:** Comerciar 45%, Idioma (Árabe) 54%, Leer y Escribir 54%, Memoria 80%

**Competencias Secundarias:** Con. Mágico 53%, Cuchillos 35%, Elocuencia 45%, Empatía 45%, Escuchar 25%

### Orgullos y Vergüenzas:

- Memoria Prodigiosa (1 punto): +35% en Memoria
- Pobre (1 punto): Mitad de dinero inicial



### Equipo:

- Cuchillo (1d6)
- Cédula de copista
- Varios Cálamos
- Anteojos
- Frascos de tinta
- Estera de suelo
- Bota (Pellejo) 1
- Portacartas 6
- Pergaminos
- Zurrón
- Varios cirios 6
- Comp. Químicos

### Sobrante (Dinero inicial):

- 2 Dirham de plata (3 maravedíes)

**Hechizos:** (elegir dos)

# Tariq

Tariq es un joven musulmán de veinticuatro años, de complexión robusta y fuerte, que vive en el mismo lugar en el que creció: el *Yanat* (Zanete), un arrabal a extramuros al norte de la ciudad, cerca de la Puerta de Elvira. Desde pequeño su vida fue dura (no conoció a sus padres), y sus primeros recuerdos se basan en una vida proscrita e indigente. Por ello, a menudo tuvo que recurrir a la firmeza de sus puños para mantener el respeto. En la adolescencia comenzó a trabajar como estibador en los almacenes cercanos al río Darro, cargando y descargando mercancía que llegaba o salía de la ciudad.

En la actualidad es un *al-wazir* (alguacil), figura pública que patrulla las calles de la ciudad, vigila los zocos o realiza incautaciones. Comenzó esta carrera hace cuatro años, donde ejercía como simple guardia en el puesto de vigilancia de la Puerta de Elvira. Fue allí donde su capacidad para detectar problemas y su valentía en pequeños altercados llamaron la atención de sus superiores. Un ejemplo de ello es su actuación en la llamada “Revolta del Pan”, donde evitó un baño de sangre durante unos disturbios vecinales en la plaza *Bib-Ramla* (la plaza más antigua de la medina granadina) debido a una momentánea escasez de alimentos en la ciudad que generó un peligroso descontento social.

## ¿Porqué conoce al Cadí Abú Abd-Allah?

La relación entre ambos surgió de forma fortuita. Siendo aún vigilante perenne en la Puerta de Elvira, Tariq salvó la vida al cadí de un asalto nocturno en un callejón, reduciendo a los dos delincuentes con sus propias manos. Impresionado por su buen hacer y fortaleza, el cadí le agradeció su salvación y desde entonces no le ha perdido de vista, convirtiéndole en un subordinado personal y hombre de confianza. Desde entonces realiza misiones personales para él.

**Reino:** Reino de Granada  
**Pueblo:** Árabe  
**Posición Social:** Ciudadana  
**Profesión:** *Alwazir* (Alguacil)  
**Profesión Paterna:** Pastor

**FUE:** 15      **Altura:** 2,09 varas  
**AGI:** 20      **Peso:** 154 libras  
**HAB:** 15      **RR:** 75% **IRR:** 25%  
**RES:** 18      **Suerte:** 32  
**PER:** 14      **Templanza:** 55%  
**COM:** 8      **Aspecto:** 16 (Normal)  
**CUL:** 10      **Edad:** 24

**Armas:** Lanza corta 65% (1d6+1+1d6)  
**Armaduras:** Gambesón (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot. 1)

**Competencias Primarias:** Con. De Área 30%, Correr 60%, Escuchar 42%, Lanzas 65%

**Competencias Secundarias:** Cuchillos 35%, Descubrir 34%, Empatía 19%, Esquivar 40%, Mando 28%, Rastrear 39%, Tormento 25%

## Orgullos y Vergüenzas:

- Valentía (1 punto): +5% Templanza
- Vértigo (1 punto): -25% en Preparar



## Equipo:

- Lanza (1d6+1)
- 3 Antorchas
- Gambesón
- Gorro de Cuero
- Bota (Pellejo)
- Cédula de identificación
- Zurrón
- Botas de camino

## Sobrante (dinero inicial):

- 6 Dirham de plata (10 maravedíes)

# Zaid

Zaid es un hombre musulmán veinticinco años, curtido por el sol y el viento de la frontera. Hijo de campesinos, su origen humilde comienza en las estribaciones de la Sierra Nevada, donde labraba y sembraba la tierra en los centenarios banales de sus antepasados. La vida de Zaid cambió para siempre tras una devastadora incursión castellana que asoló su aldea cuando era un adolescente. Vio su hogar destruido y a sus padres asesinados, hecho que lo sumió en una profunda crisis interna. Por ello, lleno de rabia y un candente deseo de venganza, Zaid abandonó la labranza y se unió a un grupo de “cabalgadores” (*al-mogauar*) que se dedicaban a perpetrar las *razzias* y el pillaje en territorio fronterizo cristiano.

Tras aprender el arte de la guerrilla y a leer las señales de los montes, su primera hazaña exitosa fue una incursión a una comitiva castellana en un paso de montaña, no muy lejos de su antiguo caserío. Dado que conocía el terreno, ésto le permitió trazar una emboscada perfecta que sus compañeros más veteranos no habían considerado. Pese a ello, en un mal enfrentamiento perdió parte de su audición. Cuando Zaid no cabalga en la frontera suele descansar en la ciudad de Granada, lugar donde puede recomponerse de las heridas de su fatigosa vida de saqueo.

## ¿Porqué conoce al Cadí Abú Abd-Allah?

Hace unos años, alguien robó al cadí Abú Abd-Allah un valioso manuscrito jurídico, y se sospechaba que había sido llevado a territorio cristiano. Dada la importante pérdida que suponía para el cadí, y conociendo la reputación de los pardos nazaríes, éste contactó discretamente con Zaid para que recuperara el legajo. Durante ocho días el *al-mogauar* rastreó parte de la frontera, se infiltró en una fortaleza cristiana y recuperó el manuscrito. Impresionado por su eficacia, Abú lo ha utilizado desde entonces para misiones delicadas fuera de los métodos habituales.

**Reino:** Reino de Granada  
**Pueblo:** Árabe  
**Posición Social:** Campesino  
**Profesión:** *Al-mogauar* (Pardo)  
**Profesión Paterna:** Labrador (Siervo)

**FUE:** 12      **Altura:** 2,08 varas  
**AGI:** 20      **Peso:** 152 libras  
**HAB:** 15      **RR:** 70% **IRR:** 30%  
**RES:** 16      **Suerte:** 37  
**PER:** 16      **Templanza:** 50%  
**COM:** 10      **Aspecto:** 16 (Normal)  
**CUL:** 11      **Edad:** 25

**Armas:** Arco Recurvado 73% (1d10+1d6)  
**Armaduras:** Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

**Competencias Primarias:** Arcos 73%, Cabalgar 60%, Descubrir 48%, Mando 30%

**Competencias Secundarias:** Con. De Área (Granada) 26%, Con. Vegetal 36%, Idioma (Castellano) 21%, Rastrear 46%, Sanar 45%, Sigilo 35%

### Orgullos y Vergüenzas:

- Ad. en combate (2 puntos): +25% en Arcos
- Sordo de una oreja (1 punto): -25% en Escuchar.
- Clase social Baja (1 punto): Campesino



### Equipo:

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| -Arco recurvado (1d10) | -Zurrón          |
| -Zurrón                | -Botas de camino |
| -Lanza (1d6+1)         | -Capacete        |
| -3 Antorchas           | -Yesca/Pedernal  |
| -Gambesón              | -Esmeril         |
| -Bota (Pellejo)        | -Aljaba          |
| -3 Antorchas           | -Caballo viejo   |

### Sobrante (dinero inicial):

- Sin Dirham de plata



# Ignis Animae

*"Los demonios no necesitan palabras para comunicarse. Se infiltran en las mentes de los hombres y, con sus insidias, introducen pensamientos malos y falsas visiones, que confunden la imaginación y perturban el juicio"*

Michael Psellos. (Filósofo y monje bizantino. Siglo XI)

**A**ventura corta para 1-2 Jugadores con cualquier profesión no religiosa (la premisa es la servidumbre en un castillo), donde las dotes perceptivas y comunicativas no serán de menor importancia que manejar un arma con soltura. El módulo es fácilmente adaptable a cualquier localización.

## Introducción

La pequeña baronía de Miralvalle, ubicada en la sierra cantábrica de Ceberos (al norte de la ciudad de León) alberga algunos picos escarpados, densos bosques de robles y hayas, y sobre todo profundos valles copados de arroyos. Ostenta el título de barón y regente don Conrado de Rocafría, aunque los últimos meses no han sido los mejores de su vida: unas fiebres altas (tifoideas, en realidad), un letargo profundo, varios episodios de delirios y un postramiento continuo parecen anunciar el fin del ahora moribundo barón.

## 1. El barón moribundo

*Año del Señor de 1378. Mes de Enero.* Los Jugadores son parte de los varios siervos que alberga el castillo de Miralvalle (fortaleza que se erige sobre una colina rocosa y aislada que domina el valle principal de las

tierras de don Conrado). El barón está en su lecho de muerte y su hijo, don Hernán de Rocafría ha asumido el control de sus posesiones. Una tarde, con el ánimo por los suelos, don Hernán le pedirá a los Jugadores que se dirija cuanto antes a la aldea de Ridaño para avisar Nicolás, el único sacerdote disponible en la zona. Quiere que el clérigo acuda al castillo para otorgar a don Conrado el sacramento de la Extremaunción, dada la gravedad que presenta.

Como los Jugadores sabrán, Ridaño es una aldea propiedad del barón, la más cercana al castillo de Miralvalle. Ésta se encuentra al otro lado de la colina donde se ubica el castillo, más allá del arroyo conocido como Valviera. Por supuesto, el grupo podrá tomar una montura del establo para acudir hasta allí (pues los caminos están cubiertos de nieve), y deberán abrigarse ante el gélido viento que sopla en aquellas alturas.

El descenso de la colina del castillo deberá hacerse con prudencia, y unos diez minutos después los Jugadores alcanzarán el llamado *Puente Viejo*. Se trata del único puente de piedra que comunica la fortaleza del barón con Ridaño. Dado que éste está bloqueado por la nieve desde el día anterior, los Jugadores tendrán que vadear el arroyo descendiente un poco más abajo, en una zona de peñas altas donde el cauce se constriñe. Para ello deberán hacerlo sobre la montura (el animal no podrá hacerlo solo) superando una tirada de **Cabargar**. Si el resultado es un fallo, el animal resbalará y se asustará, encabritándose por momentos. En tal caso, si no se supera una tirada de **Suerte** o de **Agilidad** (aquella cuyo valor sea mayor) no podrán evitar que sus cuerpos se estrellen con las peñas, sufriendo un daño de 1d6. Si la tirada de *Cabargar* fue una pifia, se caerá y golpeará directamente, y además perderá un objeto a su elección, arrastrado río abajo tras caer al cauce). Después de este evento se hará de noche, y los Jugadores llegarán sin luz a su destino.

## 2. El fuego desatado

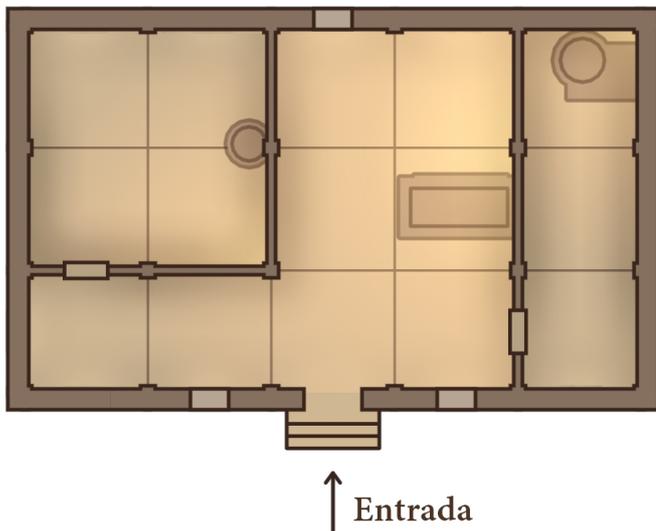
Al llegar a la aldea, el grupo intuirá a duras penas las viviendas cubiertas de nieve. No habrá ninguna iluminación en el lugar más allá de la que porten consigo (candil, antorcha, etc.). Eso sí, justo cuando atravesase los primeros hogares, verán que esa opacidad cambia por completo: advertirán un brillante fulgor rojizo al otro lado de la población. Parece haber

aparecido de repente, como de forma espontánea. Al acercarse, verán que se trata de una gran llama que se eleva unas veinticinco varas mientras envuelve por completo una vivienda. Es, precisamente, la casa del padre Nicolás, el lugar al que los Jugadores se dirigían. Del interior, además, sobresale una gran bocanada de humo negro.

Antes de llegar a ella podrán ver una silueta salir por su puerta, como escapando del fuego. No es muy alta pero mirará un instante a los Jugadores y luego correrá detrás de la iglesia, perdiéndose en la frondosidad del bosque del Amarrado (la gran arboleda que se extiende colina abajo). Debido a la oscuridad, ningún dato más podrán advertir, a no ser que consigan un éxito en una tirada de **Descubrir**. Ello les hará reconocer que la figura es una joven de unos veinte años, descalza y con el rostro muy pálido. Si el éxito es crítico, podrán discernir, además, una marca de cruz sobre su frente, como grabada a fuego.

Si los Jugadores se acercan a la vivienda verán como alguien está pidiendo ayuda: se trata del mismo Nicolás, quien está sumergido entre las llamas y el humo. Algunos vecinos de la aldea saldrán de sus casas, alertados por el fuego. Si alguno se aventura dentro para rescatarlo, se comenzará a aplicar la mecánica de *Peligros* (*Asfixia* pag. 102 y *Fuego*, pag. 108).

**Nota para el Director/a:** En el siguiente plano (vivienda del sacerdote), cada casilla representa tres varas (longitud que el Jugador podrá recorrer en cada asalto en presencia del humo). Por cada casilla recorrida (es decir, cada asalto que pase), los Jugadores



tendrán que realizar una tirada de **Resistencia** de la mecánica de *Asfixia*, comenzando por RESx10. *Ejemplo: al recorrer la primera casilla, lanza RESx10; al recorrer la segunda, RESx9. Así sucesivamente (hasta que salga de la vivienda, con su objetivo cumplido o no).* Además, es posible recorrer casillas en diagonal. Recomendamos al Director/a que muestre la vivienda vacía para que el grupo lo busque a ciegas (Nicolás estará en alguna de las casillas de la sala superior izquierda). Por otro lado, tendrán que invertir un asalto (lo cual conlleva otra tirada de Resistencia) en levantar al párroco, quien se halla agazapado bajo una mesa. Por supuesto, si temen por su propia integridad, los Jugadores podrán retirarse del intento de rescate en cualquier momento.

Por otro lado, cuando el Jugador entre en la vivienda, el Director/a llevará un conteo de la intensidad y peligrosidad del incendio. Éste/a realizará una serie de tiradas (que se expresan en una tabla a continuación) por cada dos casillas recorridas por el Jugador. Ello representa el gran peligro de adentrarse bajo las llamas. Por cada tirada no superada, el Jugador sufrirá un daño por fuego, tal y como se especifica a continuación (no olvidemos la aplicación, de forma paralela, de la mecánica de *Asfixia*):

<b>% de peligrosidad</b> (cada 2 casillas)	<b>Daño por fuego</b>
15%	1d6
25%	3d6
40%	5d6
60%	5d6
85%	5d6
100%	5d6

Cuando los Jugadores lleguen hasta el párroco, atisbarán a su lado dos cuerpos inertes: uno calcinado y otro empapado en sangre, con un mordisco mortal en el cuello... En caso de que puedan salvarlo, Nicolás será atendido por algún vecino, y después podrá contar lo que realmente ha ocurrido (Ver *La Verdad: Inés, la joven criada*).

En el caso de no salvar al clérigo, algún vecino podrá ofrecer algo de información sobre los hechos: dos hombres ocultos bajo capuchas cabalgaron hasta la

puerta de Nicolás y la aporrearon con fuerza. Llevaban consigo a una mujer, inconsciente. El cura les abrió y un par de horas después se ha originado el fuego. Otro podría contar, con un éxito en una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)**, que oyó al sacerdote rezar alertado en su propia casa, y así como una extraña voz gutural procedente del interior.

Ahora bien, si por casualidad los Jugadores acuden a buscar a la joven al bosque tras la aldea, la oscuridad hará que solo se topen con la presencia de algún jabalí, una jineta o incluso un par de bandidos locales (ver *Dramatis Personae*), pero en ningún caso dará con ella. Como mucho, puede que con un éxito en **Descubrir** encuentre un trozo rasgado de prenda con sangre, pero nada más. Cuando los Jugadores regresen al castillo (con Nicolás o sin él), podrán explicar lo sucedido. A pesar de la extrañeza de la situación, don Hernán tan sólo se preocupará por el mal estado de su padre. No obstante, el barón de Miralvalle aguantará con vida esa noche.

### 3. Buscando al montero

A la mañana siguiente, el clima dará algo de tregua, y saldrá el sol. Don Hernán hará formar a sus pocos soldados y algunos siervos (incluidos los Jugadores) y organizará una exploración para encontrar a Inés, la muchacha que ha originado todo ese asunto del fuego. El noble ordenará batir el bosque del Amarrado hasta la ermita de Santa Bárbara (el lindero final del mismo).

Sin embargo, a los Jugadores les pedirá que acudan a buscar a Dámaso, su montero, también vasallo del barón y su guía durante las jornadas de caza. Les ordenará que le cuenten los detalles del asunto y que ambos se unan a la búsqueda con los perros de caza. En cualquier caso, pedirá a sus súbditos que traigan con vida a esa joven (y a quien más pudiera haber sido partícipe en los hechos) para pedirle explicaciones.

Los Jugadores ya saben dónde se encuentra la cabaña del montero (es un tipo huraño y vive con sus canes alejado de los vecinos de la aldea). Deberán descender de nuevo por el camino hacia Ridaño, y ahora podrán atravesar el Valviera por el puente (parece que los vecinos han retirado la nieve).

Media hora después de salir de la fortaleza, los Jugadores alcanzará la cabaña de Dámaso. En cuanto se

acerquen a ella notarán un silencio inusual. Allí donde debería haber ladridos habituales de los perros, no habrá más que quietud. Tampoco habrá humo saliendo de la chimenea, cosa habitual en una vivienda tan aislada. Cuando los Jugadores se adentren en la cabaña se encontrarán una terrible escena: dos perros propiedad de Dámaso yacen muertos, con el pelaje calcinado y los ojos vidriosos. Sus cuerpos están extrañamente rígidos. Sin duda que han perecido carbonizados, y si los Jugadores los tocan, notarán que aún siguen calientes. Un éxito en una tirada de **Memoria (Fácil +25%)** les hará recordar que el montero siempre ha tenido tres perros, no dos. **Nota para el Director/a:** uno de los canes de Dámaso huyó despavorido al ver cómo sus hermanos caninos eran carbonizados.

Al otro lado de la sala, en un rincón, yace inerte la joven Inés, con la mirada vacía, desangrada por la herida que arrastraba en su costado. Su rostro pálido muestra en su frente una pequeña cruz marcada a fuego (confirmando lo dicho por Nicolás).

### 4. El nuevo huésped

Si los Jugadores siguen buscando más pistas sobre lo sucedido, tratan de encontrar a Dámaso, o bien desistes y desean regresar al castillo, no tardarán en hallar un rastro de huellas de botas en la nieve fresca. Parten no muy lejos de la cabaña y se alejan de ella, dirigiéndose hacia la parte más densa del bosque, en dirección a la ermita de Santa Bárbara. **Nota para el Director/a:** los PJ no lo saben aún, pero el demonio, sintiendo que el cuerpo de Inés estaba demasiado dañado y al borde de la muerte, ha abandonado a la sirvienta y ha tomado un nuevo anfitrión (el montero).

Cuando los Jugadores sigan las huellas, enseguida notarán que éstas se adentrarán en el bosque. No será muy difícil seguirlas (la nieve del día anterior aún es fresca), aunque en cierto momento el Director/a les pedirá una tirada de **Rastrear** y otra de **Escuchar**. Si tienen éxito en la primera, lograrán seguir las huellas sin desviarse, adentrándose hasta el linde final del bosque y llegando a la pequeña pradera donde se ubica la ermita. Si el éxito es en *Escuchar*, advertirán el estruendo de una lucha más adelante (varios gritos y gruñidos), y podrán guiarse hasta su epicentro, también delante del mismo templo.

Una vez en el claro, el grupo se encontrará con dos de los soldados del barón que fueron enviados a batir el terreno hasta la ermita. Ambos están luchando contra Dámaso (o más bien están defendiéndose como pueden de él), quien muestra un comportamiento violento y, además, posee una extraña cruz sobre su frente. Lo más lógico es que los Jugadores se unan a la lucha contra el agresor. La idea, según las órdenes del hijo del barón, era que apresaran con vida a la tal Inés o a cualquiera que tuviera que ver con el asunto.

Si alguno de los soldados sobrevive, podrá contar que se toparon en ese lugar y por casualidad con el montero. Le extrañó no verlo sin presencia de los Jugadores (quienes habían ido a buscarle) y tampoco sin sus inseparables animales de caza. Tras preguntarle, Dámaso saltó directamente sobre ellos... **Nota para el Director/a:** si el Jugador no superó ninguna de las dos tiradas anteriores, podrá alcanzar el igualmente el rastro de Dámaso, pero unos minutos más tarde. Ésto se traduce en que el Jugador encontrará a uno de los soldados del barón luchando contra el montero, y al otro desplomado e inerte en el suelo (con otro severo mordisco sobre su rostro).

## 5. El pacto

Si el combate se traduce en la muerte de Dámaso, la amenaza del demonio se habrá esfumado, y los Jugadores podrán regresar al castillo del barón (dejamos a su elección cómo proceder con los cuerpos dejados atrás). En el caso de que el montero sea inmovilizado y atado con cuerdas o cadenas, el ente en su interior no se rendirá fácilmente. Intentará liberarse de las ataduras, maldecir y manipular al grupo. Si algún soldado del castillo ha sobrevivido, se hallarán aterrorizados o confundidos, y sugerirán darle muerte.

En el caso de revisar la marca sobre su frente, no harán falta tiradas para apreciar que es una especie de cruz retorcida (nada que ver con un símbolo cristiano, quizás un blasón de blasfemia que el demonio usa para marcar a sus anfitriones).

Si tratan de interrogar al mal dentro de Dámaso éste hablará con una voz gutural y distorsionada y será necesaria una tirada de **Elocuencia (Muy difícil -50%)** para poder sacar algo en claro, como que su nombre es *Dromos*, o que *"la carne de los hombres es débil y*

*fácilmente corrompible"*; y también confesará que su naturaleza es *"de fuego, una chispa arrancada de la hoguera eterna. Un Ígneo, sí, pero no como los que sirven ciegamente"*.

Un éxito en una tirada de **Leyendas** les hará saber algún dato (a discreción del Director/a) sobre esta criatura (*Ígneo*, pag. 303 del Manual). Eso sí, la primera vez que traten de hablar con él deberán lanzar por **Templanza**. Si fallan la tirada notarán una gran carcajada en su cabeza, sentirán ganas de vomitar y, en caso de pifia, se desmayarán durante unos minutos (fruto de la influencia demoníaca). Antes o después, tanto si los Jugadores deciden eliminar el mal allí mismo como si llevan a Dámaso al castillo (ver *Conclusión*), el demonio, aún inmóvil, hablará a uno de los Jugadores:

*"¡Alto! ¡No seas necio, mortal! Veo la preocupación en tus ojos. Sientes la sombra de la muerte en tu señor, ¿verdad? El Barón se marchita, su vida se escurre como arena entre los dedos. Él... morirá antes del amanecer, a no ser que escuches mis palabras...: yo puedo salvarlo. El poder que en mí habita puede curar lo que la carne ha perdido. Libérame, y el Barón vivirá. La enfermedad abandonará su cuerpo, y su aliento y su fuerza regresará. Es sin duda un pequeño precio por una vida tan valiosa, ¿no crees?"*

**Nota para el Director/a:** Cuando el demonio se asienta en un cuerpo, es capaz de desentrañar los pensamientos de su víctima. Los recuerdos de Dámaso le han hecho saber que don Conrado se halla enfermo desde hace un tiempo.

## Conclusión

La historia aquí descrita puede terminar de varias maneras, según las decisiones de los Jugadores:

*-Aceptando el trato:* si los Jugadores aceptan verbalmente y liberan a Dámaso, éste se sacudirá las ropas, esbozará una sonrisa y se marchará (no sin antes hacerles saber que *"son gentes sabias capaces de razonar"*). Mirará de reojo la ermita y se perderá en el bosque del Amarrado. Los Jugadores podrán regresar al castillo y explicar cuanto deseen. Esa misma noche, las fiebres del barón remitirán, y en pocos días habrá sanado por completo. Don Hernán no sabrá qué pensar, pero se conformará con la recuperación de la

salud de su padre. Sin embargo, meses después de ese pacto, habrá un porcentaje del 70% de que don Conrado fallezca por una caída fortuita en un día de caza; un 50% de que don Hernán sea asaltado mortalmente por unos bandidos en sus propias tierras, y un 20% que la aldea de Ridaños quede asolada por una terrible peste y quede deprimida durante algunos años. Sin embargo, todo ésto será fruto de la casualidad, no del demonio (es decir, Dromos les habrá mentido en el trato).

*-Matan a Dámaso:* el demonio se verá limitado si su huésped es eliminado, y su influencia y presencia desaparecerá, no sin antes activar su poder especial (ver *Dramatis Personae*), por lo que los Jugadores pueden verse afectados. Al mismo tiempo, si sobreviven, adquirirán alguno de los “poderes” que se muestran en *La Verdad: la influencia del Ígneo*. Por otro lado, el barón morirá irremediamente esa misma noche.

*-Un nuevo exorcismo:* Si los Jugadores llevan a Dámaso al castillo, éste causará una mezcla de horror, fascinación y alarma entre la guarnición y los sirvientes. Don Hernán se alertará al ver a su montero en tales condiciones. En el caso de que el padre Nicolás haya sobrevivido podría realizar otro intento de exorcismo en las celdas del castillo; y aunque conseguirá expulsar al demonio del cuerpo del montero, éste perecerá por el poder especial de demonio, ya que se producirá la deflagración de su “arrebato demoníaco”. El sacerdote morirá en la actuación. Además, don Conrado también acabará muriendo esa noche.

*-El pacto con don Hernán:* Eso sí, en el caso de Hernán (una vez que Dámaso haya sido llevado al castillo) se entere de la propuesta que el demonio les hizo a los Jugadores, éste se interesará por ello y, antes o después éste se reunirá con él en las celdas donde se halla retenido. Allí aceptará el mismo trato que ofreció a los Jugadores (éstos verán cómo el montero es liberado y echa a correr cuesta abajo fuera del castillo). Su padre vivirá un tiempo, pero las consecuencias podrán ser nefastas (las mismas que antes se han comentado).

**Nota final:** si el Director/a está por la labor (y los Jugadores no han acabado muy fatigados), es posible presentar un par de encuentros finales antes de regresar al castillo:

Por un lado, mientras los Jugadores recorran un claro nevado con grandes peñas, advertirán un caballo con alforjas al lado del camino, atado a la rama de un árbol. En realidad se trata de un reclamo de los mismos bandidos al que hicimos referencia tras el incendio la jornada anterior.

Se acerquen al animal o no, los dos bandidos estarán preparados para lanzarse contra ellos, saliendo desde detrás de las rocas. El Director/a realizará una tirada oculta del **Sigilo** de los bandidos contra una de **Descubrir** de los Jugadores. Si éstos no se percatan de la inminente emboscada, los agresores se descubrirán de repente con las ventajas de la mecánica de *Emboscadas* (pag. 125). Después, intentarán despojarlos de sus monturas, armas y por supuesto lo que lleven de valor sobre sí.

Por otro lado, el otro encuentro ofrecido es quizá más asequible. Durante el regreso, aún sin salir del bosque, Dromos notará la presencia cercana de uno de los canes de Dámaso (aquel que huyó de la cabaña del montero). El animal estaba deambulando en el Amarrado y ahora ha percibido el rastro de su amo. El ígneo aprovechará su presencia para silbar y llamarle, haciendo que el perro salga de los arbustos cercanos y se lance contra alguno de los captores de su dueño (a discreción del Director/a). Al ver a su amo apresado, el animal peleará a muerte.

En ambos casos, Dromos tratará de desatarse mediante tiradas de **Fuerza** (en el caso de estar atado con cuerdas o lazos), una por cada asalto de combate. Si lo consigue, intentará escapar en la refriega en el cuerpo del montero. En última instancia, los Jugadores podría realizar una tirada enfrentada de **Correr** para lograr evitarlo. Si el ígneo escapa, no será difícil proponer a los Jugadores la continuación de esta aventura para tratar de atraparlo.

## La Verdad

### Inés, la joven criada:

Resulta que dos soldados del conde Manfredo de Hurtada (a quien guarda vasallaje el barón) acudieron una hora antes que los Jugadores al hogar de Nicolás. Vinieron en caballos, y uno de ellos traía a una joven maniatada. La joven mostraba sobre su frente una cruz como grabada a fuego... Ambos pretendían que el cura



leyera unas oraciones delante suya y le obligase a aceptar a Dios para expulsar de urgencia al mal que tenía dentro: estaba poseída por un “demonio” (ver *Dromo, el Ígneo*). Si los Jugadores le preguntan por su identidad, Nicolás les dirá que los soldados le dijeron que era peligrosa, pero no especificaron quién era la muchacha.

Por todo ello, el sacerdote, sintiéndose comprometido, aceptó la petición y casi dos horas después, mientras ejecutaba un improvisado exorcismo, la joven logró soltarse y atacó a los dos soldados. A uno lo mordió mortalmente en el cuello; y cuando el otro la sujetó por detrás, el Ígneo activó su poder especial, emanando de su interior una terrible llamarada y haciendo que el soldado se carbonizase al instante. Al mismo tiempo, dicha llama prendió con fuerza toda la cabaña ante los horrorizados ojos del sacerdote... Eso sí, antes de desangrarse por completo, la víctima del mordisco logró endosarle al cuerpo de Inés una cuchillada en un costado.

Un éxito en **Empatía** les hará saber que Nicolás se guarda algo, y será difícil hacerlo confesar: la joven traída a su hogar es una sirvienta del conde Manfredo, llamada Inés, quien por alguna razón manifestó hace unos días un episodio de posesión dentro del castillo del conde. Ello causó un gran revuelo y temor, y para evitar tamaño escándalo en sus dominios, Manfredo ordenó a sus soldados llevarla discretamente con Nicolás, sabiendo que éste residía en las tierras de don Conrado. El conde esperaba que el sacerdote exorcizara a la criada lejos de sus propias tierras (por lo que pudieran decir...). Nicolás también oficia la palabra en el condado de don Manfredo, y por ello no querrá descubrir así como así el secreto a los Jugadores (para no comprometer al noble).

### **Dromos, el Ígneo:**

El demonio de esta aventura es un ser elemental, un *Ígneo* (pag. 303 del Manual) sujeto al control de *Frimost*, demonio de la destrucción. El caso de Dromos es algo especial. Por razones desconocidas, este ígneo se rebeló contra su amo hace más de seiscientos años. Durante la precipitada huida de su control, Dromos perdió su forma elemental y gran parte de su capacidad mágica. Para evitar la persecución de su amo, y al mismo tiempo para poder sobrevivir sin su naturaleza de fuego, se vio forzado a buscar refugio en el plano

terrestre. Su única opción para sobrevivir y ocultarse de la ira de *Frimost* es poseer cuerpos mortales, posesión que, además, también le permite recuperar lentamente su naturaleza a costa de la vitalidad de sus huéspedes (a quienes invade casi de forma casual, como pasó con Inés).

La cruz marcada a fuego en la frente de los huéspedes de Dromos no es una marca que el ígneo haga a voluntad. Se trata de un sello de castigo que *Frimost* le otorgó también a él antes de que huyera de su control. Cuando el ígneo se aferra a un cuerpo mortal, esta marca se transfiere al anfitrión automáticamente. Es, sin duda, el recordatorio de que aunque escapara hace siglos de su temible amo, Dromos aún es objetivo del demonio de la destrucción.

### **La influencia del Ígneo:**

En el caso de eliminar al ígneo matando a Dámaso, el Jugador que le de el golpe de gracia deberá lanzar 1d6, pues quedará “marcado” con una de las siguientes consecuencias:

1: *La cruz de Frimost*: la marca de la cruz de *Frimost* quedará grabada en la palma de su mano (en la mano con la que le haya atacado mortalmente). Al destruir a Dromos, para *Frimost* será como si adquiriera la deuda de castigo que tenía con su criatura. Quien sabe si desde entonces el demonio de la Destrucción trate de perseguir al Jugador para cobrarse su venganza.

2: *Protección contra el fuego*: cuando el Jugador esté cerca de una llama, una hoguera o un incendio sentirá un extraño picor en su piel. Sin embargo, ahora será ligeramente resistente al fuego. Todas sus tiradas que estén relacionadas con la mecánica de *Peligros* (*Calor* y *Asfixia*, pag. 102) comenzarán para él siempre con Resistencia x10.

3: *Mancha rojiza*: con el tiempo uno de los ojos del Jugador desarrollará una pequeña mancha rojiza en el iris. Al acabar con él, una parte de la mirada del ígneo se habrá impregnado en el Jugador. Este hecho provocará distorsiones permanentes en su visión durante el día (un malus de -15% en Descubrir), pero al mismo tiempo gozará de una concreción visual durante la noche, como si pudiera percibir el calor residual de un ser vivo (lo que le da un +25% a Descubrir fuera de las horas de luz solar o en lugares oscuros).

4: *Insomnio persistente*: El Jugador sufrirá continuos episodios de insomnio, acompañados de pesadillas recurrentes acerca de llamas, cenizas y hogueras. Esto hará que sienta una fatiga crónica. Cada día de juego en siguientes aventuras, antes de dormirse, tendrá que superar una tirada de **Resistencia x2** para evitar sufrir terribles sueños y que al día siguiente se levante fatigado (lo que se traduce en un -10% en todas sus tiradas de Competencias).

5: *Aversión animal*: es posible que en el Jugador emita, a partir de las siguientes semanas, un olor a azufre o ceniza perceptible para los animales con olfato muy agudo. En especial los perros y caballos puede reaccionar con nerviosismo o repulsión, por lo que las tiradas de Cabalgar o Conducir carro se verán penalizadas con un -10%.

6: *Eco recurrente*: El ígneo, al consumir la vitalidad y saber de los pensamientos de sus víctimas, dejó una "resonancia" en la mente del Jugador. Desde entonces, éste sentirá las emociones fuertes que experimenten las gentes de su alrededor (miedo, tristeza, ira, etc., pero sobre todo desesperación o agonía), pudiendo intuir su estado de ánimo de forma automática (a discreción del Director/a) Además, obtendrá un bonus continuo de +10% en Empatía.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 25 p. Ap
- Por salvar al padre Nicolás del fuego, +10 p. Ap.
- Si los Jugadores logran trasladar a Dámaso al castillo de Miralvalle, luchando contra los bandidos o el perro del montero, +10 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Dromo, el ígneo en el cuerpo de Dámaso

FUE	20	Altura: 2, 10 varas
AGI	15	Peso: 186 libras
HAB	10	RR: 0%    IRR: 300%
RES	20	
PER	20	
COM	20	
CUL	20	

*Armas*: Mordisco 70% (1d6+1+1d6), Cuchillo (de

Dámaso) 55% (1d6+1d4)

*Armaduras*: Pelliza de piel (Prot. 1), Brazales (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot.1)

*Competencias*: Correr 45%, Descubrir 80%, Elocuencia, 80%, Empatía 85%, Escuchar 40%, Rastrear 45%

*Hechizos*: Carece

*Poderes Especiales*:

\**Arrebato demoníaco*: Si Dromos es llevado a su límite de destrucción (tanto con un intento de exorcismo como la muerte del huésped que lo retiene), se activará su mecanismo de supervivencia: estallar en una llamarada de fuego, un atisbo de su naturaleza aún no recuperada. Los Jugadores expuestos a su lado sufrirán un daño de 3d6+1 (1d6+1 para los situados en un radio de 3 varas).

### Bandidos locales

FUE	14	Altura: 1,90-1,95 varas
AGI	13	Peso: 135-145 libras
HAB	15	RR: 75%    IRR: 25%
RES	13	Templanza: 50%
PER	16	
COM	9	
CUL	5	

*Armas*: Cuchillos 40% (1d6+1d4)

*Armaduras*: Pelliza de Piel (Prot. 1)

*Competencias*: Descubrir, 46%, Escuchar 45%, Esquivar 35%, Sigilo 40%

### Perro de Dámaso

FUE	10	RR: 50%    IRR: 50%
AGI	15	Templanza: 50%
RES	14	
RES	20	

*Armas*: Mordisco 60% (1d4)

*Armaduras*: Carece

*Competencias*: Escuchar 40%, Rastrear 80%





# CÍRCULO DE FELONÍA

*"El veneno de la traición no mata el cuerpo, pero envenena el alma, y es peor que cualquier otro mal"*

Geoffrey Chaucer (escritor y poeta inglés. S. XIV)

**A**ventura corta para 2-3 Jugadores con cualquier profesión no religiosa (la premisa es la servidumbre en un castillo), donde las dotes perceptivas y comunicativas tendrán tanta importancia como manejar un arma con soltura. El módulo es fácilmente adaptable a cualquier localización geográfica y contexto.

## Introducción

Los Jugadores son conocedores de Rodrigo de Guzmán, abad del monasterio de Santo Domingo de Silos y señor de la aldea donde se halla el monasterio. Recientemente, éste les pidió un favor: escoltarle a él y a otro hermano llamado Faustín de Cabra hasta Lerma. Por lo visto, los benedictinos mantienen un litigio con doña Úrsula de Tremoz, una noble recién afincada en Silos, a causa de la legitimidad en la adquisición de unas tierras otorgadas hace tiempo por el rey, así como discrepancias con la Parroquia de San Pedro, en una cuestión poco clara de percepción de diezmos.

En Lerma ha acontecido hoy un encuentro con el obispo de Burgos, don Gonzalo, quien ofreció su arbitraje para negociar el devenir de estos desencuentros. No es que la reunión haya sido muy fructífera, y ahora, al anochecer, los Jugadores se encuentran en una posada a las afueras de Lerma. Está previsto que a la mañana siguiente Jugadores y clérigos pongan rumbo de vuelta al monasterio.

## 1. Noche en la posada

*Enero de 1272.* La posada de *Los Cien Dolores* es una de las más conocidas en la localidad de Lerma, popular por ofrecer a sus clientes buenos caldos de vino caliente (entre ellos uno aderezado con ciertas especias secretas capaces de arremeter hasta los estómagos más resistentes). Fuera hace frío, y las copiosas nevadas de los últimos días son una constante en esta época del año. Al calor de una chimenea provista con suficiente leña, el grupo descansa antes de regresar al monasterio benedictino.

El abad Rodrigo es clérigo de buena charla, y durante la cena ofrecida en el negocio no desperdiciará comentar con los Jugadores (con quienes tiene ya cierta confianza) cualquier cosa que sea menester, desde las infructuosas negociaciones llevadas a cabo en presencia del obispo Gonzalo (quien parecía estar, sospechosamente, más al lado de doña Úrsula que de los religiosos), hasta el pesado viaje bajo la nieve que aún les espera.

Los posaderos son dos hermanos gemelos llamados Sixto y Romero, quienes podrán ofrecer una habitación individual para el abad y su acompañante, y otra para los Jugadores (todo a cargo de los buenos benedictinos, claro). Mientras estén por allí, los Jugadores podrán enterarse o escuchar algunas noticias de los habitantes de Lerma. Por ejemplo:

-Un tal Pedro Fadrique, miembro del Concejo de la villa, fue asaltado por unos bandidos hace una semana en el camino de Lerma a Nebreda. Aunque los tipos le sajaron dos dedos, logró escapar con vida. Un éxito en una tirada de **Memoria** o **Conocimiento de Área** (ambos **Fácil +25%**) les hará saber que ese es el trayecto que recorrieron en su viaje a Lerma (y por el cual deberán regresar hasta Silos).

-Otra información que podrán conocer, mediante un éxito en **Escuchar** o **Elocuencia**, es que un noble llamado Diego González de Lara (de la saga familiar de los Lara, con renombre en la Corona de Castilla) se alojó hace un par de días en un palacio de Lerma. Según se dice, trató de ahogar a un criado de ese palacio en un pequeño abrevadero de las cuadras que el edificio albergaba, acusándole de tratar mal a su caballo.

-Por último, un anciano campesino embriagado por el vino de los Cien Dolores, quien está sentado cerca de la mesa de los Jugadores, podrá informarles que *"unas gentes forasteras han acudido al mediodía, y aún están encerradas en el comedor privado de la posada"*.

Si los Jugadores preguntan a Sixto o Romero por esto último, confirmarán que no saben quienes son, pero que seguro que se trata de gentes de buenas heredades, dado que han pagado por el mejor vino de los Cien Dolores y por procurarles la intimidad del comedor durante una cuantas horas. En el caso de que los Jugadores guarecieran en el establo alguna montura al llegar a la posada, se dará cuenta de que alguno de los animales que allí había eran bestias de buena calidad.

Para llegar comedor hay que pasar junto a la cocina del establecimiento. Por ello, si algún Jugador quiera acudir a él por alguna razón, los gemelos posaderos tratarán de impedirselo con gran insistencia. En caso de que no puedan detener sus intenciones, cuando lleguen a la puerta del lugar verán a un sujeto con cara de pocos amigos y un cuchillo visible en su cinturón, guardando la entrada (estará claro que es alguien capaz de manejar un arma con mucha soltura). Mirará con desdén al grupo y les invitará "a largarse", impidiéndoles pasar.

En el caso de insistir en el asunto del comedor habrá problemas, y desde el interior del mismo saldrán dos guardias más, creándose un momento de tensión cuya resolución puede ser una pelea harto peligrosa. Los tipos no tendrán reparo en intentar eliminar a los Jugadores (el Director/a debería dar facilidades para que el grupo se marche cuanto antes de Los Cien Dolores sin llegar a pernoctar en sus habitaciones). No obstante, no debería ser demasiado lógico o recomendable (aunque es posible) llegar a esta situación.

Una vez que los Jugadores se retiren a sus alcobas podrán descansar en un cuarto común (recordemos: los monjes estarán ubicados en otro más pequeño e individual). Nada más tumbarse sobre una manta extendida sobre el suelo, los Jugadores percibirán la presencia de gente en la planta inferior, justamente bajo ellos. Será fácil deducir que su dormitorio se halla encima del comedor de los "forasteros". No obstante, el grupo no oirá nada concreto hasta bien entrada la

madrugada: aquel Jugador que NO supere un éxito de **Resistencia x3** (o uno elegido al azar por el Director/a) será despertado por el chirrido y chasquido de la puerta del comedor de abajo. Luego oirá un breve saludo de sus ocupantes, como si algún nuevo invitado hubiera llegado. Después se pondrán a charlar.

Un éxito en una tirada de **Escuchar** les hará percibir partes de una conversación: comentarios sobre impuestos, sobre lealtades, algo sobre el Reino de Navarra y hasta una propuesta de guerra (en realidad todo muy difuso). Eso sí, en el caso de que el éxito de la tirada sea un crítico, escucharán claramente los nombres de uno de los reunidos: Nuño González, de la Casa de los Lara, y además estará seguro de haber oído que en la conversación se cita al infante Felipe, hermano del rey de Castilla (Don Alfonso, *el Sabio*). Una media hora después, los sonidos de la reunión dejarán de escucharse.

## 2. El mendigo

Al día siguiente, las nubes cubrirán el cielo, y el viento se colará en el interior de los Cien Dolores. Una vez se vistan y bajen al comedor, los Jugadores hallarán a los dos clérigos con sus hábitos y abrigos preparados, ultimando su desayuno. Los monjes parecen haber descansado bien, y el abad insistirá en marchar cuanto antes, *"ahora que todavía no han acudido las ventiscas a la zona"*.

Si los Jugadores les preguntan si escucharon hablar a las gentes del comedor, ni el abad Rodrigo ni el monje Faustín habrán oído nada. Si preguntan a Sixto o Romero por el cliente que acudió de madrugada, cualquiera de ellos podrá decir (ahora que no están) que era un tipo encapuchado a quien los del comedor estaban esperando. Y entró directamente a dicho espacio (pero no saben quién era). Añadirán que los reunidos se han marchado con sus monturas muy temprano, antes del amanecer, sin apenas decir palabra. Eso sí, dejaron una generosa propina.

Antes o después, los Jugadores deberían continuar el trayecto de vuelta hasta el monasterio de Santo Domingo. La idea es recorrer el camino de Nebreda, descansar un poco allí y continuar hasta su destino (tal y como hicieron cuando acudieron a Lerma). Pero el abad informará que más adelante, a mitad de trayecto,



se desviarán a Cebrecos, una aldea situada en mitad de la meseta del alfoz de Ura. Resulta que los monjes del monasterio de Santo Domingo se abastecen del vino fabricado en el lagar de esa aldea, y aprovecharán para recoger un encargo de dos barriles para llevarlos consigo al monasterio.

La ruta Lerma-Cebrecos es un tramo de casi cinco leguas y fácil recorrido, de extensiones planas de terreno con algunas ondulaciones y sin demasiada vegetación. La duración estimada, seguramente, sea toda la mañana y parte de la tarde. Durante el trayecto comenzará a llover, acompañándose de una helada brisa que preocupará a los dos clérigos durante un buen rato. El grupo de viaje se cruzará con algún que otro mercader que se dirige hacia Lerma o a Castrociniza (mucho más allá de Cebrecos, cerca del río Mataviejas). Antes o después, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará advertir a muchas varas de la distancia, en el horizonte detrás de sus pasos, un par de figuras a caballo. Sin embargo, éstas desaparecerán enseguida.

Habiendo pasado el mediodía, tras haber caído algunos copos de nieve, el grupo se topará con un mendigo recostado sobre el tronco de un roble. Su cabeza está cubierta con capucha, y su cuerpo hecho un ovillo. Está sentado sobre una polvorienta manta, y delante de sí hay una pequeña bolsa de cuero, abierta y vacía (por si alguien tuviera la buena voluntad de otorgarle alguna limosna).

Si ninguno de los Jugadores lo hace, será el propio Rodrigo quien le entregue por caridad un par de maravedíes. El mendigo asentirá agradecido, pero no dirá palabra (de hecho no levantará apenas el rostro). Antes de reanudar la marcha el abad le preguntará si *“está solo en este mundo”*. El mendigo volverá a asentir, sin pronunciar palabra.

Acto seguido, el abad hará un gesto con la cabeza a sus compañeros de viaje para que prosigan su camino. Si alguno de los Jugadores se apiadó del mendigo y le entregó alguna moneda, alimento o pertenencia, justo antes de perderle de vista a sus espaldas una palabra resonará en su mente: *“gracias”*. Sin embargo, si vuelven a mirar hacia atrás, se habrá esfumado. **Nota para el Director/a:** el mendigo es en realidad un *Astomori* (pag 292 del Manual), un engendro infernal

con la capacidad de leer las mentes y comunicarse por telepatía (Ver *La Verdad: el Astomori y el Clavis Coeli*).

### 3. La aldea de Cebrecos

Al comienzo de la tarde, tras haber llenado un poco el estómago sin detenerse en su largo retorno, aparecerá a una media legua, situada sobre la llanura, la aldea de Cebrecos. Al llegar, verán que se trata de un conjunto de cabañas de piedra junto a un arroyo llamado *Molinero*, donde abundan los zarzales y las retamas cerca de su orilla. También verán la pequeña iglesia románica de San Asunción, en cuyo tímpano se dibuja un bajorrelieve sencillo, con la imagen de una Virgen sosteniendo en brazos al Niño Jesús. Rodrigo y Faustín se pararán bajo la portada y orarán unos instantes delante del portón, ante la atenta mirada de algunos vecinos que pasan por allí.

En el otro extremo de la aldea se ubica un edificio de tamaño mediano: el lagar de la población. Se trata de un amplio almacén con tejado a dos aguas al que el grupo debe acudir. Los Jugadores verán a varias personas entrar y salir del edificio con cestas de uva, tonelillos de vino, carretillas de madera y otras herramientas. Hasta cuatro acémilas descansan en una cuadra anexa al lagar.

Con el permiso de Rodrigo, el monje Faustín no tardará en adelantarse para hablar con algún encargado, mientras el abad les invita a los Jugadores a observar el interior del edificio. Desde la puerta podrán vislumbrar el mecanismo para fabricar la uva en vino: una estructura basada en una gran viga horizontal, sujeta a un sistema de poleas que procuran un movimiento de palanca y dan toda su fuerza a una prensa. Ésta, a su vez, estruja los racimos de uva y vierte su zumo en un recipiente (el lagar, propiamente dicho). Verán que el zumo de vino cae por un orificio a una tinaja, y los trabajadores, poco a poco, lo irán guardando en diferentes recipientes.

Instantes después Faustín regresará con un tipo llamado Pedro (el labrador encargado del lagar), quien informará de que los barriles y la carreta para llevar el vino al monasterio de Santo Domingo aún no están del todo preparados. Sin embargo, les dirá que aunque lo estuvieran les recomendaría no recorrer el trayecto que resta hasta Silos (aún quedan más de cuatro leguas),

dado el peligro que la noche y la posibilidad de nevadas presentan. Es por ello que el mismo Pedro les invitará a pernoctar en el lagar, o en la cuadra anexa; aunque si los Jugadores van a buscar refugio en alguna vivienda local podrán convencer a algún vecino para alojarlos en su modesto hogar, todo ello mediante un éxito en **Elocuencia** (o unas monedas por las molestias). **Nota para el Director/a:** esa noche, los Jugadores tendrán que hospedarse en el mismo lugar que los monjes benedictinos.

#### 4. Una infundada preocupación

Sea como sea, los Jugadores y clérigos podrán alojarse esa noche bajo techo. Antes de dormir, mientras estén cenando, el monje Faustín se mostrará algo preocupado. Si le preguntan, éste confesará su malestar:

*Cuando nos hallábamos en la posada de Lerma, me desvelé en la madrugada, y sin decir nada al señor abad bajé a las letrinas. No sé si lo recuerdan, pero para llegar a ellas había que pasar cerca de los establos. Cuando regresaba ya a mi habitación, vi a dos hombres que llegaban a la posada. Descabalgaron y se retiraron las capuchas. Creo que sus prendas eran gozosas y no andrajosas. Yo me quedé en silencio, escondiéndome detrás del muro, sin saber muy bien porqué.*

*Ambos comenzaron a hablar de Su Majestad don Alfonso, el rey de Castilla, en un tono no muy saludable. Me asusté un poco, pues quien le quisiera mal a Su Alteza, o a cualquier otro, hablaría de aquellas tan malas formas. No tardando demasiado, decidíirme de allí sin causar ruido, pero mis pies no concedieron discreción: uno de ellos se dio cuenta de mi presencia. Sabiendo que les espiaba, el más joven se aprestó a colocarme un cuchillo sobre el cuello. Mi voz quebró y no pude decir nada, asustado. Si no fuera porque el otro miró mis hábitos y le detuvo, tal vez un servidor no estaría ahora aquí... Perdonadme, Rodrigo -dirá al abad antes de bajar la cabeza-.*

El monje Faustín añadirá que ahora mantiene una sospecha: y es que las siluetas que tal vez vieron de camino a Cebrecos (si los Jugadores no las vieron, éste sí logró apreciarlas, hecho del que ahora informará) tengan algo que ver con aquellos hombres. El monje no podrá recordar ningún nombre u otro dato sobre el

suceso. El abad, entonces, les preguntará a los Jugadores si escucharon algo extraño durante la noche en los Cien Dolores. Depende de lo que le digan, Rodrigo de Guzmán se preocupará más o menos, aunque ordenará al grupo que duerman cuanto antes, pues quiere partir poco después de salir el sol.

Durante la noche hará más frío y nevará (Pedro, el encargado del lagar, tenía razón), y de madrugada serán despertados por el abad, quien se desvelado durante la noche. Rodrigo asegurará que hay alguien merodeando cerca del lugar donde estén durmiendo (una vivienda de un vecino o el mismo lagar). Dada la confesión del hermano Faustín, teme que aquellos tipos de la posada piensen que el monje escuchó lo que no debía y ahora les estén siguiendo. Entonces les pedirá a los Jugadores (si no lo proponen ellos mismos) que traten de averiguar qué ocurre.

Si los Jugadores acuden con cuidado fuera de su lugar de descanso podrán advertir a dos siluetas que caminan aquí y allá. Tratar de sorprenderlas será posible mediante un éxito en **Sigilo**. En caso de éxito, podrán advertirlos más de cerca, y verán a dos hombres envueltos en ropas gruesas y capuchas, quienes parecen inspeccionar alguna vivienda o el propio lagar (aunque no parecen que sus intenciones sean las de robar). Si los Jugadores fallan la tirada o se descubren sin más (sin mantener una discreción), los sujetos les darán el alto, posando su mano sobre sus espadas por pura precaución.

Éstos podrán presentarse como soldados del castillo de Castroceniza. Preguntarán a los Jugadores si han visto a un tipo envuelto en harapos, a la semejanza de un mendigo, con una apariencia discreta y tranquila. Dirán que el señor del Alfoz de Ura (lugar donde se hallan) le busca por deambular las tierras del alfoz sin su permiso. Por lo visto es alguien muy escurridizo, y creen que se halla merodeando por la zona de Cebrecos.

Si los Jugadores les sorprendieron con violencia o tratan de expulsarlos del lugar éstos no dudarán en defenderse. Y en el caso de narrar su encuentro con el mendigo (es el mismo al que buscan) ambos se mirarán y se marcharán sin más, perdiéndose en la oscuridad. Si por casualidad el grupo les pregunta sobre los tipos de del comedor de los Cien Dolores, en Lerma, ellos no

sabrán nada sobre tal. **Nota para el Director/a:** la información de los dos tipos es falsa: el señor del alfoz de Ura no está buscando a nadie, ni ellos son soldados normales: ambos son fráteres miles de la *Fraternitas Vera Lucis*, quienes han seguido desde hace semanas el rastro del Astomori hasta este lugar. Su intención es eliminarlo. Por lo visto esta organización sabe de la existencia de este ser, y su intención es erradicarla cuanto antes.

## 5. La decisión

Al día siguiente el grupo volverá al trayecto, y aunque no habrá precipitaciones, las nieves se hallarán concentradas sobre los caminos. El sol volverá a evadirse, aunque su ruta de vuelta no presenta pérdida hasta el monasterio de Santo Domingo. Cuando se alejen de Cebrecos con la carreta tirada por un asno, atravesarán poco después un arroyo casi seco. Luego recorrerán camino durante casi una hora. Tras ello podrán advertir su izquierda una gran planicie de encinas y enebros, con abundante matorral muy denso. Cuando estén a su altura, aquellos Jugadores que ayudaron de alguna manera al mendigo escucharán una voz resonante en su cabeza (en caso de que no haya ninguno, será en la de Faustín): “¡Aprisa! ¡Sed prestos y adentraos en el bosque!”

**Nota para el Director/a:** se trata de una petición telepática del Astomori, quienes les está siguiendo desde antes de llegar a Cebredos (y ahora no anda muy lejos). Aquellos Jugadores que oigan el mensaje ganarán 1d4 puntos de Irracionalidad si tienen 75 o más puntos de Racionalidad.

En esos mismos momentos, el Director/a debería pedir una tirada de **Escuchar**. Quien la supere oírá cascos de caballos aproximándose a sus espaldas, sobre la llanura que han recorrido. Dada la ondulación del terreno, no lograrán advertir más allá de unas cuatrocientas varas tras sus pasos. ¿Qué harán los Jugadores?

*-Avanzar sin más:*

En el caso de no apreciar la advertencia del Astomori y avanzar por su trayectoria, el grupo será alcanzado por dos jinetes. Sobre su cuerpo visten gambesones y botas huesas (botas amplias y de piel gruesa, forradas en piel para evitar el frío). Se trata de los mismos tipos que amenazaron al monje Faustín en Lerma (éste los

reconocerá). Desde sus caballos, habiendo ya reconocido al benedictino, les darán el alto y se mirarán un instante entre ellos. Luego bajarán de la montura y sacarán sus espadas. Enseguida, sin mediar palabra, tratarán de abatirlos a todos.

**Nota para el Director/a:** concretando un poco, los agresores son Diego González de Lara y uno de sus súbditos más allegados. Diego es aquel que trató de ahogar a un muchacho en Lerma hace unos días, y además es pariente de Nuño González de Lara (el que llegó a posteriori, en la madrugada, a la taberna de los Cien Dolores, tal y como tal vez los Jugadores escucharon). Por lo visto, ellos y otros nobles castellanos acudieron a una reunión secreta en dicha posada, donde el propio infante Felipe de Castilla también hizo gala de presencia. Al ver a Faustín, pese a la desconfianza, Diego le perdonó su indiscreción al fisgonear; sin embargo, cuando Nuño González se enteró del encuentro al día siguiente (ya habiendo abandonado Lerma), se puso hecho una fiera, y les ordenó no dejar cabos sueltos de tal encuentro. Y por ello están siguiendo al grupo en el que Faustín viaja..

Por supuesto, los Jugadores deberán defenderse de estos agresores, y cuando superen este reto podrán alcanzar horas después el monasterio de Santo Domingo de Silos sin más problemas (ver *Conclusión*).

*-Hacer caso a la orden telepática:*

Si los Jugadores hacen caso a la voz resonante en sus cabezas y se aventuran al interior del bosque, escucharán (y tal vez apreciarán en la distancia) cómo los jinetes se detienen, observan a un lado y a otro, y continúan su marcha hacia delante, más allá del bosque en el que ahora se hallan. Tras haberlos despistado, aparecerá de entre unos enebros una silueta cubierta de harapos, situada a una distancia prudencial del grupo. Al retirarse la capucha, se darán cuenta de que es el mendigo que vieron la jornada anterior. Todos advertirán que es un ser con aspecto humanoide, pero no del todo: posee severas arrugas en su rostro, una columna encorvada y, lo más impactante de todo: carece de boca.

El abad Rodrigo y Faustín están bastante asustados, y si alguien le pregunta quién es o qué quiere el tipo comenzará a comunicarse con todos de forma telepática:

No temáis, aunque no sea igual que vosotros. No pretendo embaucaros, ni dañaros como esos hombres que antes ansiaban hacerlo. Fuisteis amables conmigo, y creí oportuno devolveros el donativo -referente al aviso de peligro minutos antes-.

*Hace tiempo que vago por estas tierras, y aunque no lo parezca, desde mi creación fui siervo de la Oscuridad. Mi única maldición es poder comprender vuestros pensamientos, miedos y miserias... Es un estallido constante, una desazón que no me deja pensar por mí mismo, un alboroto continuo en mi cabeza que soy incapaz de acallar... Además, no puedo hablar: solo soy una sombra al servicio de un poder... que detesto.*

El abad y Fermín comenzarán a santiguarse una y otra vez, observando incrédulos la escena.

*También os he avisado de ese peligro porque sois una esperanza en mi liberación. Cruzarme con vos, Abad Rodrigo, fue la mejor suerte, entre cientos, que podría presentármese. Se que regresáis a la abadía de Santo Domingo, pues como digo, puedo conocer las mentes de aquellos con los que me cruzo. Y ese lugar alberga un secreto que puede romper mis cadenas. Ni siquiera vos, Abad, lo sabéis, pero existe allí una plegaria que se guarda desde antaño en un pequeño volumen.*

*Mi forma es un anatema para la Luz, y no puedo entrar en lugar sagrado... La Clavis Coeli es uno de los archivos más antiguos de vuestra biblioteca; un ritual escrito por sus primeros monjes para desterrar a los demonios y liberar a los caídos. Necesito llegar a él, necesito vuestra ayuda. Solo así la maldición de este don que poseo desaparecerá.*

Como podrán entender, aquella criatura les está pidiendo un favor: dejar que les acompañe hasta Silos y que ellos busquen el libro al que hace referencia. Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará saber que sus (telepáticas) palabras son ciertas, y que desea de verdad anular sus poderes; y uno en **Leyendas** les hará comprender algún detalle más de su naturaleza, a discreción del Director/a (Astomori, pag. 292 del Manual).

Al oír estas palabras, el monje Faustín se mantendrá intrigado, esperando la respuesta de Rodrigo. El abad, por contra, parecerá ahora pensativo. Él no conoce ese

ritual del que habla. Para sorpresa de todos, aceptará su compañía hasta el monasterio. Dirá que, si los Jugadores no tienen inconveniente, los llevará hasta Silos, donde podrá refugiarse en un lugar seguro que conoce.

En el caso de que los Jugadores muestren dudas o temor ante esa decisión, don Rodrigo alcanzará a decir que “ese ser puede ser, en realidad, un milagro para los asuntos del monasterio de Santo Domingo”, pues puede ser de gran ayuda para los altercados que mantienen con Úrsula de Tremoz (aunque no explicará cómo o porqué).

## 6. Camino de regreso

Cuando el grupo se ponga en marcha, ya con el Astomori a su lado, aún quedarán unas cuatro leguas de recorrido. Si los Jugadores preguntan al ser su nombre, éste dirá que jamás obtuvo uno, y el abad Rodrigo lo bautizará (en sentido figurado) como el *hermano Pelayo*, “novicio” de Silos, identidad con la que accederá a la población.

Si le preguntan si conoce a aquellos que les han perseguido por el camino (Diego González de Lara) o cómo supo que iban tras ellos, el “nuevo monje” les contará que el día anterior se cruzó con el tal Diego (poco después de verlos a ellos). Diego y su súbdito, sin bajarse del caballo, le preguntaron si había visto a un monje con la descripción de Faustín. Entonces entendió que perseguían a aquellos que le brindaron alguna limosna. Por ello, el Astomori les dijo que marcharon hacia el norte, en dirección a Puentedura, tratando de engañarles. Después, la criatura comenzó a buscar al grupo para pedirles que lo llevaran con ellos al monasterio, y poco antes de su encuentro volvió a ver a Diego y el siervo yendo en dirección a Silos. Por suerte, ha podido avisarlos antes de que les dieran caza.

En el caso de preguntarles si sabe algo de la reunión celebrada en la posada de Lerma, éste también asentirá. Pudo leer en la mente de Diego, que uno de sus familiares y otros nobles castellanos estaban orquestando una rebelión contra el rey de Castilla, entre los cuales se hallaba un hermano, el infante Fadrique (aunque no sabrá nada más). De los tipos que preguntaron por él en Cebrecos, tampoco podrá revelar nada.

Después del mediodía, cuando ya se vea su destino el horizonte cercano, abad Rodrigo ordenará a Faustín que antes de adentrarse en Silos provea a *Pelayo* de su propia capa, con la cual pueda refugiarse sin causar demasiada expectación (recordemos, estos seres carecen de boca). Después les entregará a los Jugadores las últimas monedas que lleva encima, y les dirá que trasladen al Astomori hasta la vivienda de Ignacio, un vecino amable y de confianza para Rodrigo. No se halla muy lejos del monasterio. La criatura comprenderá que lo más lógico es esperar allí hasta que encuentren ese tal *Clavis Coeli* dentro del templo.

## 7. Llegada a Silos

La aldea de Silos es, en esos momentos un conjunto de viviendas de piedra apiladas en torno al monasterio, entidad que el propio abad gobierna la población y los terrenos circundantes. La rodea un conjunto de cerros bajos. La última vivienda que puede verse, retirada a unas doscientas varas de la población, es la de Ignacio. Sea por propia decisión, o bien por invitación del mismo abad Rodrigo, los Jugadores que lo deseen podrán ayudar en la búsqueda del volumen en la biblioteca. Al resto les pedirá quedarse con el Astomori en casa de Ignacio.

### *-Acompañando a la criatura:*

Ignacio es un hombre de unos cincuenta años, un labrador local que, según les dirá nada más recibirlos, guarda una buena relación con el abad y algunos de sus monjes. Tras aceptar las monedas entregadas por Rodrigo, podrán esperar allí el tiempo necesario (al menos durante unas horas). Encuentren o no lo que buscan en la biblioteca (ver a continuación), la noche acabará llegando, y con ella alguien golpeará en la puerta de Ignacio.

Se trata de los miembros de la Fráter Vera Lucis con los que tal vez los Jugadores hablaron en Cebrecos. Si alguno huyó habrá regresado con algún reemplazo. Y si ambos perecieron, serán otros dos nuevos. No se presentarán como tal, pero han podido seguir al Astomori (y al resto del grupo) hasta Silos. Ahora quieren acabar con él (como era su intención desde un principio), y con todos aquellos testigos que haya en la vivienda. Los Jugadores tendrán que luchar en ese espacio reducido.

### *-Buscando el volumen:*

En otro orden de cosas, los Jugadores podrán acceder al interior del monasterio junto a la portería, lugar donde un par de monjes los recibirán. Después, guiados por Rodrigo (Faustín se quedará con el Astomori), cruzarán el claustro, un conjunto arquitectónico de dos plantas bordeado por columnas, cuyos capiteles muestran formas de animales reales o imaginarios y elementos vegetales. Enseguida dejarán a un lado el refectorio, y en una de las esquinas del claustro, al lado de la sala capitular, se halla la biblioteca, que contiene un *scriptorium*. Un copista se encuentra allí (el hermano Tadeo) quien dejará su labor de copista para atender al abad. Rodrigo le pedirá que les brinde unos instantes a solas (pues parece que éste no quiere que nadie descubra sus intenciones, claro está).

El caso es que las varias estanterías deben ser revisadas, cosa que llevará, seguramente, toda la tarde y parte del comienzo de la noche. Cada Jugador podrá realizar una tirada de **Leer y Escribir**. En caso de éxito se producirá el hallazgo de un pequeño ejemplar de tapa de cuero.

Su interior contiene una recopilación de cantos gregorianos y oraciones que los monjes del monasterio han ido entonando durante siglos. Parece ser, además, un registro vivo de la tradición musical y espiritual del gran templo. Por otro lado, en una de sus últimas páginas se añaden unos comentarios sin autoría, titulados "*Clavis Coeli, o de la liberación de los restos de las Tinieblas*", en las que parece describirse una especie de ritual para despojar a una criatura demoníaca de sus poderes.

Resumiendo un poco, según puedan leer, el ritual debe realizarse en un lugar abandonado, lejos de un templo religioso. También se debe disponer de algunos objetos concretos, como una cruz de madera de olivo, agua bendita, o algunos exvotos de cera, entre otros. La parte central del ritual no es más que una serie de adjuraciones que deben dedicarse al ser en cuestión, parecidas a las de un exorcismo. Según parece, ésto ayudar a eliminar la influencia demoníaca de algunos entes del mal.

Una vez hallado, el abad no entregará el volumen al Astomori, sino que lo guardará a buen recaudo, ya que, tal y como tenía en mente, tratará de negociar con él.



Si le preguntan qué pretende hacer en concreto, un éxito en una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)** les hará saber de los verdaderos planes de Rodrigo. A través de Pelayo, pretende llegar hasta los pensamientos de Úrsula de Tremoz y, si se da el caso, chantajearla o aprovecharse de lo que pueda saber para hacerse con el control de las tierras por las que mantiene el litigio. El abad asegura hacerlo por el beneficio de los benedictinos, sin duda...

**Nota para el Director/a:** si el Astomori no es acompañado por algún Jugador, los fráteres miles llegarán a casa de Ignacio y eliminarán a la criatura, al monje Faustín y al labrador. Después se llevarán la cabeza de la entidad. Como dijimos, si los Jugadores se repartieron las tareas, los del monasterio tal vez sean informados, mientras se hallan revisando volúmenes, sobre la violenta llegada de los agresores (quizá Ignacio acudiera a avisar a los monjes, o tal vez el propio Faustín). El Director/a, en tal caso, deberá cuadrar los tiempos para darles la posibilidad de evitar una desgracia.

## Conclusión

Una vez leída esta aventura, y como puede entenderse, hay un cambio de foco en el trasfondo de la misma a medida que transcurre la historia: el comienzo de la misma apunta a un suceso de conspiración de las altas esferas castellanas, aunque, sin embargo, si los Jugadores siguieron el consejo del Astomori las acciones se habrán enfocado en él. Por ello, el final de esta historia puede variar (incluso finalizar prematuramente si se deshicieron de Diego González de Lara y su lacayo).

Si los Jugadores encuentran el volumen del Clavis Coeli, o si libran al Astomori de los malvados fráteres, el abad Ramiro se lo agradecerá. Aparte de entregarlos los honorarios planteados (el Director/a debería ser generoso en ello, dependiendo de las acciones y peligros vividos), desde entonces tendrán hogar, refugio y descanso en el monasterio de Santo Domingo de Silos.

En tal caso, no mucho tiempo después, los intentos de apropiación de las tierras cercanas al monasterio por parte de Úrsula de Arganza se verán disueltos, y la mujer y su familia abandonarán el palacete al que se

trasladaron no hace mucho tiempo. Parece que la jugada del abad ha resultado. Al mismo tiempo, don Rodrigo habrá cumplido con su parte, consiguiendo realizar el ritual del Clavis Coeli y despojando al “hermano Pelayo” de sus facultades telepáticas. Su mente permanecerá desde entonces tranquila, y habrá renegado por completo de su infame origen. Desde entonces y durante unos años, cerca de los muros del monasterio de Santo Domingo de Silos (pero no dentro de él), el Astomori se asentará como leñador en las colinas cercanas, en un ambiente de relativa tranquilidad, bajo la atenta mirada y atención del abad de Silos.

## La Verdad

### La reunión de Lerma:

Su Majestad Alfonso X se enfrentó a una importante conspiración nobiliaria en 1272, liderada por su propio hermano, el infante Felipe de Castilla, así como algunas destacadas figuras de la nobleza. Entre los principales integrantes de esta rebelión se encontraban Nuño González de Lara “el Bueno”, Esteban Fernández de Castro, Simón Ruiz de los Cameros y Lope Díaz III de Haro, representantes de las influyentes casas de Lara, Castro y Haro.

El descontento de los nobles tenía múltiples causas. La principal era el rechazo a la aplicación del *Fuero Real*, un conjunto de leyes que regulaba las obligaciones de la nobleza para con el monarca. Se oponían a la constante intervención de los delegados del rey, a las nuevas repoblaciones al norte del río Duero y a la pesada carga impositiva impuesta para financiar la ambiciosa política exterior de Alfonso X. A esto se sumaban otros motivos, como la inflación monetaria, varias disputas sobre las tierras recibidas en los repartimientos andaluces y conflictos específicos, como el rechazo del rey a las pretensiones de Nuño González sobre el señorío de Durango.

El caso es que la conspiración se formalizó en 1272, cuando el infante Felipe se reunió en Lerma con Nuño González de Lara y sus allegados. A este encuentro se sumaron otros miembros de los linajes más importantes de Castilla, como los Haro y los Castro. En nuestro caso, la reunión se produjo a las afueras de la localidad, en una discreta posada llamada *Los Cien Dolores*.

Tras la reunión, la rebelión se consolidó, y sus líderes, con el apoyo de algunas ciudades y la colaboración del reino nazarí de Granada (el sultán Muhammad II acogió a los nobles castellanos en su corte), plantearon al Sabio una a una sus varias exigencias. El príncipe heredero, Fernando de la Cerda, intervino como mediador y logró una reconciliación en 1273. Don Alfonso se vio entonces forzado a hacer importantes concesiones, como la revocación de la aplicación del Fuero Real en ciertas localidades y la devolución de tierras, lo que supuso un retroceso en su proyecto de centralización del poder.

### El Astomori y el *Clavis Coeli*

El Astomori es un ser muy antiguo, siervo desde los primeros días de la Oscuridad. Fue forjado por *Banastos*, el herrero del Infierno (pag. 284 del Manual), para ser utilizado como intermediario en la Tierra entre los invocadores de su amo y el propio demonio. El caso es que el Astomori mantuvo una estricta lealtad a *Banastos* durante siglos, pero con el tiempo, su tormento creció. La capacidad de leer los pensamientos humanos, su maldición, lo expuso a un torrente constante de emociones, anhelos y miedos que lo enloquecían. La lealtad que lo ataba a su amo se fue disolviendo poco a poco, y el Astomori comenzó a anhelar una liberación que jamás había experimentado.

Un día, el Astomori recibió la visita de un ser con apariencia de hombre. Se trataba de *Biletos*, príncipe del Infierno (pag. 286) y consejero personal de *Belzebuth*. *Biletos* no era como los otros demonios; se trataba, en realidad, de un gran poeta cuya lealtad al Infierno siempre había sido cuestionada, puesto que se decía que buscaba la redención del Cielo desde el interior del Abismo. El Astomori, al intentar leer la mente de *Biletos*, se encontró con algo que no esperaba: el silencio, un terrible vacío. Aquella sensación le tranquilizó, y sintió una paz que no había sentido... nunca.

*Biletos* le dijo que si se lo proponía, podría experimentar esa misma sensación, incluso después de que él se marchara. Le explicó que había un libro titulado "*Clavis Coeli*" ("*La llave del Cielo*"), tomo escrito por los primeros clérigos de un importante monasterio cristiano. Por lo visto, en su interior se describía un ritual capaz de liberar el mal del interior de una criatura, despojándola de todos sus dones. Sin

embargo, el demonio no le reveló su ubicación exacta, alegando que el Astomori debería encontrar su propio camino. Cuando el Astomori le preguntó a *Biletos* porqué trataba de ayudarlo, él demonio se esfumó. No llegó a revelar que tan solo trataba de socavar al Infierno desde dentro, pues los rumores de su intención de redimirse ante el Altísimo era, en realidad, totalmente ciertas. Y aquella ayuda no era más que un paso más para lograr su meta.

Volviendo al asunto del Astomori, ante la posibilidad de sofocar las voces percibidas por su don, éste se rebeló y abandonó a su amo. *Banastos* no permitiría nunca que una de sus creaciones se purificara, por lo que buscó incansablemente al Astomori. Durante décadas, éste último vagó por la Tierra, acercándose a iglesias y otros templos, hasta que descubrió que el *Clavis Coeli* se hallaba en el monasterio de Santo Domingo de Silos. Ahora, tan solo debía hallar la forma de acceder al interior del templo (otra traba en el camino, pues él era un engendro del infierno y no podía pisar lugar sagrado). La Suerte o el Destino quiso que se cruzara con el mismísimo Abad don Rodrigo, por lo que trató de ayudarles para obtener su confianza y ganarse el derecho de acceder al antiguo volumen).

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 30 p. Ap
- Por proteger al Astomori de los fráteres, +5 p. Ap.
- Por hallar el volumen del *Clavis Coeli*, +5 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Guardias del Comedor de los Cien Dolores

FUE	20	Altura: 1,90-2,04 varas
AGI	15	Peso: 160-175 libras
HAB	15	RR: 75%      IRR: 25%
RES	18	Templanza: 50%
PER	14	
COM	10	
CUL	7	

*Armas:* Cuchillos 60% (1d6+1d4), Pelea 50% (1d3+1d6)

*Armaduras:* Gambesón Reforzado (Prot. 3)

*Competencias:* Descubrir 40%, Escuchar 40%, Esquivar 42%, Rastrear 35%, Tormento 50%

### Fráteres de la Vera Lucis

FUE 18 Altura: 1,96-2,06 varas  
AGI 13 Peso: 150-160 libras  
HAB 15 RR: 75% IRR: 25%  
RES 14 Templanza: 50%  
PER 16  
COM 13  
CUL 11

*Armas:* Cuchillos 45% (1d6+1d4) / Lanza corta 50% (1d6+1)

*Armaduras:* Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

*Competencias:* Descubrir 46%, Escuchar 40%, Esquivar 42%, Leyendas 35%, Rastrear 53%, Teología 65%

*Rituales de Fe:* Hasta Primus Ordo

### Diego González de Lara

FUE 16 Altura: 2 varas  
AGI 17 Peso: 164 libras  
HAB 15 RR: 75% IRR: 25%  
RES 14 Templanza: 50%  
PER 15  
COM 13  
CUL 10

*Armas:* Espada corta 55% (1d6+1+1d4) / Daga 35% (2d3+1d4)

*Armaduras:* Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

*Competencias:* Cabalgar 50%, Descubrir 40%, Elocuencia 36%, Esquivar 38%, Rastrear 25%

### Súbdito de Diego

FUE 17 Altura: 1,98 varas  
AGI 16 Peso: 160 libras  
HAB 15 RR: 75% IRR: 25%  
RES 12 Templanza: 50%  
PER 16  
COM 10  
CUL 8

*Armas:* Cuchillos 60% (1d6+1d4)

*Armaduras:* Gambesón (Prot. 2), Gorro de Cuero (Prot. 1)

*Competencias:* Cabalgar 46%, Descubrir 45%, Saltar 35%, Rastrear 30%

### Astomori

FUE 10 Altura: 1,97 varas  
AGI 18 Peso: 153 libras  
HAB 25 RR: 0% IRR: 175%  
RES 26  
PER 25  
COM 0  
CUL 15

*Armas:* Carece

*Armaduras:* Carece

*Competencias:* Competencias propias de un criado al 99%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

\* *Lectura Mental:* Los astomori pueden leer los pensamientos de todos aquellos seres con los que se encuentren, e igualmente pueden emitirles pensamientos para comunicarse con ellos (telepatía).





# La mancha de los Cervelló

*“Vi que tiene el dinero las mayores moradas,  
altas y muy costosas, hermosas y pintadas;  
castillos, heredades y villas torreadas,  
al dinero servían, por él eran compradas ”*

Juan Ruiz, Arcipreste de Hita (Libro del Buen Amor)

La siguiente aventura está diseñada para 2-4 Jugadores, cuya acciones iniciales están basadas en una sencilla investigación. Eso sí, conviene que los Jugadores sea gentes de gran resistencia o afines a las armas (al menos más de uno), para poder hacer frente a la amenaza final. La aventura sitúa a los personajes en medio de una intriga familiar, en la que se verán obligados a intervenir.

## Introducción

Don Jofre de Cervelló es un noble castellano de mediana edad, poderoso y respetado; y don Ramiro es su hermano menor, un joven de temperamento rápido que se dedica a guerrear al servicio de los vasallos del rey Pedro el Ceremonioso. Entre ellos hay una disputa enquistada, al menos de momento. El conflicto se remonta cinco meses atrás, tras la muerte de don Sebastián, su padre. Éste nombró a Jofre en su testamento como el único heredero de todas sus tierras y la aldea de Berate, aunque el documento valedero no hacía mención al sitio conocido como "El Castro". Este lugar era antaño un molino de bueyes asentado sobre los restos de un castro íbero.

Hace cuatro años, con el permiso de don Sebastián, Ramiro mandó reformar el molino y adherirle una torre, añadiéndole muros de sillar con los que componer varios salones, así como una pequeña muralla. Aquello no era ni castillo ni palacio, pero se convirtió en el hogar fortificado de don Ramiro. Dado que El Castro está en los dominios heredados por don Jofre, éste no piensa renunciar a la pequeña fortaleza; y Ramiro tampoco está por la labor de entregar su hogar, levantado con su esfuerzo, a su hermano mayor.

## 1. La advertencia

**Año del Señor de 1361.** La aventura comienza en un camino, a media tarde y aún con el sol vigilando en lo alto. Los Jugadores acompañan a Don Jofre a caballo en su viaje de regreso a su hogar tras una visita al obispo de la comarca (quien se encargará de oficiar las nupcias que doña Leonor, su hija, celebrará en poco más de un mes).

El grupo avanzará por un sendero arbolado y tranquilo cuando, de repente, verán que un grupo de jinetes emergerá de un claro. Los lidera Don Ramiro, y todos ellos se detendrán frente a Don Jofre y los Jugadores. Su rostro refleja un sentimiento de profunda ira. Sin mediar palabra, Ramiro sacará su espada de la vaina, y aún sobre la montura, la levantará para acusar a Jofre de su cobardía por un hecho gravísimo: atacar y amedrentar a su esposa. Jofre, desconcertado, exigirá una explicación.

Ramiro dirá que doña Blanca (su esposa) ha sido amenazada por un hombre encapuchado en el antiguo Camino de los Zarzales, un sendero que antaño comunicaba el molino (ahora *El Castro*) con el castillo de don Sebastián. Está convencido de que ello es cosa de Jofre (debido a la disputa que los hermanos mantienen, para Ramiro no es posible otra explicación).

Después, el menor de los Cervelló le advertirá a Jofre que si vuelve a tocar a su esposa, no solo lo matará, sino que se encargará personalmente de arruinar la boda de su hija. Tras la amenaza, Jofre negará los hechos, y don Ramiro y sus hombres se retirarán, dejando furioso al hermano mayor y atónitos a los Jugadores. Dado que el castillo no está muy lejos, el grupo llegará a él en menos de media hora, justo al anochecer.



Tras haber accedido al interior de la fortaleza, el heredero volverá a reunir a los Jugadores. Indignado, les dirá que la boda de su hija es demasiado importante como para ignorar las palabras de su hermano, pues sabe que sus amenazas no suelen ser fanfarronadas. Por ello, Jofre ordenará a los Jugadores descubrir la identidad del agresor, y las razones que tuviera por ello. Así evitarán que Ramiro cometa una locura.

Al día siguiente, los Jugadores deberían comenzar con las pesquisas. Las tierras de don Jofre carecen de excesivos puntos de interés, por lo que lo más común será investigar en un par de sitios destacados: la aldea de Berate, para tratar de saber si los vecinos saben algo más del suceso; o bien el camino de los Zarzales, lugar donde se produjeron los hechos.

## 2. La aldea de Berate

Si los Jugadores acuden a la aldea (compuesta por un puñado de casas de piedra, una iglesia y una posada en las afueras), podrán preguntar entre los vecinos sobre el asunto desvelando más o menos detalles. Sin embargo dado el reciente hecho de doña Blanca (un día antes del encuentro entre hermanos), nadie sabrá nada. Eso sí, en algún momento, mediante un éxito en una tirada de **Elocuencia** (Fácil +25%), la dueña de la posada (Braulia) o una joven llamada Neus (vecina que se dedica a fabricar velas para la iglesia) dirán haber visto aparecer hace escasas horas a un tipo peculiar, de aspecto huraño, con una enorme cicatriz en la mejilla.

Preguntó por Iscle, el apotecario de la aldea que preparaba remedios con hierbas y a quien don Sebastián tenía siempre en buena estima. Cuando el hombre supo que el curandero había fallecido un par de años atrás, se marchó hacia el oeste, según dirán, hacia el antiguo Camino de los Zarzales.

## 3. El camino de los Zarzales

Sea porque se dirijan aquí en primer lugar o bien acudan después de visitar Berate, los Jugadores no tardarán en alcanzar la senda, ahora casi imperceptible por el paso de los años. Hasta no hace mucho el camino aún era recorrido por carruajes o jinetes que se dirigían desde El Castro hasta el castillo de don Sebastián, o viceversa.

Si los Jugadores tratan de recabar huellas o revisar los márgenes del sendero no podrán encontrar nada, de interés. Aunque si se esmeran y obtienen un éxito en **Descubrir** hallarán una peña en la cuneta, junto a un roble, manchada de sangre (pero ninguna pista más). Eso sí, no tardarán en advertir un repiqueteo constante, detrás de una arboleda, no muy lejos del camino.

Si acuden hasta allí encontrarán a Pere y Alaric, dos leñadores de la comarca. Padre e hijo se encuentran haciendo leña de un gran roble caído. A su lado aguardan una carreta y una burra con alforjas. Al ver a los Jugadores descansarán un poco para poder charlar con ellos. Ambos son vecinos de Berate.

En cuanto los Jugadores apelen al asunto de la amenaza de doña Blanca, ambos se mirarán entre sí un instante, y Alaric, el padre, podrá confirmar el asunto. Por lo visto, los leñadores se hallaban por allí el día anterior, cortando un árbol al otro lado del Camino de los Zarzales, cuando vieron a lo lejos a doña Blanca y un criado regresar hacia El Castro. De repente, un encapuchado salió de entre los árboles, puso un cuchillo en el cuello del criado y obligó a bajar a la mujer de su yegua. Apenas dejaba ver su rostro, y después la amenazó mientras le decía algo. Antes de que pudieran reaccionar, el agresor se marchó, no sin antes acuchillar al sirviente y huir hacia el bosque de los Infantes. Doña Blanca y su acompañante también huyeron en cuestión de un suspiro.

Si los Jugadores preguntan por la identidad del agresor dirán no saber nada. No obstante un éxito en una tirada de **Empatía** les hará entender que no dicen la verdad. Si les presionan, el joven Pere confesará que no está del todo seguro, pero que mientras el tipo huía se retiró la capucha y creyó ver el rostro de Medardo, un antiguo siervo de don Ramiro (Ver *La Verdad: Medardo, siervo en El Castro*); aunque Pere no podrá confirmarlo (no está seguro) y tampoco quiere meter a nadie (ni a ellos mismos) en problemas.

Si los Jugadores le preguntan por el lugar en el que Medardo desapareció, podrán decir que se adentró en el bosque de los Infantes, una amplia arboleda llena de zarzales y mucha vegetación silvestre, donde antaño hubo una guarida de bandidos (de hecho el Camino toma su nombre de ella). Además, tampoco es una zona que suelen trabajar. Alaric o Arnau podrán darle las indicaciones necesarias para llegar hasta allí.



En el caso de preguntar por el tipo de la cicatriz que deambuló por Berate, los leñadores dirán no saber nada (es cierto).

En este punto, los Jugadores podrán acudir en esos momentos hasta el bosque de los Infantes, o bien regresar al castillo de don Jofre, si es que quieren informarle de lo que han averiguado. En tal caso, ese mismo día Jofre formará una batida con algunos soldados para inspeccionar el bosque y encontrar a Medardo, en los que los Jugadores tendrán, por supuesto, que colaborar.

#### 4. El Bosque de los Infantes

Al adentrarse en él, cualquiera podrá notar que el Bosque de los Infantes es una *mancha* oscura y tal vez amenazante, en las tierras heredadas por don Jofre. Tras los primeros pasos en su interior, los Jugadores verán un laberinto vegetal de matorral bajo y medio, que crece tanto en los terrenos inclinados como en los márgenes del único arroyo que discurre entre sus robles y madroños. Mientras los Jugadores caminen por allí, notarán que el aire se vuelve más denso, con un extraño aroma dulzón a tierra húmeda y descomposición.

Cuando los Jugadores se encuentren batiendo el bosque, encontrarán de pura casualidad el rastro de un par de botas. Si logran superar una tirada de **Rastrear** podrán seguirlas, y les llevará hasta unas rocas de suelo húmedo y lodoso (que recuerda a una superficie cenagosa). Allí se encuentra un árbol de unas veinte varas de altura, diferente del resto. Verán que está seco, y se darán cuenta de que sus arrugadas ramas poseen afilados pinchos. Un éxito en una tirada de **Conocimiento Vegetal** les hará saber que no es ninguna especie propia de ese bosque (ya habrán visto la presencia de madroños y robles). Si el éxito es crítico, llegarán a sospechar que aquello, aunque se parezca bastante, no es ningún tipo de árbol... Por otro lado, les parecerá como si alguien hubiera caminado junto al tronco de un lugar a otro, como buscando algo.

Un rato después, mediante un éxito en alguna tirada de **Descubrir**, **Degustar** o **Escuchar**, el grupo podrá percibir (respectivamente) una columna de humo, un olor a quemado procedente de la misma o bien el

sonido un fuerte crujir de ramas, cuyo epicentro de todo ello es la ladera de un cerro cercano.

Si recorren el bosque hasta allí, llegarán a un claro donde verán a un tipo con capa y una cicatriz en la mejilla, junto a una hoguera, al lado de un “árbol” similar al que tal vez hallaron antes. El hombre está espolvoreando una especie de ceniza en el tronco, mientras algunas sus ramas se mueven con violencia, como convulsionando, retorciéndose entre sí.

Después, tomará un hierro candente de las brasas de la hoguera, lo clavará en la corteza, y se dispondrá a recoger en unos pequeños tarros una especie de savia que rezuma de la herida en el tronco. Acto seguido, el tipo se alejará un poco y el árbol volverá a moverse (como si despertara de un letargo). Sus ramas, al verlo, tratarán de aplastarlo, infligiendo grandes latigazos. Sin embargo, el tipo, precavido, parece ser conocedor de ello. Al ver esta escena, los Jugadores perderán 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.

**Nota para el Director/a:** los “árboles” especiales no son tales, sino una criatura similar a un árbol, con grandes protuberancias afiladas en sus ramas. Se trata de la *Ginebreda* (ver Suplemento *Bestiarium Hispaniae*, pag. 248), un ser vegetal de la comarca catalana de Berguedà, capaz de azotar con gran violencia a cualquiera que pase descuidado a su lado. El misterioso tipo es Guillem, un amigo (y aprendiz) del desaparecido curandero Iscle, quien ha acudido al bosque de los Infantes para obtener su preciado veneno (Ver *La Verdad: Guillem, el pupilo del curandero*).

Si los Jugadores no hacen nada, Guillem apagará la hoguera y se marchará de allí. En ese momento la acción pasará al epígrafe 5. *La Reina Ginebreda*. Si por el contrario el grupo se adentra en el claro, el tipo se verá sorprendido, pero se mantendrá tranquilo.

Si le preguntan qué está haciendo dirá que está recogiendo savia de las criaturas de ese bosque, a las que recomienda no acercarse... También podrá dar alguna información de las Ginebreds (a discreción del Director/a) o decir que él es un antiguo amigo de Iscle, el apotecario de Berate (aquel que crió estos seres en lo más recóndito el bosque).

Tan sólo con un éxito en una tirada de **Elocuencia**, o bien algún tipo de amenaza velada o no, Guillem confesará que utiliza un hechizo basado en unos polvos de hierbas para “paralizar” a los árboles. También que con ese veneno es capaz de crear ciertos antídotos.

Por otro lado, si le preguntan por Medardo, dirá haber visto un tipo deambular por el bosque, desorientado, poco después del amanecer (justo cuando Guillem llegó allí). Trató de hablar con él, pero salió huyendo, descendiendo paralelamente el cauce del río. Eso sí, Guillem les aconsejará no descender más allá, pues en la zona más baja del bosque Iscle crió a la mayoría de Ginebredas, lo que hace que recorrer ese paraje sea bastante peligroso. Si se lo piden de buenas formas y superan un éxito en **Elocuencia**, Guillem podrá acompañarles en la búsqueda.

## 5. La Reina Ginebreda

Si los Jugadores se rodearon de Guillem, éste podrá hacer de guía hacia la zona más sombría del bosque, arroyo abajo. Sea como sea, el aroma dulzón que caracterizaba el lugar se transformará en un pestilente olor nauseabundo, como a fruta podrida o savia fermentada. La humedad es algo mayor, y el silencio de esa parte del bosque es más plausible que en el inicio. Guillem avanzará escudriñando con cautela los matorrales de los alrededores.

En cierto momento, verán el rastro de Medardo en la orilla del arroyo y dirá que los pasos del huido parecen aventurarse hacia el sitio de la “Reina”, que es como el viejo Iscle llamaba a su ejemplar de Ginebreda más prolífico. Añadirá que la cuidaba como si fuera una hija. Si los Jugadores no son acompañados por el pupilo de Iscle, éstos acabarán recorriendo esa misma parte del bosque, y solo si superan una tirada de **Descubrir** (pues no sabrán que Medardo descendió siguiendo el cauce), no lograrán advertir su rastro (y la acción seguirá en la *Conclusión*).

Tras sortear un laberinto de zarzas y arbustos retorcidos, el grupo llegará un claro donde se alza un ser grotesco y majestuoso a la vez (la *Reina Ginebreda*), el doble de grande que cualquier otro ejemplar. A diferencia de las otras ginebredas, ésta no permanece quieta: sus ramas se agitan con un movimiento lento y rítmico, como si respirara. Al pie del tronco, junto a las

raíces que sobresalen de la tierra, hay una figura atrapada. Sus piernas y brazos están aprisionadas entre las raíces y un par de ramas de la copa, mientras que las espinosas ramas le han atravesado la ropa y la piel. Una de las ramas atraviesa su boca y se interna en su cuerpo. Es Medardo, y su rostro está pálido y sudoroso. A pesar de tener heridas lacerantes en sobre él, parece vivo.

Tanto si los Jugadores se acercan demasiado como si atacan a la Reina Ginebreda (de frente o a distancia, con fuego o sin él, pues Guillem les confirmará que son algo vulnerables a ello), Medardo comenzará a hablar: “*Marcháos de mi bosque, o sufriréis vuestra osadía*”. Los Jugadores no tardarán en deducir que la gran criatura está utilizando al prisionero como medio de comunicación. Si los Jugadores quieren recuperar a quien amenazó a doña Blanca tendrán que luchar contra la bestia. A continuación añadimos algunas consideraciones para este combate:

- Si se utiliza el fuego para herirla con más facilidad (antorchas, flechas incendiarias, hechizos capaces de crear llamas), el daño será 1d6 (+ daño del arma, si procede). Además, existe una probabilidad del 15 % de que las llamas se extiendan por la criatura y vaya hiriéndola a razón de 1d6 puntos de daño durante 1d10 asaltos. Eso sí, queda a discreción del Director/a narrar si las llamas se acercan peligrosamente a Medardo (quien incluso puede morir abrasado).

- En el caso de que Guillem esté con ellos, podrá utilizar el hechizo de *Danza* para tratar de obnubilar a la Reina. Ello se traduce en un bonificador positivo de +25% para los ataques dirigidos contra la criatura.

- Durante los asaltos en que la Ginebreda esté bajo los efectos del hechizo *Danza*, así como cuando sea herida mediante un ataque crítico, ésta sufrirá un espasmo generalizado que hará apretar a Medardo en su prisión de ramas, provocándole 1d4 puntos de daño (Medardo cuenta con 16 puntos de vida).

- Se debe tener en cuenta las consecuencias del poder especial “*Veneno*” de la Ginebreda.

Cuando a la Reina Ginebreda le queden cinco o menos puntos de vida, sus ramas aflojarán y Medardo caerá al suelo, exhausto y liberado, pues aunque es el ejemplar más grande de esta criatura, también es el más anciano,



y sus fuerzas se debilitarán antes de perecer. Si Guillem está con ellos, tratará de recoger algo de veneno rezumante de sus heridas, entendiendo que ha valido la pena acompañar a los Jugadores. Lo que el grupo decida hacer con la Ginebreda es cosa suya.

## Conclusión

Si los Jugadores logran derrotar con facilidad a la Reina Ginebreda, el Director/a es libre de añadir algún encuentro fortuito con otros ejemplares menores (*Ginebreda Común*, ver *Dramatis Personae*), los cuales aparezcan sin que se den demasiada cuenta. En caso de que Guillem les haya acompañado hasta el final, éste les entregará un pequeño presente por el hecho de haber podido hacer acopio del veneno de la Reina (sin los Jugadores no habría podido): se trata de un tarro con tres viales de vidrio que, según éste, son antídotos para cualquiera de los venenos de la página 108 del manual (Elegir por el Director/a o los Jugadores).

Si los Jugadores lograron salvar la vida a Medardo, éste se hallará muy débil como para poder hablar. Si lo conducen al castillo de don Jofre podrá descansar y en pocas horas será capaz de reconocer los hechos que se describen en *La Verdad: Medardo, siervo en El Castro*. En tal caso, antes o después, don Jofre tratará de organizar un encuentro con Ramiro, momento en que le entregará al agresor de doña Blanca, quien será luego colgado en la horca. Este hecho propiciará el inicio de una posible solución ante ambos hermanos (aunque eso se resolverá un tiempo después).

Por contra, si los Jugadores regresan sin Medardo, don Jofre no dirá nada, y desde entonces pondrá especial atención a la boda de su hija y, a partir de ahí de los pasos de Ramiro. Con el tiempo se sucederán ciertas escaramuzas entre ambos, las cuales llegarán a los oídos del Ceremonioso, momento en que el monarca aragonés dirimirá el conflicto a favor de uno de los hermanos (pero esa es otra historia para contar en otra ocasión).

Si en algún momento Jofre es informado de la existencia de Ginebreds en sus dominios, al principio no creará tales palabras. Pero con el tiempo intuirá que algo mora en sus dominios, y pedirá la ayuda de alguien capaz de eliminar las presencias irracionales.

## La Verdad

### Medardo, siervo en El Castro:

Medardo es un antiguo sirviente de la casa de Don Ramiro. Fue despedido hace casi un año por intentar sustraer unas joyas a sus amos, razón por la que fue expulsado de las tierras de don Sebastián y su vivienda de Berate fue quemada. Solo Dios sabe porqué don Ramiro no lo colgó en ese momento. Desde entonces, a pesar de no haber regresado a la comarca, Medardo guardó un profundo rencor hacia los Cervelló, y en su venganza ha buscado desde entonces sembrar más discordia entre los hermanos (conocedor del conflicto territorial que los enemista). Habiendo regresado, y sabiendo que la culpa de la amenaza a doña Blanca recaería seguramente en Don Jofre, esperaba que éste y don Ramiro se destruyan mutuamente para poder disfrutar de su caída.

### Guillem, el pupilo del curandero:

Se trata del antiguo pupilo de Iscle, el curandero de Berate. Guillem regresó a la aldea donde hace unos años pasó una temporada para buscar a su maestro. Su intención era hacer acopio de veneno de Ginebreda, las criaturas que Iscle, desde hacía tiempo, criaba en secreto en el bosque de los Infantes.

Guillem aún recuerda cuando solía acompañar al curandero algunas veces al bosque, durante ciertas noches, razón por la que conocía los sederos y las zonas del mismo (también se acuerda de cuando una de estas criaturas le golpeó el rostro y le hizo esa cicatriz...). Al llegar a Berate y saber que había fallecido, el antiguo pupilo decidió ir a buscar él mismo algún ejemplar de Ginebreda para extraer su veneno, líquido con el que solía fabricar otros antídotos. Para ello, Guillem conocía “la técnica” de su maestro: confundirlas con el hechizo *Danza*, práctica que el viejo Iscle también le enseñó ese secreto.

Lo que jamás supo Guillem, ni tampoco llegó a saberlo a Iscle, es que la Reina Ginebreda generó una conciencia capaz de razonar y, de alguna manera, la capacidad de comunicarse con otros seres vivos distintos a ella. Sólo tenía que absorber parte de la energía vital de sus víctimas para convertirlos en meros instrumentos de comunicación.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, +25 p. Ap.
- Por eliminar a la Reina Ginebreda, +10 p. Ap.
- Por rescatar con vida a Medardo, +5 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Reina Ginebreda

FUE	35	Altura: 10 varas
AGI	5	Peso: 3800 libras
HAB	10	RR: 0%    IRR: 200%
RES	36	
PER	15	
COM	0	
CUL	5	

*Armas:* Latigazo de ramas 50% (4D6)

*Armaduras:* Corteza (Prot. 8, reducido a 4 frente a ataques de fuego)

*Competencias:* Carece

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

*\*Comunicación:* Debido a la influencia de algún hechizo, la Reina Ginebreda es capaz de someter a un humano apretándolo con sus ramas y absorbiendo su energía. La víctima no podrá zafarse, y el daño provocado es de 1 punto.

### Ginebreda común

FUE	30	Altura: 5 varas
AGI	1	Peso: 3000 libras
HAB	5	RR: 0%    IRR: 200%
RES	25	
PER	10	
COM	0	
CUL	0	

*Armas:* Latigazo de ramas 50% (4D6)

*Armaduras:* Corteza (Prot. 8, reducido a 4 frente a ataques de fuego)

*Competencias:* Carece

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:* Carece



# RITUAL ASTRAL

*"Los cielos narran la gloria de Dios.  
Y cada estrella es una letra de un libro que no se puede  
leer, salvo por la luz de la fe"*

**San Beda El Venerable. Siglo VII**

**D**iseñada para un solo Jugador de cualquier profesión (aunque se recomiendan aquellas que ofrezcan capacidades perceptivas o de combate), la siguiente aventura es un escenario corto, con una duración de una o dos sesiones (aunque seguro que el Director/a puede alargarlo sin mucha dificultad), donde se habrá de resolver un peligroso asunto de posesión. Es posible ubicar la aventura en cualquier punto geográfico.

## Introducción

El padre Arnaldo, sacerdote de la iglesia de san Casimiro en la villa de Neila (a los pies de los picos de Urbión) acudirá una mañana al hogar del Jugador (tal vez el clérigo es un amigo, un familiar o alguien a quien el PJ debe un favor). Éste le pedirá que lo acompañe de urgencia hasta la remota aldea serrana de Bielbas, situada a unas leguas al norte de Neila, en plena montaña.

## 1. La posesión

*Año del Señor de 1354. Octubre.* Aún en su hogar, Arnaldo informará al Jugador que Gome de Utrilla, arcipreste de la diócesis de Osma, le ha pedido que acuda a dicha aldea por un asunto peliagudo: una niña se halla envuelta en un evidente caso de posesión. El Jugador sabe que el padre Arnaldo, por suerte o por desgracia, ya ha enfrentado a varios demonios en su

larga trayectoria religiosa, y que tiene el favor y permiso del señor obispo de Osma (don Gonzalo) en estos asuntos. A lo largo del trayecto (que durará toda la mañana), el sacerdote dará al Jugador algunos detalles más, manifestados por el arcipreste, como que el clérigo que don Gome envió hace cinco días para expulsar al demonio del cuerpo de la niña no ha dado señales de vida, y teme que haya sufrido algún percance. El padre Arnaldo también lo cree así; y es que en aquella comarca soriana se sabe que él es la persona más capacitada para lidiar con el demonio...

## 2. La aldea de Bielbas

Más allá del mediodía, tras sortear un bosque de pinos y un par de barrancos, el Jugador y el párroco llegarán a Bielbas. Allí encontrarán un silencio opresivo que envuelve el lugar, donde no habrá ningún vecino en las inmediaciones. Además, al caminar entre las viviendas de piedra, notarán que todas sus puertas están abiertas de par en par. También verán una iglesia al final de la población, en su parte más alta.

Si el Jugador explora alguna casa se dará cuenta de que en su interior no hay nadie. En ninguna. Es como si toda la aldea se hubiese marchado de allí. Si buscan a la niña, por supuesto, tampoco darán con ella (Arnaldo suponía que alguien en el lugar le indicaría cual era su hogar). Eso sí, dentro de una de las viviendas podrán encontrar al sacerdote enviado previamente, el cual yace en el interior de un dormitorio. Muestra unos terribles estigmas en sus manos, y un éxito en una tirada de **Medicina** les hará intuir que murió por hemorragias internas, tal vez hace unas cuantas horas...

Por otro lado, delante de la puerta de algunas casas no será muy difícil advertir huellas de pisadas recientes que se alejan de ellas. Mediante un éxito en una tirada de **Rastrear** verán que se alejan de la aldea, dirigiéndose hasta el comienzo de una arboleda. Si el jugador decide seguir el rastro, la acción continuará en el epígrafe 5: *La vuelta a la vida.*

## 3. Algunas respuestas

Al revisar las viviendas (con una antorcha o candil, claro), un éxito en una tirada de **Descubrir** permitirá darse cuenta de que en el dintel de una de las casas hay

un rudimentario símbolo en forma de cruz grabado sobre la madera, el cual salta a la vista. Además su puerta está cerrada (la única del lugar). No parece haber nadie dentro, aunque mediante un éxito en **Escuchar** oirán el ritmo de una respiración en su interior.

Será posible hablar con la persona que allí esté si el Jugador accede manipulando la cerradura (con un éxito en **Forzar Mecanismos, Fácil +25%**), empujando un poco la puerta (tirada de **Fuerza x4**) o bien tratando de charlar desde fuera con quien esté dentro, mediante un éxito en **Elocuencia**. En la casa se refugia Candela, vecina de la aldea. Pese al evidente estado de terror, contará desesperada que la noche anterior sus vecinos comenzaron a escupir espuma de sus bocas, mientras sus ojos tornaban en negro azabache.

Después, como movidos por una fuerza sobrenatural, salieron de sus casas aletargados, y se dirigieron fuera de la aldea, sin gozar de voluntad propia, en dirección al camino del Amarrado (un bosque de pinos, dirá, cerca de Bielbas). Comentará también que vio a Elisa, la niña poseída, entrando en la iglesia. Candela esta tan aterrada que no se ha atrevido a salir de su hogar desde entonces.

Si el Jugador pregunta por el símbolo sobre su puerta, Candela dirá que su difunta abuela lo grabó hace tiempo, y que lleva décadas ahí. No sabrá mucho más. Y en caso de preguntar por el anterior sacerdote, dirá que ha estado varios días luchando contra el demonio, encerrado con Elisa, pero no lo ha visto desde que llegó. Por cierto, podrá afirmar que la niña enfermó de un día para otro, pero que jamás podría imaginar que fuera a causa de un asunto del demonio.

#### 4. La iglesia de San Cipriano

Al llegar a la iglesia, el Padre Arnaldo se santiguará antes de entrar, ya que verá que en el tímpano sobre la entrada hay un bajorrelieve de un santo, ahora desfigurado (como si alguien le hubiera dedicado un zarpazo o una lanzada). Mediante un éxito en **Teología** (o bien preguntando al padre Anselmo), el Jugador sabrá que el relieve representa a San Cipriano de Antioquía, santo dedicado a combatir a la brujería y las influencias demoníacas. Ambos verán también que la puerta de la nave principal esta entornada.

Al acceder, advertirán que el interior está iluminado por dos candelabros encendidos. Otro más se halla al fondo, sobre el altar, y delante de él está Elisa, la niña poseída, vestida con un camisón blanco. Está arrodillada, murmurando una letanía en una lengua muerta. Aunque sean cuidadosos, Elisa notará la presencia de ambos, y sus ojos negros se posarán en ellos. Antes o después, Elisa se levantará y caminará hacia los presentes.

El Padre Arnaldo preparará un hisopo y apretará su rosario, dispuesto a combatir el mal; tras unos primeros envites y letanías religiosas, la joven se detendrá, limitándose a burlarse de ellos e insultarlos, momento en que Anselmo le pedirá el Jugador debe tratar de inmovilizarla de algún modo. Lo más práctico es atar sus manos y/o pies, con alguna cuerda o unas tiras rasgadas.

A partir de entonces, el sacerdote comenzará a recitar un exorcismo que durará 2d3+3 horas, tiempo en el que el cuerpo de la joven sufrirá espasmos y tratará de soltarse. Por cada hora de ritual, el Jugador deberá realizar una tirada de **Fuerza x3**, excepto en las dos últimas, que será **Fuerza x2** (lo cual representa el cansancio por inmovilizarla tanto tiempo). Si se obtienen dos o más éxitos en las tiradas de Fuerza, el Jugador otorgará un modificador de +10 puntos de Racionalidad tras la tirada de activación de Anselmo. En estos momentos, se procederá al cálculo del resultado del ritual de Exorcismo. Los datos iniciales son:

*Teología* de Anselmo : 90%

RR de Anselmo 80%

IRR de la entidad: 130%

Modificador del ritual (Tertius Ordo): -40%

Si la tirada de activación es exitosa, los modificadores que el Director/a debe aplicar a la Racionalidad (RR) de Anselmo en base a la *Tabla de Exorcismo* (pag. 255 del Manual) son los siguientes:

-Si se obtiene crítico en la activación: RR x2.

-Al exorcizar en un sitio sagrado: +10 RR

-Al llevar Arnaldo su rosario bendecido: +10 RR

-Al estar Arnaldo en estado de gracia (puntos de fe al máximo): +10 RR

-(Opcional): Si Arnaldo moja con agua bendecida a Elisa: +5 RR (hay un 50% de posibilidad de que Arnaldo lleve encima un frasquito).

-(Opcional): Si Arnaldo ha realizado algún *Voto Privado* (pag. 268): + 5 RR por cada uno (hay un 25% de posibilidad de que el sacerdote haya cumplido con 1d4 votos).

-(Opcional): Si Arnaldo porta en secreto una *Reliquia* (pag. 270): +10 RR (hay un 10% de posibilidad de que cuente con una)

-Por la ayuda exitosa del Jugador: +10 RR

**Nota para el Director/a:** por cuestiones de argumento en esta historia, en caso de que el ritual de Exorcismo sea un éxito, la entidad no poseerá a ninguno de los presentes, ni tampoco será destruida. El éxito implica “unicamente” que la joven se liberará y ya no estará bajo su influjo, aunque la presencia en sí no se halla muy lejos de allí (como puede leerse más adelante).

¿Qué ocurre entonces si el exorcismo no tiene éxito? La criatura se liberará, fruto de sus convulsiones, y se abalanzará contra el sacerdote, mordiéndole mortalmente en el cuello. Después atacará a muerte al Jugador.

## 5. La vuelta a la vida

Las horas habrán pasado, se habrá hecho de noche, y al ser liberada de su mal, la niña recobrará la conciencia. Está desorientada, sin saber qué hace allí. Eso sí, sabrá que el mal que la tuvo atrapada aún pervive. Aunque no conoce su verdadera naturaleza, debido al tiempo que compartieron cuerpo y mente, la joven será capaz de revelar recuerdos y detalles de la entidad.

Elisa contará que los vecinos de Bielbas perdieron la razón y la voluntad, pues sus mentes sucumbieron también a su influencia (aunque no tan virulenta como la suya), y luego se arrastraron fuera de la aldea. Sabe que se dirigieron hacia la ciénaga del bosque del Amarrado, y que en esos mismos momentos están tratando de devolver al demonio a la vida. Será entonces hora de hacer algo más, o tal vez ser cauto y regresar de vuelta a la villa de Neila. En el caso de acudir tras los vecinos, Elisa podría resguardarse en la iglesia o en casa de Candela (si es que está presente o al menos saben de ella).

Sea porque sigan las huellas encontradas, o porque Candela o Elisa les informen de la marcha de los vecinos fuera de la aldea, el Jugador se adentrará en el llamado bosque del Amarrado. Se trata de un inmenso pinar, donde también hay algunos robles y hayas viejas, ubicadas sobre un gran terreno irregular. Sus raíces y los peñascos circundantes no harán más que dificultar el avance de los Jugadores. Al menos parecer haber un único sendero desdibujado que poder seguir.

El Jugador no tardará en llegar hasta una especie de ciénaga rodeada de gigantescos zarzales, en un punto del bosque realmente húmedo y putrefacto. En medio de la ciénaga hay una roca sobresaliendo la superficie, y sobre ella hay una calavera humana y varios cirios que iluminan levemente el lugar. Los vecinos de la aldea están sumergidos hasta la cintura en el fango. Parecen corear al unísono una extraña letanía, como admirando fuera de sí la calavera.

Ninguno de ellos hablará o reaccionará ante cualquier respuesta del Jugador. Eso sí: en el momento en que este se acerque a la ciénaga, aparecerán desde la oscuridad una terrible criatura con cuerpo humano y cabeza de venado (el *Endiagro*, pag. 296), como tratando de evitar que se acerque. Un éxito en una tirada de **Empatía (Fácil, +25%)** le hará intuir que el ser protegerá la calavera a toda costa; y uno en **Leyendas** le hará saber algunos datos de su naturaleza. Por cierto, al ver a este Engendro, los Jugadores ganarán 1D10+2 puntos de Irracionalidad si se falla una tirada de Irracionalidad con un malus de -25%.

**Nota para el Director/a:** los vecinos de la aldea, poseídos por el influjo de la entidad, tratarán sin voluntad de completar el ritual que devuelva la vida a Simón de Huelmos (*Ver La Verdad: El origen de la Entidad*). A su vez, la criatura es un ser atraído por el espíritu del astrólogo y convertido en un súbditos, encargado de velar por la conclusión del ritual.

Lo sospeche o no, el Jugador podrá detener la maligna transfiguración si logra destruir la calavera (partirla a la mitad será suficiente). Para ello tendrá que vencer primero al Endiagro protector, introducirse en el fango y hacerse paso entre los vecinos (aunque éstos no pondrán ninguna resistencia). No obstante, el combate deberá finalizar en menos de 2d3+3 asaltos de combate, puesto que tras ese tiempo el ritual se completará.



En tal caso, el cráneo sobre la roca brillará, levitará unos instantes y se dibujará a su alrededor una silueta. La entidad que poseyó a Elisa retornará a la vida, como dijo la joven, adquiriendo para ello un nuevo cuerpo. Después, los astros sobre el firmamento brillarán unos instantes con una intensidad fuera de lo común, y la silueta, ahora envuelta en un *aura astral* (ver *Dramatis Personae*) se transformará en un ser terrible, capaz de escupir largas llamas por su boca, mediante las cuales los aldeanos quedarán carbonizados aún medio sumergidos en el fango. Ante esta situación, el Jugador sí que debería ahora pensar en largarse de allí cuanto antes (dado el terrible poder y aspecto del astrólogo).

## Conclusión

Si los Jugadores consiguen detener el ritual destruyendo la calavera, los vecinos de la aldea recobrarán la cordura, aunque no sabrán que están haciendo en aquel lugar. Ahora sí, el espíritu de Simón habrá sido destruido definitivamente. Tras ello, los vecinos volverán a sus hogares atravesando el bosque, aún algo desorientados, y al llegar se alegrarán al encontrarse a Elisa liberada de su mal (si es que Arnaldo y el Jugador lo lograron).

Ocurra lo que ocurra, el sacerdote asesinado (el primero mandado por el arcipreste Gome) será enterrado cerca de la iglesia, pero Candela no querrá permanecer bien ni un día más en aquella aldea, marchándose para siempre (tal vez regrese a Neila, con Arnaldo y el Jugador). Finalmente, don Gome le agradecerá a sacerdote y PJ su buen hacer, y les recompensará debidamente (debiéndoles desde entonces un buen favor, sin duda).

## La Verdad

### El origen de la Entidad:

Simón de Huelmos nació hace 164 años en Lujaneras, una pequeña población cerca de Soria. Huérfano desde los siete años, se dedicó al pastoreo acompañando a una familia local en las sierras al norte de la ciudad, cuidando su ganado caprino y aprendiendo a orientarse bajo los fríos cielos de los picos de Urbión. Desde entonces caló en él esa extraña afición de contar las estrellas, y desde los doce años se subía al tejado de la iglesia de San Telmo, único templo en Lujaneras,

donde el sacristán (hombre piadoso al que servía), solía dejarle pasar las noches. Aprendió a leer y escribir gracias a la piedad de un fraile peregrino que quedó varado durante unos meses en la villa, y cuyo refugio fue la sacristía de ese mismo templo. Aquel fraile, al ver el interés de Simón por las estrellas, le enseñó los rudimentos de la astronomía (en vez de los de los versículos), mostrándole cómo trazar con carbón las constelaciones sobre un pergamino.

La obsesión de Simón creció con la edad. A los dieciocho años presentó un mapa detallado del cielo nocturno al obispo de Osma, Rodrigo Jiménez de Rada (recién adjudicado en el cargo). El obispo, sorprendido por su talento, le procuró su influencia para estudiar el firmamento en un monasterio soriano. Y mientras los otros clérigos estudiaban a Ptolomeo y a Santo Tomás de Aquino, buscando la voluntad de Dios en los astros, Simón sintió la necesidad de ir más allá.

Una noche, mientras observaba la luna llena desde una celda monacal, acabó por entender que los astros no eran la manifestación de la voluntad divina, sino que el firmamento era una ingenio frío y sin alma que podía ser dominado. Con esta idea en la cabeza, abandonó sus estudios regulares, y de algún modo cayó en sus manos un códice denominado "*Astronimia Nigra*". Por lo visto era una rama de la astrología que mezclaba el estudio de los astros con la demonología. Algunos de sus textos explicaban, a través de la conjunción de las estrellas más oscuras y los rituales con elementos terrestres, cómo una persona podía liberar su alma de su prisión mortal y unirse al cosmos, transmutándose en un ente de poder incalculable

Poco después, Simón decidió poner en práctica uno de los rituales de ese códice. Se refugió en las afueras de Bielbas, una remota aldea de montaña, lugar perfecto para guardar el anonimato ante sus experimentos. Sus últimos años los pasó en una choza aislada, llevando a cabo la creación un elixir de transmutación del alma mediante minerales alquímicos y algún conjuro goético. Cuando destiló el elixir y lo ingirió, el débil cuerpo de Simón no pudo digerir la tremenda energía del ritual, y éste no fue completado. Ante ello, su cuerpo sucumbió en una convulsión, cayendo desplomado en el lugar donde realizó la práctica (la ciénaga del bosque del Amarrado). Tras la muerte accidental, su cuerpo se hundió durante casi dos siglos en ese pútrido fango.

En la actualidad, el alma corrompida de Simón (y ligada a esa ciénaga) despertó, convirtiéndose en una entidad fantasmal. Ésta encontró sumergidos en ella los pocos restos que quedaban de su cuerpo (únicamente su cráneo, aunque suficiente para alcanzar sus propósitos), y no por ello desistió en su empeño de trascender para entender y dominar el poder del firmamento. Pero para ello necesitaría recuperar y revivir su cuerpo.

Por ello, la entidad de Simón decidió actuar y poseyó el cuerpo de una muchacha joven, natural de Bielbas (Elisa). A través de ella, podría canalizar su poder y desproveer de razón al resto de aldeanos, quienes servirían de catalizador para finalizar el ritual que comenzó mucho tiempo atrás.

Con la calavera presente y los vecinos de Bielbas abstraídos de su razón, Simón finalmente trascendería en el poderoso ente que siempre anheló ser. Después aparecieron el padre Anselmo y el Jugador...

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, +20 p. Ap.
- Por liberar a Elisa de la posesión., +10. Ap.
- Por destruir la calavera y evitar el ritual, +10 p. Ap.
- Por eliminar al mago, brujo, renacido, +20 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Elisa poseída por la entidad

FUE	16	Altura: 1,86 varas
AGI	14	Peso: 125 libras
HAB	12	RR: 0%      IRR: 130%
RES	12	
PER	15	
COM	20	
CUL	12	

*Armas:* Mordisco 50% (2d6), Pelea (1d3+1d4)

*Armaduras:* Pelliza de Piel (Prot. 1)

*Competencias:* Descubrir 45%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Saltar 45% (*estas competencias se las otorga la entidad de su cuerpo*)

### Endiagro

*(no hay dos Endiagros iguales, y éste posee un cuerpo humano y cabeza de venado)*

FUE	30	Altura: 2,27 varas
AGI	10	Peso: 183 libras
HAB	1	RR: 0%      IRR: 175%
RES	18	
PER	15	
COM	1	
CUL	1	

*Armas:* Cornamenta 46% (1d8+2d6)

*Armaduras:* Piel gruesa (Prot. 1)

*Competencias:* Correr 45%, Descubrir 65%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:* Carece

### Simón de Huelgas (retornado a la vida)

FUE	25	Altura: 2, 12 varas
AGI	15	Peso: 175 libras
HAB	18	RR: 0%      IRR: 155%
RES	20	Templanza: 50%
PER	20	
COM	20	
CUL	20	

*Armas:* Lllamaradas 70% (3d6+1 + 40% de posibilidad de arder con daño 1d6 por turno, hasta apagar la llama)

*Armaduras:* Aura Astral (Prot. 3)

*Competencias:* Alquimia 66%, Astrología 101%, Descubrir 65%, Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento Mineral 60%, Conocimiento Vegetal 40%, Leer y Escribir 70%, Idioma: Latín 60%

*Hechizos:* en base a su historia de vida, que el Director/a determine los más propicios a su antojo.

*Poderes Especiales:* Carece



# Bajo el SOL toledano

*"El sol se ha ido, la noche llega,  
y en las sombras, la esperanza hierve .  
Mi alma en el silencio de los muros ruega,  
que la vida, de dolor, ya no me ciegue".*

Jimén (juglar toledano)

**A**ventura corta para un par de Jugadores que comienza en la ciudad de Toledo. Aunque no es del todo necesario, se recomienda que uno de ellos sea sacerdote, monje o goliardo (es decir, tenga buenas dotes en las competencias de *Teología* y *Latín*). En esta ocasión no aparecen elementos mágicos, demoníacos o seres irracionales, pero hay un amplio trasfondo místico detrás de esta historia.

## Introducción

Los Jugadores son allegados a don Rodrigo de Mendoza, Jurado de uno de los dos Cabildos de Toledo (El Cabildo de Regidores y el de Jurados). El noble, quien además es miembro de una de las más notables familias de la ciudad, ha cesado de sus funciones de forma temporal para cuidar a su esposa, quien, al parecer, ha caído gravemente enferma. Los Jugadores han acudido a su palacio, situado en el barrio de San Román (llamado así por el nombre de la iglesia que le da lugar). Éste se ubica en la parte más alta de la ciudad, y en él residen las familias más influyentes de Toledo. La vivienda del jurado está levantada en piedra caliza, con arquitectura de estilo mudéjar: un edificio sobrio pero elegante.

## 1. Un extraño legajo

*Año del Señor de 1355.* El Jurado recibirá a los Jugadores y les hará pasar a una especie de despacho en su planta baja. Don Rodrigo se muestra preocupado, puesto que su esposa, como ya sabrán, padece una misteriosa enfermedad: unos graves episodios de locura y unas terribles fiebres la tienen postrada en su alcoba. Ninguno de los tres médicos que la ha visitado ha conseguido, por el momento, desentrañar o curar su mal.

Antes o después, don Rodrigo explicará a sus invitados el motivo de su convocatoria. Resulta que hace un mes encontró en el sótano de su palacio un relicario de plata, una extraña pieza familiar que ni tan siquiera recordaba tener guardada. Y dentro del relicario se hallaba un pequeño legajo con caracteres latinos. El jurado les enseñará el fragmento, momento en que podrán leerlo mediante un éxito en **Leer y Escribir** (con un porcentaje no superior al que tengan en *Idioma: Latín*). Dice así:

*"Radix spicae malignae subtus terram iacet, prope  
Toletum, ubi sol numquam occidit"*

*"La raíz de la mala espiga yace bajo tierra, cerca de  
Toledo, donde el sol nunca se pone".*

Si no son capaces de leerla, Rodrigo comentará que consultó su contenido a varios traductores y nadie pudo darle sentido alguno. Según dirá versa, más o menos, sobre *"una espiga que crece bajo tierra"* (él tampoco se enteró muy bien). Sin embargo, uno de esos expertos insinuó que podía tratarse de algún tipo de acertijo. Y casualmente, el Jurado se ha enterado de que hay un hombre en la ciudad, mitad juglar, mitad mendigo, quien es muy dado a los romances y los latines cuando alguien le ofrece unas monedas. Según dirá Rodrigo, el tal Jimén, que así se llama, suele rondar el Arrabal de los Curtidores, al sur de la ciudad. Dado que el Jurado no ha podido dar con él, le pedirá a los Jugadores que lo encuentren cuanto antes.

Como podrán observar, tal encargo nada tiene que ver, a priori, con el asunto de su esposa. Si los Jugadores hace demasiadas preguntas el Jurado insistirá en que cumplan cuanto antes su petición. En el caso de superar una tirada de **Elocuencia**, don Rodrigo podrá



confesar que cree que ese legajo contiene algún remedio contra el mal de su esposa, idea que, según dirá, le fue revelada... en un sueño. **Nota para el Director/a:** luego veremos el origen de ese legajo y de ese sueño (respuestas que el noble aún no sabe).

## 2. El mendigo

Siguiendo las indicaciones de don Rodrigo, los Jugadores deberían comenzar su búsqueda en el Arrabal de los Curtidores, dentro de la muralla principal de la ciudad. Éste se sitúa en la ladera que desciende hacia el Tajo, en la zona sur de la urbe, y aunque el barrio es llamado así, en sus calles se concentran varios oficios. Entre ellos hay artesanos que se valen del agua del río para sus actividades, como herreros o las lavanderas.

Una vez en el arrabal, es posible preguntar por Jimén a los vecinos de ese barrio, en la popular Taberna del Mancebo (la única en el lugar), a las puertas de la iglesia de San Cipriano (una de las más antiguas de la ciudad), o en algún taller artesanal.

Cualquiera podrá confirmar que Jimén es un tipo que mendiga por esa zona, recita cuantiosos versos y que a veces acude a pedir limosna a las puertas de la iglesia de San Cipriano o la de San Sebastián (la antigua mezquita *Al-Dabbagin*), situadas una muy cerca de la otra. Junto a ésta, también, hay unos baños árabes (un edificio con varias naves a distinta temperatura, que servía para la purificación musulmana antes de entrar en dicha mezquita) donde Jimén suele recitar versos latinos. Además, en más de una ocasión el juglar ha recibido alguna paliza de algún hombre ebrio o algún mal cristiano, por pura diversión.

Mientras los Jugadores acudan a alguno de estos lugares, mediante un éxito en **Descubrir** notarán que un par de figuras le observan a distancia (una mesa lejana, la esquina de un callejón próximo, etc.). Sin embargo, éstas desaparecerán antes de que los Jugadores puedan tratar de averiguar nada. Durante la visita a los lugares citados, el grupo no podrá hallar a Jimén.

Y es que cuando desistan en su búsqueda (o cuando el Director/a lo crea oportuno), podrán ver en el fondo de un callejón del barrio a dos encapuchados (los mismos

de antes) arrastrando a un hombre, alguien con un aspecto descuidado y ropas desgastadas. El del suelo debe tener unos veinticinco años. Si alguien les describió el aspecto de Jimén, los Jugadores podrán darse cuenta de que es él. En este punto, lo normal es que éstos traten de mediar en el conflicto.

Los agresores visten ropas finas y se cubren con una capucha, y cuando los Jugadores se interpongan delante de juglar ambos centrarán su atención en ellos mostrando sus cuchillos. Luego tratarán de eliminarlos. Ninguno de ellos huirá, sino que lucharán a muerte. Mediante un éxito en una tirada de **Descubrir (Muy Difícil -50%)**, podrán advertir que el filo de sus armas muestran una especie de grabado solar con rayos alargados.

Cuando los Jugadores liberen al mendigo, éste se mostrará asustado, pero agradecido. El tipo no sabrá nada sobre la identidad de los agresores; en realidad los vio venir y después se abalanzaron sin más sobre él (es verdad). Tras enseñarle el legajo, dado su conocimiento del latín, podrá revelar su contenido completo (si es que los Jugadores no lo leyeron ya). Jimén quedará perplejo, confirmando sin duda que es una especie de acertijo. Dirá que no sabe a qué se puede referirse lo de la espiga, pero cree que la parte final del enigma ("*...donde el sol nunca se pone*"), podría hacer referencia a las ruinas de una ermita ubicada al sur de Toledo. Opinará que tal vez se oculte allí algo de importancia.

## 3. San Eliseo del Sol

Según comentará Jimén, la ermita de San Eliseo del Sol era un antiguo templo cristiano a las afueras de Toledo. Ahora es poco más que unas ruinas, lugar que conoce bien, ya que más de una vez ha dormido bajo sus maltrechos muros. Cree que el acertijo puede hacer referencia al templo, puesto que, como dirá, las vidrieras y los bajorrelieves que aún conserva tiene símbolos solares. Si los Jugadores le piden que les guíe hasta allí, éste lo hará encantado, aunque bajo la promesa de unas cuantas monedas (o a no ser que se le convenza de una forma más o menos efectiva o estricta...). Los Jugadores son libres de acudir directamente a las ruinas o retornar con don Rodrigo para informarle de las pesquisas (éste estará de acuerdo en que acudan a ese templo).

Sea como sea, el viaje de casi dos leguas durará aproximadamente unas tres horas, y no tendrá ningún imprevisto (a no ser que el Director/a quiera añadir algún evento de por medio).

Siguiendo las indicaciones de Jimén, los Jugadores acabarán alcanzando las ruinas de la ermita en medio de la calurosa dehesa. Al llegar, se toparán con lo que antaño debió ser una pequeña pero sólida construcción con muros de piedra caliza. Aún conserva todos sus contrafuertes, y está rodeada de olivos. El único acceso al antiguo templo, acompañado lateralmente por ahora huecos de vidriera, está orientado al este.

Sobre la puerta, en el tímpano de su pórtico, hay un gran bajorrelieve en el que se muestra a un santo con los brazos extendidos. En lugar de un nimbo tradicional, está rodeado por un halo de rayos ondulantes, muy parecido a un sol. A su derecha, hay a un grupo de monjes o frailes apuntando con sus dedos al cielo. A la izquierda del santo hay una multitud de gente, como con el rostro alzado y manos entrelazadas, recibiendo unos rayos de luz que emanan de las manos de la figura santoral. Un éxito en una tirada de **Teología** les hará saber que se trata de San Eliseo del Sol (*Ver La Verdad: El Santo astrónomo*).

Una vez accedan al interior, los Jugadores comprobarán que el suelo está cubierto de una espesa capa de maleza y escombros. A la derecha, en un muro desgastado, se muestran los restos de un fresco desvaído, donde apenas se adivina un color rojizo. La nave principal es casi un patio a cielo abierto, que culmina en lo que antaño fue el altar. De él solo quedan dos grandes bloques de mineral calizo. El ábside se mantiene en pie, aunque sus piedras están ennegrecidas por la humedad y el tiempo. En su pared, a cierta altura, hay una polvorienta vidriera que representa un gran rosetón solar.

Los Jugadores no saben realmente qué están buscando, aunque si recuerdan el contenido del acertijo se dará cuenta de que se habla de un espacio "*bajo tierra*" (*¿un sótano, tal vez?*). Si buscan algún tipo de trampilla, losa o posible acceso al subsuelo, bastará con superar un éxito en una tirada de **Descubrir** (Fácil +25%). Verán que la pila bautismal de caliza está algo desplazada de su posición original. Con la ayuda de Jimén, y un éxito en una tirada de **Fuerza x3** (en la que puede utilizarse la

mecánica *Trabajo en Equipo*, pag. 72 del Manual), ambos Jugadores podrán moverla a pulso, momento en que encontrarán unos escalones de piedra que descienden al subsuelo.

En el caso de no superarla, podrán volver a intentarlo hasta dos veces más, pero entre tirada y tirada habrá un 50% y un 70% de posibilidad de que, mientras alguno de los Jugadores camine por la nave principal, el suelo se desprenda y se precipite a los bajos ocultos de la ermita (con el pertinente daño de 1d6). Si en ningún caso los Jugadores alcanzan el fondo, será el propio Jimén quien pise donde no debiera y se precipite mortalmente hacia abajo.

## 4. La cripta

Al descender o caer, los Jugadores se hallarán en un estrecho y húmedo pasadizo, y será necesario algún punto de luz para recorrerlo. Se trata de un corredor que da lugar, una decena de varas más adelante, a una pequeña cripta de planta irregular pero bastante amplia. Al llegar, verán que las paredes no son de simple mampostería, sino que es un conjunto de relieves que parecen continuar el arte del pórtico de entrada: en uno de los paneles de piedra, se ve a un joven Eliseo observando las estrellas con un rostro de asombro. En otro, se representa su viaje a Oriente, cruzando un vasto mar. El panel central y más detallado muestra al Santo de rodillas, ante un grupo de monjes o ascetas, envueltos en túnicas de lino, que le muestran un pergamino con símbolos astrales. De las manos de los monjes y del sol en el cielo, una luz brillante desciende sobre Eliseo.

Al fondo de la cripta, además, se encuentra una tumba de piedra sólida y sin adornos, salvo por una inscripción en Latín en su losa superior. Esperemos que Jimén siga con vida, puesto que de no ser así será necesaria una tirada de **Leer y Escribir** (similar a la del comienzo de la aventura) para leerla:

*"Hic iacet Hospes Lucis. Non mundum, sed Solem amplectebatur, cuius flamma adhuc manet"*

*"Aquí yace un Huésped de la Luz. No abrazó el mundo, sino el Sol, cuya llama aún perdura".*



**Nota para el Director/a:** No se trata de la tumba de San Eliseo, sino la de su primer discípulo en la Península Ibérica (un obispo cordobés que, un siglo después de la muerte de Eliseo, encontró su diario, absorbió las enseñanzas del Santo y trató de revitalizar su doctrina solar. Ver *La Verdad: El fraile excomulgado*).

Si los Jugadores tratan de abrir la tumba, será necesario un éxito en tirada de **Fuerza x2**. En caso de éxito, tras empujar la tapa hallarán un cuerpo momificado, envuelto en un sudario. Por alguna extraña propiedad de la cripta parece que se ha preservado el cuerpo. Su piel es oscura y tensa, y sus evidentes facciones están hundidas. Entre sus manos hay un viejo rosario de madera, así como una serie de objetos: por un lado, hay un diario encuadernado en cuero de camello, con un grabado solar en los márgenes de la cubierta; también un cilicio de lino, es decir, una especie de faja áspera con decenas de púas adosadas, que muchos monjes suelen llevar adosada al muslo u otra parte corporal en señal de penitencia.

Por otro lado hallarán túnica de lino, de color blanquecino, casi brillante (en realidad prenda fabricada por uno de los ascetas de Judea); y por último una especie de orbe solar de cuarzo, una esfera opaca, perfectamente pulida, aparentemente sin brillo.

## 5. Los últimos Huéspedes

Mientras los Jugadores estén en la cripta, cada uno debería lanzar por **Escuchar**. En caso de éxito, percibirán algún ruido procedente de la parte superior. Cuando salgan de aquel lugar (sea con el ajuar del obispo cordobés o no) y suban hasta el suelo de la ermita, se toparán de frente con tres tipos encapuchados (uno de ellos con extrema corpulencia). Desde allí, podrán ver que en el exterior tres mulas descansan a la sombra de un olivo. Tras descubrirse, los Jugadores advertirán que son frailes.

Éstos tan solo les preguntarán “*porqué Rodrigo de Mendoza busca la tumba del obispo de Lucena*”. Luego añadirán que ellos (los Jugadores) se han adentrado en un asunto que les viene grande y que, si no quieren verse en verdaderos problemas, olviden al Jurado, olviden que estuvieron en las ruinas de la ermita, y que ni tan siquiera regresen a Toledo. De lo contrario acabarán de la peor forma posible. En el caso de que los

Jugadores, además, hayan saqueado los objetos robados los objetos del ajuar, también les ordenarán que se los entreguen. **Nota para el Director/a:** como puede deducirse, son frailes de San Pablo del Granadal, los últimos rescoldos de los *Huéspedes de la Luz*. Y pese a que ante todo son religiosos, no dudarán en eliminar a aquellos que comprometan lo que queda de su organización o la misma tumba del antiguo obispo.

Ante cualquier negativa u hostilidad por parte de los Jugadores, uno de los frailes moverá su cabeza, ordenando al corpulento que acabe con ellos, el cual luchará a muerte. Éste también posee un cuchillo con símbolos solares, como los agresores de Toledo. Si los Jugadores salen bien parados, los frailes tratarán de huir de allí, aunque será fácil evitarlo. Tan sólo torturando de algún modo y mediante un éxito en **Tormento** podrán hacerles confesar que son frailes dominicos del convento de San Pablo del Granadal.

Dirán ser los últimos Huéspedes de la Luz, una hermandad seguidora de las enseñanzas de San Eliseo del Sol, y cuya tumba bajo la ermita guarece los restos del fundador (entre otros detalles que se describen en *La Verdad*). Si los Jugadores planean llevarlos a las autoridades, ellos mismos les dirán que negarán todos los hechos (asunto que no irá a más, y además don Rodrigo tendrá problemas legales a partir de ese momento con los frailes Predicadores). Por cierto, ninguno de ellos, además, sabe de las propiedades de la túnica de lino o del orbe de cuarzo.

## Conclusión

Si los Jugadores hacen caso de las advertencias y no regresan a Toledo, no volverán a saber de don Rodrigo en mucho tiempo, y su esposa no tardará en fallecer. Sin embargo, si éstos regresan con el Jurado, el tipo se extrañará al conocer todo el asunto (el cual comenzó en su hogar con un simple legajo escrito en latín). En el caso de que le sea entregado el ajuar (o al menos el diario), éste se encargará de leerlo, o mandará a Jimén que lo haga si ha sobrevivido.

En él, aparte de las notas astronómicas y religiosas escritas del puño y letra de San Eliseo, se mencionan las propiedades de uno de los objetos traídos por él desde el desierto de Judea. Sabrán que la túnica de lino brillante fue tejida por los ermitaños del desierto, y que,

según se relata en las páginas, está bendecida. Le acompaña un ensalmo en el que Eliseo describe cómo llevarlo a cabo “*para amedrentar cualquier mal*” (ver *La Verdad: Diario de San Eliseo*).

Por ello, don Rodrigo de Mendoza, antes o después, haciendo caso de las instrucciones planteadas en el diario, convocará a alguien capaz de aplicar el ensalmo y amortajará a su esposa con la túnica. En poco menos de una semana, su mujer acabará sanando.

Por supuesto, los Jugadores serán debidamente recompensados, bien de forma económica (a discreción del Director/a) o con la total disposición del jurado para ayudarles en cualquier asunto personal. Además, podrá entregar a alguno de ellos el orbe de cuarzo.

## La Verdad

### El Santo Astrónomo:

San Eliseo del Sol, cuya festividad se celebra el 21 de marzo, fue un obispo del siglo XII conocido por sus profundos conocimientos de astronomía y su firme creencia en que la luz de Dios se manifestaba en la armonía del universo y sus astros. Eliseo nació en una familia noble de Toledo, y se dice que dedicó gran parte de su juventud, tanto de día como de noche, a observar el firmamento. Viajó a Tierra Santa, donde conoció a unos monjes nómadas, ascetas ermitaños que vivían en las cuevas del desierto de Judea. Se llamaban a sí mismos los “*Custodios del Cenit*”.

Su filosofía religiosa era una mezcla de misticismo cristiano primitivo y conocimientos astronómicos y geométricos heredados de antiguas tradiciones hebreas y egipcias. Creían firmemente que la luz del sol, las estrellas y las constelaciones eran manifestaciones directas de la presencia de Dios, por lo que estudiar el movimiento de los astros no era una ciencia, sino una forma de oración hacia el orden y la perfección divina.

San Eliseo vivió entre los Custodios durante varios años, adquiriendo su grado de pertenencia al grupo. Absorbió su conocimiento del firmamento, adoctrinándose de sus verdades celestiales, y asimilando su convicción de que la luz solar era un símbolo de pureza divina. A su regreso a Toledo, se

opuso a los dogmas de la época que veían en el sol un símbolo pagano, defendiendo en sus sermones la importancia religiosa de la luz solar como manifestación de Cristo. Ello lo llevó a enfrentarse a la Iglesia y sus doctrinas, ganándose así el apodo de “Eliseo del Sol”. Pese a ello, tras su muerte, no tardó en ser canonizado.

### El fraile excomulgado:

Isidoro de Lucena, nacido a principios del siglo XIII, era un fraile muy cercano a Su Majestad Fernando III “*El Santo*”. Tanto era así que estuvo a punto de ser llamado primer obispo de Córdoba, en el año de 1237, poco después de ser esta ciudad reconquistada por el monarca. Sin embargo, aquello nunca sucedió, dado que a pesar de ser un hombre de innegable fe, fray Isidoro había abrazado una doctrina cristiana (muy extraña y criticada) de un santo que vivió un siglo antes que él (San Eliseo del Sol).

Por ello, Isidoro fue excomulgado, y su nombre fue borrado de los anales de la Iglesia tras defender que la gracia divina podía alcanzarse a través del conocimiento astronómico y no solo de la obediencia. El hasta ahora fraile no tardó mucho en sufrir persecución, por lo que huyó a la ciudad de Toledo (población de origen de aquel al que veneraba) y se escondió en el monasterio de San Pablo del Granadal (fundado pocos años antes).

Cuando tomó los hábitos dominicos de esa comunidad, el de Lucena comenzó a inculcar la doctrina de San Eliseo en las mentes de sus nuevos hermanos. Durante algunas décadas, los priores del convento dominico cultivaron en secreto sus plegarias con la visión alternativa de la fe traída desde el desierto de Judea. Tras investigar la vida y obra del Santo, Isidoro sus hermanos lograron hallar en las catacumbas de la iglesia toledana de San Leocadio un ajuar traído desde Judea por el propio santo.

A tal devoción llegó este hallazgo y el fervor hacia las enseñanzas de San Eliseo que Isidoro fundó en Toledo un culto secreto llamado “*los Huéspedes de la Luz*”, autoproclamados herederos en la Península de los ascetas del “Culto del Cenit”, cuya figura de referencia era el propio San Eliseo. Desde entonces, la nueva organización trató de acoger y adoctrinar nuevos miembros y fortalecer su estructura secreta.

Una de las varias sedes que los Huéspedes tenían en el cada vez más amplio reino castellano era la ermita de San Eliseo, al sur de Toledo. Durante sus últimos años, Isidoro de Lucena mandó construir una cripta bajo el templo, lugar donde decidió que descansarían sus huesos. Cuando falleció, uno de los líderes continuadores de los Huéspedes de la Luz decidió enterrar el ajuar del San Eliseo en la tumba de Isidoro. Sin embargo, con el paso de las décadas, por alguna razón, los miembros de esta organización acabaron pereciendo uno por uno, y las doctrinas de la “fe astronómica” fueron cayendo en el olvido.

Los últimos Huéspedes de la Luz pueden contarse con los dedos de una mano, frailes que aún viven en el convento toledano de San Pablo de Granadal. Acuden a la ermita del santo original de vez en cuando, al menos para vigilar que la tumba del subsuelo no sea saqueada. Antes de la intervención de los Jugadores, éstos se enteraron de que un jurado de Toledo estaba investigando una pista en forma de acertijo que apuntaba a la iglesia de San Eliseo.

Sabían también que don Rodrigo estaba buscando a Jimén, un popular mendigo en la ciudad, para que desentrañara su contenido. Los frailes de San Pablo creyeron que si Jimén descifraba el enigma, el jurado no tardaría mucho en llegar a la ermita. Por ello, sin pudor en su forma de actuar, trataron de eliminar a Jimén y así cortar la línea de investigación.

### **La vivienda y el sueño de don Rodrigo:**

Aunque el Jurado de la casa de Mendoza nunca lo supo, el palacio donde vivía con su esposa era antaño una de las varias sedes secretas de los Huéspedes de la Luz en Toledo. El legajo encontrado en el relicario no era más que uno de los tantos códigos que los miembros del culto utilizaban para comunicarse entre ellos (pues no existían registros oficiales en su organización), así como para orientarse y detallar (dentro del enigma) la ubicación de ciertos lugares de interés (como en este caso la ubicación de la tumba de Isidoro en la ermita de San Eliseo).

Por pura casualidad, el legajo permaneció oculto en un simple relicario de valor hasta la actualidad. La “*mala espiga*”, parte del contenido del legajo, hacía referencia al eclesiástico excomulgado.

Por otro lado, el Director/a puede preguntarse qué originó el sueño de don Rodrigo o con qué motivo. Resulta que el sueño no fue un fenómeno casual, sino una intervención divina. Al igual que los Huéspedes de la Luz creían en el poder de la luz como un acto milagroso, es posible que esa misma luz haya actuado como una fuerza curativa. Al estar su esposa tan cerca de la muerte, don Rodrigo experimentó una revelación onírica divina. Ésta, en realidad, era el comienzo de una serie de acontecimientos que podrían hacer retornar la salud a su esposa (todo a través de un catalizador, el legajo, y con los Jugadores como protagonistas, claro). Está claro que los caminos del Señor son inescrutables.

### **Diario de San Eliseo:**

El diario del santo posee las siguientes características:

*Autor:* San Eliseo del Sol

*Idioma:* Castellano

*Porcentaje de Enseñar:* 40%

*Descripción:* Se trata de volumen pequeño y compacto, encuadernado en cuero de camello curtido, con imperfecciones del material por el paso de los años. La cubierta cuenta con un grabado solar y sus márgenes están decorados con pequeños símbolos astrales. Las páginas del diario están compuestas por pergaminos amarillentos y desiguales. Aparte de sus oraciones y plegarias (y algún que otro ensalmo curativo...), su interior contiene diversos bocetos de un mapa estelar con varias constelaciones y notas sobre los ciclos lunares y fases solares.

*Enseñanzas:* La lectura de este libro proporciona +10 P.Ap para aumentar la Competencia de *Astrología*, siempre que éste no tenga más de 50% en dicha competencia. También proporciona + 10 p. Ap para aumentar la competencia *Teología (Cristiana)* si no se cuenta con más de 80% en dicha competencia.

*Conjuros de Abad:* Ensalmos de curación de Enfermedades (pag. 98 del Suplemento *Ars Maléfica*)

### **El orbe de Cuarzo:**

El orbe de cuarzo es un cristal de cuarzo puro, encontrado por uno de los Custodios del Cenit en el desierto que habitaban. Tras su hallazgo, entre todos los ascetas comenzaron a pulir y tallar el cristal. Cuando adquirió su forma esférica perfecta, los ermitaños lo sometieron a un ritual de consagración,



expuesto a la luz de las estrellas. Al ser observado a la luz de una luna llena, el orbe revelará un mapa detallado del cielo estrellado, con constelaciones desconocidas hasta ese momento. Gracias a ello, cualquiera que supere una tirada de **Astrología** podrá orientarse con este objeto a pesar de no poder ver en esos momentos el firmamento en el cielo.

Por otro lado, aparte de esta función reveladora, el orbe es capaz de discernir la verdad de la mentira. Cuando una persona está mintiendo en presencia del objeto, éste comenzará a calentarse ligeramente. No es que revele la verdad de las palabras, solo indica la presencia de un engaño.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 20 p. Ap.
- Por entregar el el diario a don Rodrigo, +10 p. Ap.

## Dramatis Personae

### Frailes armados de los Huéspedes de la Luz

FUE	17	Altura: 1,86 varas
AGI	14	Peso: 125 libras
HAB	15	RR: 0%    IRR: 130%
RES	15	Templanza: 50%
PER	12	
COM	15	
CUL	16	

*Armas:* Cuchillos 40% (1d6+1d4), Pelea (1d3+1d4)

*Armaduras:* Hábito/Pelliza de piel (Prot. 1)

*Competencias:* Descubrir 45%, Elocuencia 35%, Empatía 48%, Escuchar 42%, Idioma: Latín 46%, Leer y Escribir 41%, Memoria 35%, Teología 52%

*Rituales de Fe:* Hasta Primus Ordo





*“En el silencio de estas piedras hallé una paz que no encontré en el ruido de los castillos. El honor de los Carredo palidece ante la gloria de servir a Dios”*

Fray Alonso de Carredo (monje cistercense)

Los Jugadores comenzarán esta aventura *in media res*, es decir, en mitad de una escena. Ésta es una aventura fácilmente adaptable a cualquier localización, donde el número de Jugadores puede variar al gusto y necesidad del Director/a (basta con añadir más o menos rivales al final de la historia). Todos ellos serán siervos de un conde inmerso en una situación política y militar algo complicada. Aunque se recomienda manejar un armas con cierta destreza, no es del todo obligatorio.

## Introducción

La guerra civil entre Pedro I, llamado "el Cruel", y su hermano bastardo Enrique de Trastámara, ha convertido cada castillo, familia e institución en un campo de batalla. La lealtad es un bien tan escaso como la paz. Los Jugadores son fieles vasallos o siervos (nada de familiares) de don Esteban de Carredo, conde de Frentenera, una gran porción de tierra limítrofe con el alfoz de Consuegra, controlado por el Gran Prior de la Orden de San Juan de Jerusalén (también conocida como la Orden de los Caballeros Hospitalarios).

Don Esteban es ardiente seguidor del monarca Pedro, mientras que la Orden eclesiástica ha cambiado de bando recientemente, inclinando su favor al de Trastámara. ¿El motivo? Tratar de agradar

convenientemente a don Enrique para que le ayude a hacerse con el Condado de Frentenera. Así el Gran Prior podría aumentar los límites del alfoz consaburense. El de Trastámara aceptó la propuesta (pues así podría meterse en el bolsillo a la gran institución religiosa como apoyo en la guerra civil) y envió a uno de sus mejores vasallos para ayudar al Gran Prior: Ximén Argaler, barón de Motacén. Éste es ahora el perro de presa del Prior, quien ha estado en los últimos meses realizando incursiones a caballo en las tierras de Frentenera. Se dice que es uno de los más fieros soldados al servicio de Enrique de Trastámara.

## 1. Huida

*Año del Nuestro Señor de 1367. Una noche del mes de Marzo.* Los Jugadores cabalgan en sus monturas, escapando al galope de los jinetes de Ximen Argaler, barón de Motacén, quienes pretenden darles caza. Resulta que los Jugadores, junto con el mismo conde, han sufrido una derrota a manos de Ximén y sus hombres en una escaramuza a varias leguas del puente de Saucedá (un paso de importancia entre las tierras del alfoz de los Sanjuanistas y el condado de don Esteban). Ahora el grupo trata de regresar al puente, alcanzar el castillo del conde y reponerse entre sus muros de esa amarga derrota.

A plena marcha sobre sus caballos, el grupo está cruzando de madrugada el llamado bosque del Gorriato, un paraje de robles denso y poco transitado. Pese a intentar despistar a Ximén y sus soldados, verán detrás de ellos una decena de antorchas enemigas, las cuales brillan como luciérnagas enloquecidas, cada vez más cerca. Junto a los Jugadores, el Conde se aferra difícilmente a su silla de montar.

Mientras cabalgan, un éxito en una tirada de **Descubrir (Difícil -25%)** les hará darse cuenta que el Don Esteban se halla gravemente herido: tiene incrustada por una flecha partida en el hombro, y su jubón esta empapado de sangre.

Poco después (y sin tiempo para parar), el bosque se abrirá de repente y aparecerá un arroyo delante de ellos. Cada Jugador deberá realizar una tirada de **Cabargar** para manejar al animal y evitar precipitarse por las primeras rocas de la rivera (rodando orilla abajo hacia el agua) (daño 1d6). Una pifia hará que el



Jugador, aparte de sufrir el daño, acabe cayendo al agua, momento que perderá algún objeto u arma de su equipo. Además, percibirán que los jinetes están a punto de llegar, y la corriente del cauce será demasiado fuerte como para cruzarla de noche. Segundos después, los hostigadores acorralarán de forma ineludible al Conde y a los Jugadores.

## 2. Justicia

Delante, sus enemigos; detrás, el angosto arroyo. El grupo ahora estará enfrentado a una docena de jinetes, quienes les mostrarán hostilmente sus armas. La mayoría portan espadas, algunos lanzas y hay un par de ballesteros que les apuntan en todo momento. Están visiblemente en clara desventaja.

Uno de los jinetes es Ximén, el barón de Motacén, quien ordenará al malherido conde don Esteban que se entregue, bajo la falsa promesa de perdonar la vida a sus acompañantes (los Jugadores). Mientras se preparan, tal vez, para abordar un intento desesperado de lucha, algo terrible ocurrirá: la tierra bajo los cascos de los caballos empezará a vibrar con una fuerza sobrenatural, y las ramas de los árboles cercanos restallarán. Se escucharán terribles aullidos en lo profundo del bosque, así como el intenso sonido de un cuerno de caza. El conde de Motacén y sus súbditos, sorprendidos, comenzarán a asustarse.

De repente, una figura humanoide y espectral emergerá de entre los árboles, visión que les pondrá los pelos de punta: un sujeto de casi tres varas de altura con una armadura hecha de huesos porta un cuerno de caza negruzco con un cincho colgado al hombro, y también un gran cuchillo. Le acompaña una horda de lobos fantasmales (cuyas patas no se distinguen a causa de una neblina que los acompaña a cada paso). Los animales se lanzarán enseguida contra los agresores y la figura con huesos lo hará contra el propio barón, cuchillo en mano. Ninguno de los sorprendidos sobrevivirá, pese a la gran fama militar que poseían entre las huestes de Enrique de Trastámara.

Mientras tanto, los Jugadores deberán superar un éxito en **Templanza**. Si fallan no podrán moverse, y serán testigos inmóviles del terrible suceso. Estos ganaran 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.

Finalmente, los cuerpos de Ximén Argaler y sus lacayos quedarán dispersos junto al arroyo, y sus armas desperdigadas. Si los Jugadores no han huido y tratan de charlar con el ser de la armadura ósea no conseguirán arrancarle palabra. Después, éste y sus animales desaparecerán por donde han llegado, no sin antes ojear al Conde Esteban y a los Jugadores una última vez.

## 3. Sueños

Dado que ahora no estarán amenazados, los Jugadores podrán atender al conde, y quienes hayan logrado huir podrán regresar sin peligro. Pese a su inconsciencia, don Esteban está estable y logrará sobrevivir. Ninguna otra amenaza les sorprenderá, por lo que podrán encontrar con tranquilidad el puente al que se dirigían mientras huían, así como alcanzar la aldea de Cibares de San Pedro, al otro lado del arroyo. En ella hay una posada donde podrán atender al conde para que se reponga antes de regresar a su hogar. Por unos cuantos maravedíes, los Jugadores podrán pasar la noche en la posada de Ignacio y Clara, un joven matrimonio de la aldea. Éstos les ofrecerán los cuidados de Garci, un mañoso barbero-cirujano de la aldea, a quien tendrán a bien acudir a buscarlo.

Cuando los Jugadores vayan a dormir (o al menos aquellos que puedan descansar tras el gran susto), éstos sufrirá el mismo sueño:

*Se encuentran en medio de un bosque oscuro, bajo la luz de la luna. Verán a un hombre vestido como un noble, de aspecto desesperado, que está arrodillado ante una enigmática presencia, sin silueta. De repente, el hombre hablará, pero no podrán escucharle, aunque perciben que está haciendo una promesa. A continuación, el noble rajará la palma de su mano con un cuchillo y su sangre goteará sobre unas rocas planas. Junto a la herida le aparecerá una marca en forma de cruz, y entonces emergerá de entre las sombras la figura del hombre de la armadura de huesos. Después, éste observará al Jugador, y una manada de lobos como los que ya han visto se abalanzará sobre él.*

**Nota para el Director/a:** el tipo del sueño es Ruy de Carredo, antepasado del conde don Esteban, formalizando el pacto del que se habla en el siguiente epígrafe.

## 4. Revelación

A la mañana siguiente, los Jugadores se fijarán en que tienen una extraña marca en la palma de sus manos, una especie de cruz irregular (cosa extraña sin duda, pues parece la misma que la del sueño). Por otro lado, habiendo o no recibido cuidados médicos de Garci, el conde don Esteban despertará con mejor aspecto (la flecha no llegó a dañar ningún órgano de importancia). Aunque se encuentra débil, agradecerá a los Jugadores en su profunda lealtad. Por supuesto, tendrá que explicarles lo que pasó la noche anterior, momento en que el conde le relatará la siguiente historia:

*"Debo pedir os perdón. No merecéis haber presenciado lo que visteis anoche, ni haber sido arrastrados a esta desgracia... Debéis saber que el ser que nos salvó es el ejecutor de una maldición que persigue a mi familia, un error que pagamos con sangre desde hace siglos. Mis ancestros lo llaman "el Cazador".*

*La maldición comenzó hace mucho tiempo, con un ancestro de mi linaje: el conde Ruy de Carredo, quien fue un hombre tan noble como insensato. Cuando Ruy perdió a su esposa y al mayor de sus hijos por la peste, la pena lo consumió. No le temía a la muerte, sino al fin de su estirpe. Desesperado, buscó una forma de garantizar, a través de su hija pequeña, que la sangre de los Carredo, de algún modo, continuara. Su pacto fue simple y horrendo: ofreció su alma y su sangre a un poder antiguo que habitaba en sus propias tierras para que asegurara que sus descendientes murieran por el paso de los años, y no de ningún otro cruento modo. A cambio, ese poder se manifestaría tal y como lo hemos visto, librando de cualquier muerte violenta a los miembros del linaje.*

Un éxito en una tirada de **Empatía** hará notar a los Jugadores que el Conde Esteban se guarda algo. Si le preguntan, éste contará la parte de la historia que falta:

*El habernos librado de la muerte no ha sido un acierto bondadoso: la ayuda de un ser tan antiguo y poderoso siempre tiene un precio... Tiempo ha que mi padre, el Conde Guifré, se halló en situación parecida a la nuestra. Una de sus tantas jornadas de caza acabó con la presencia de unos bandidos que lograron colocar sus armas en su garganta y en la de sus siervos. El Cazador acudió y mi padre fue salvado...*

*Sin embargo, en la siguiente luna llena, el Cazador se cobró el precio de la salvación de los criados, quienes no eran parte de la estirpe de Ruy de Carredo. Aquellos buenos hombres, leales a mi padre, sucumbieron en una terrible muerte a manos del mismo ser que días antes los había salvado. Y claro..., la maldición de mi familia ahora os atañe de igual forma a vosotros. La marca que portáis (si la ha visto) es la prueba de vuestro mal".*

Tal y como ha dicho don Esteban, el Cazador acude a cobrarse sus deudas durante las noches de Luna llena. Y la siguiente será la próxima noche... Eso sí, el conde añadirá que cuando su padre aún vivía tenía por sirviente y consejero a Tadeo, un hombre de profunda sabiduría y conocedor de algunos ritos antiguos. Comentará que, una vez lleguen al castillo, les dirá dónde encontrarlo, pues tal vez él pueda ayudarles.

## 5. Sabiduría

El grupo y el conde no tardarán más que un par de horas en regresar a su castillo. Allí, una vez esté algo más repuesto, si don Esteban no les explicó la parte final de su relato (la maldición adherida a los Jugadores) lo hará ahora. Después añadirá que, sin embargo, puede haber algún tipo de esperanza para ellos. Resulta que Tadeo es un hombre mayor, pero que aún vive. Hace tiempo que marchó de su castillo (al poco de morir el padre de don Esteban) prefiriendo la vida ermitaña que alojarse entre los fuertes muros de una fortaleza. Habita una cabaña adosada a una vieja torre que también fue molino, junto al arroyo del Ladero, no muy lejos del castillo.

Los Jugadores no tardarán ni media hora (menos si acuden a caballo) en alcanzar la vivienda de Tadeo. Una torre desmochada se deja ver en la distancia, y su casita está llena de remiendos, improvisados andamios, y vigas que han sido colocadas para evitar que el hogar se caiga sobre sí mismo.

Tadeo es un tipo de unos setenta años, con el rostro arrugado, cuyo inicio de su larga barba se confunde con el final de sus añejos cabellos. Al menos es amable, y no dudará en hacer pasar a los Jugadores y ofrecerles algún tipo de vino especiado que, según dirá, él mismo fabrica. En su salón tiene una estantería llena de polvos y hierbas, y hay un desorden generalizado en su hogar. Preguntará por don Esteban (no sabe que han sufrido

persecución por parte del barón Ximén), pero en cuanto le hablen del asunto del Cazador, éste cambiará su semblante. Al saber que los Jugadores están marcados (al ver la marca de sus manos) mirará para otro lado, como pensando. Tras resoplar y morderse los labios, les hablará con franqueza:

*Hay una forma de revertir la maldición del Cazador. Se trata de un unguento que, aplicado en la frente de una persona lo vuelve invisible para siempre a los ojos de esa criatura. Lo fabriqué una vez, hace muchos años, y necesita un ingrediente muy particular: el polvo de cráneo de un Carredo... Creo que aún recuerdo el modo de elaborarlo”.*

Después les explicará que el difunto miembro de esa familia debe haber muerto de causas naturales (como es lógico en esta historia...). Y sabe de un hermano del bisabuelo de Esteban, un hombre llamado Fray Alonso, que se hizo monje en una orden cisterciense y fue enterrado en el cementerio de su monasterio, ubicado no muy lejos de donde están. Añadirá que ese templo ahora son ruinas, pero que su tumba y la de sus hermanos deben seguir allí. Tal vez, si le traen su cráneo, pueda fabricar el unguento. Si los Jugadores le preguntan cómo llegó a dar con una solución a la maldición, les dirá que podrán charlar de ello más adelante, pues ahora no hay tiempo. Tadeo indicará que las ruinas se hallan siguiendo el arroyo Ladero abajo, y desviándose, en el lugar donde hay unas peñas que bifurcan el cauce, en dirección al bosque. El trayecto no tendrá pérdida.

## 6. Ruinas

Cuando los Jugadores sigan el río, se internen en la masa de encinas y alcornos, y caminen un rato entre sus troncos, llegarán hasta un complejo en ruinas. Algunos árboles crecen a través de los muros exteriores de piedra, como si quisieran reclamar su propio espacio. Un ya casi indistinguible camino de tierra sube serpenteando hasta las puertas del monasterio. Éste cuenta con un pequeño claustro, con los arcos de piedra cubiertos de musgo, y cuyo suelo está salpicado de escombros y matorrales.

Una iglesia adosada junto a él tiene los muros desprendidos, con un gran agujero en el techo. La torre del campanario yace en forma de escombros sobre el

claustro. En el interior se distinguen salas que debieron ser el refectorio, la sala del capítulo o la cilla. Hay un total de veinte celdas, algunas de ellas sin techos. Sus puertas están partidas o desvencijadas.

Por otro lado, una única capilla adosada a la iglesia parece haber sobrevivido al paso del tiempo (al menos mejor que el resto del templo). En su fondo, sobre un pedestal bajo una gran hornacina abovedada, hay una gran losa de piedra labrada. Está agrietada y desgastada por el tiempo, pero aún se pueden distinguir detalles de la talla: la figura de un caballero que yace sobre la piedra, con las manos juntas sujetando una espada. El caballero lleva una cota de malla y un jubón, sobre el que se puede distinguir el emblema de su orden militar: una cruz latina de gules simulando una espada. Un éxito en una tirada de **Cultura x2** o **Teología** les hará saber que es un fráter de la Orden militar de Santiago. La losa también posee una inscripción latina. Los Jugadores podrán leerla mediante un éxito en **Leer y Escribir** (no superando su porcentaje en **Idioma: Latín**). Dice así:

*“Hic iacent reliquiae equitis Ordinis Sancti Iacobi,  
Fratris Locadii de Bielbas, servi Dei et fidei protectoris.  
Dormio, sed cor meum vigilat.*

*“Aquí yacen los restos de un caballero de la Orden de Santiago, Fray Locadio de Bielbas, siervo de Dios y protector de la Fe. Duermo, pero mi corazón vela”*

Si logran leer la inscripción, los Jugadores sabrán que éste no es el personaje al que buscan. En realidad, en la parte trasera de la iglesia se encuentra el cementerio. Está rodeado por un muro de piedra derruido, con una verja de hierro oxidada que hace las veces de puerta. Hay varias lápidas, la mayoría sin nombre, y están inclinadas y cubiertas de líquen. La tierra es de color oscuro y hace intuir que bajo ella se hallan los cuerpos de los monjes cistercienses.

## 7. Despertar

Antes o después, los Jugadores deberán intuir que, al no poder distinguir las lápidas de los monjes, tendrán que abrir todas las tumbas para poder llevarse todos los cráneos (lo cual es algo terrible, pero necesario si quieren evitar al Cazador). En el momento en que desentierren alguna de ellas encontrarán las mortajas



de los clérigos, sin ataúd, señal de la humildad y austeridad a la que estaban abocados. Eso sí, en cuanto manipulen algún cuerpo, la tierra sobre las tumbas restantes comenzará a moverse.

Poco a poco, los monjes (ahora cadáveres hechos de amasijos de huesos y pellejos abominables) se levantarán de sus eternos aposentos y tratarán de ponerse en pie. Sus maltrechos hábitos aún perduran con el paso del tiempo. Después, éstos identificarán a los Jugadores e intentarán de acabar con ellos. **Nota para el Director/a:** dejamos a su libre decisión el número de tumbas (y monjes) que los Jugadores deban enfrentar, lo cual puede adaptarse a sus características.

Las criaturas son *Muertos* (pag. 352 del Manual), quienes seguramente no sean rivales demasiado ágiles para el grupo. Sin embargo, el caballero Locadio, quien también habrá despertado de su tumba de piedra, acudirá al cementerio (o allá donde los Jugadores se encuentren) y tratará de acabar con los que él considera profanadores de su tesoro (Ver *La Verdad: el libro de horas de Locadio de Bielbas*). Ante tales presencias, los Jugadores ganarán 1d10 de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad. El único punto bueno del despertar de los monjes es que los Jugadores no necesitarán desenterrarlos, sino que lo harán ellos mismos al salir de sus tumbas. Si logran vencer a todos los monjes podrán separar sin problema sus cráneos de sus cuerpos, los cuales cabrán sin problemas en cualquier saco o bolsa grande.

No obstante, mientras estén luchando contra éstos, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará darse cuenta de que uno de los monjes resucitados parece tener mejores prendas (igual de podridas, claro) que el resto de iguales; y también que porta un anillo en uno de sus dedos (anillo que, de ser revisado, mostrará el escudo de armas de los Carredo). En ese caso habrán dado con fray Alonso. Por otro lado, si en algún momento revisan bien las tumbas, podrán hallar sin mucha dificultad el preciado objeto del caballero de Bielbas.

## Conclusión

Tras el regreso al castillo del conde, la búsqueda de Tadeo, la visita al monasterio cistercense, y la lucha contra los muertos retornados a la vida, la luz del día

comenzará a apagarse. Por ello, los Jugadores deben regresar cuanto antes con el anciano, pues la luna llena pronto se dejará ver. Mientras regresan al hogar de Tadeo, la luz del día perecerá, y en el trayecto escucharán el sonido de un cuerno de caza, unos terribles aullidos y los árboles cercanos retorciéndose...

**Nota para el Director/a:** si los Jugadores no recuperan la calavera de Fray Alonso, no la entregan, o bien no creen en ese cuento de la maldición del retorno del Cazador, la criatura se presentará esa misma noche (o en las siguientes lunas llenas) para reclamar su precio. No hace falta añadir su ficha de valores, puesto que es un ser despiadado contra el que ningún Jugador tendrá la más mínima oportunidad de sobrevivir en combate.

Volviendo a la opción más lógica, nada más alcanzar la cabaña Tadeo les recibirá contento, y si llevan el cráneo de fray Alonso comenzará a preparar el ungüento que les prometió. Sin embargo, el Cazador y su hueste de lobos llegará a la vivienda, destrozará la puerta violentamente, y al ver a los Jugadores con Tadeo se mostrará inmóvil (al igual que sus animales). El Cazador les mirará, pero no atacará a ningún Jugador. Es más, se dará la vuelta y se marchará por donde ha venido.

Resultará extraño, seguramente, puesto que la luna brilla clara en lo alto (y el anciano aún no habrá preparado el remedio). Si los Jugadores se preguntan qué está pasando o le preguntan al anciano, Tadeo les dirá que él es tío de don Esteban, y hermano bastardo de su padre, el antiguo conde Guifré. Es decir, es un Carredo. Por ello, al estar con él en ese momento, el cazador no ha podido dañarlos. El grupo se ha vuelto a librar de la maldición del cazador, y durante las siguientes horas, Tadeo preparará el ungüento en su torre desmochada, lugar donde guarda sus enseres.

Tras una noche orando y escupiendo otras zarandajas mágicas, el tipo conseguirá fabricar una pasta olorosa con algunas de las mismas especias con las que fabrica su vino. Al día siguiente lo untará en la frente de cada Jugador. Tras ello, la marca de sus manos acabará esfumándose, y el Cazador jamás volverá a perseguirlos. En esos momentos, si los Jugadores le preguntan, Tadeo podrá explicar cómo conocía la forma de enfrentar a la bestia del cuerno (Ver *La Verdad: Tadeo, el bastardo de don Guifré*)

## La Verdad

### El Libro de horas de Locadio de Bielbas:

Es un pequeño volumen de devoción personal, que contiene oraciones, salmos y lecturas organizadas en “horas canónicas” (es decir, diferentes horas de oración a lo largo del día) que suelen ser muy populares entre aristócratas y eclesiásticos. Fray Locadio quiso que el libro fuera enterrado en el monasterio donde él tenía pensado yacer eternamente.

Sin embargo, prefirió guardar el tesoro en una de las tumbas de los monjes en vez de en la suya, dado que temía que si alguna vez alguien trasladara sus propios restos a otro lugar, podría encontrar el objeto y hacerse con él (pensaba que eso no pasaría con los monjes, yacientes eternamente allí). Aquella extraña idea no fue contrariada por ninguno de los monjes cistercenses.

El interior del libro de horas es en sí misma una obra de arte, bellamente ilustrada con miniaturas de pasajes bíblicos o mundanos, y con las letras iniciales de sus textos ricamente coloreadas. Por supuesto, si uno es capaz de desentrañarlo por completo, se dará cuenta de que su contenido, aparte de las oraciones existentes, está copado de acrósticos y rimas místicas que sin duda albergan algún secreto.

Aunque ésto es algo que los Jugadores tal vez nunca sepan, Fray Locadio tenía un hermano mellizo llamado Roque, quien dedicó su vida a la alquimia. Roque logró desarrollar un poderoso ungüento para curar heridas y enfermedades, el cual llegó a practicar sobre el propio Locadio. Tras el fallecimiento de Roque, Locadio temía que ese conocimiento cayera en malas manos, y decidió guardar su trabajo transcribiendo las fórmulas de su hermano en el libro de horas, pero de una forma encriptada.

A tal fervor llegaron sus intenciones que, décadas después de su muerte, y ante la llegada de los Jugadores, su cuerpo emergió para proteger lo que en vida había tratado de ocultar con tanto ahínco. Y lo que es más espeluznante es que los espíritus de los monjes, en su día testigos y cómplices del libro enterrado en una de las humildes tumbas, también trataron de proteger el legado de Roque.

Las características del libro de horas de Roque son las siguientes:

*Autor:* Roque, natural de Bielbas

*Idioma:* Castellano

*Porcentaje de Enseñar:* 25%

*Descripción:* después de lo dicho ya, todos los hechizos que contiene son de magia blanca.

*Enseñanzas:* La lectura de este libro proporciona + 10 p. Ap para aumentar la competencia *Teología (Cristiana)* si no se cuenta con más de 40% en dicha competencia.

*Hechizos:* Intuir la magia, Leche de Sapiencia, Licor sedante, Tinta Prodigiosa, Piedra de Sanación.

### Tadeo, bastardo de don Guifré:

Tadeo era hermano bastardo de don Guifré. Creció junto al antiguo conde, pero nunca en las mismas condiciones: mientras el padre de don Esteban era tratado como futuro administrador de las tierras de Frentenera, Tadeo se mantenía en el castillo como consejero de su hermano, siempre al margen. El caso es que durante una cacería, don Guifré fue asaltado por bandidos en sus propias tierras. El Cazador acudió, como era tradición, y acabó con la vida de los delincuentes, aunque sus acompañantes fueron marcados. La vida de aquellos siervos acabaron a los pocos días en una noche de luna llena...

Ante ello, con cierta desesperación por ver ante sus ojos la maldición por primera vez, Tadeo trató de buscar una solución, y se topó, casi por casualidad, con un tipo con un parche en un ojo llamado Vallejo. Decíase natural de una villa castellana llamada Ficellas, muy al norte del condado de Frentenera, y también que conocía las forma de tratar algunos asuntos y pactos ligados a los seres salidos del averno.

Tras revelarle los detalles de la maldición, Vallejo no tuvo a mal plantear una drástica solución: invocar al espíritu de Ruy de Carredo, el germen de la lacra familiar, y preguntarle por los detalles del pacto. Tal vez así pudieran encontrar la forma de evitar más muertes innecesarias.

No sin grandes dudas por lo planteado, Tadeo accedió a la propuesta y una noche invernal introdujo a Vallejo

en la capilla del castillo de Frentenera, hogar de don Guifré. Allí estaba enterrado Ruy, el primer Carredo. Ante su lápida de piedra, Vallejo ejecutó el hechizo *Invocación de Ánimas* (pag. 194), momento en que su espíritu apareció.

Tras poseer el cuerpo de Vallejo, Tadeo pudo interrogar a su ancestro durante unos minutos. Supo entonces que la maldición de su apellido podía ser revertida para aquellos inocentes que nada tenían que ver con ella. Ruy le explicó los pasos necesarios para crear un ungüento que hiciera desaparecer la marca del Cazador.

También le explicó algo más: el Cazador de armadura ósea era el propio espíritu de Ruy, quien salía de su tumba y adoptaba esa apariencia terrorífica y salvaje, con su antiguo cuerno de caza incluido. El antiguo pacto que hizo con una entidad que habitaba en lo más profundo del condado de Frentenera (de la cual ningún detalle más reveló) haría proteger a los Carredo, pero sería el mismo espíritu de Ruy quien se encargaría de ello durante siglos (por eso sabía también cómo detener su propia carnicería de inocentes).

Días después, tras hallar los componentes necesarios (ello incluía exhumar el cuerpo de su propio padre y tomar su calavera) Tadeo pudo fabricar el ungüento con ayuda de Vallejo, y le mostró cómo poder aplicarlo de una forma efectiva. No quiso el hermano de don Guifré tener que ponerlo en práctica jamás, y para su suerte así fue. Por su parte, Vallejo acabó marchándose de las tierras de Frentenera, buscando lo que él llamaba una solución para "su propia maldición". Pero Tadeo jamás supo a qué se refería (ver "*La Posada de la Barquera*", suplemento de aventuras *Ora Pro Nobis*).

Finalmente, con paso el tiempo, aquel ungüento perdió sus propiedades, pero Tadeo guardó en su memoria el modo de elaborarlo contravenir la maldición en caso necesario. Y el caso necesario era el referente a los Jugadores.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 15 p. Ap
- Por destruir a Locadio de Bielbas, +10 p. Ap
- Por encontrar el Libro de horas de Locadio, +5 p. Ap

## Dramatis Personae

### Muertos cistercenses

FUE	11	Altura: 1,90-2,09 varas
AGI	6	Peso: 120-130 libras
HAB	10	RR: 0%      IRR: 110%
RES	12	
PER	7	
COM	1	
CUL	5	

*Armas:* Pelea 25% (1d3)

*Armaduras:* Carece

*Competencias:* Descubrir 20%, Escuchar 35%

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

*\*Resistencia al Daño:* Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

### Locadio de Bielbas

*Es también un "Muerto" como los monjes cistercenses, aunque es un ser más ágil en el movimiento. Su ficha posee valores aumentados a los de un monje normal:*

FUE	15	Altura: 2,16 varas
AGI	12	Peso: 170 libras
HAB	10	RR: 0%      IRR: 115%
RES	16	
PER	13	
COM	2	
CUL	6	

*Armas:* Espada oxidada 65% (1d6)

*Armaduras:* Coraza corta (Prot. reducida a 4)

*Competencias:* Correr 20%, Descubrir 35%, Escuchar 30%, Esquivar 30%,

*Hechizos:* Carece

*Poderes Especiales:*

*\*Resistencia al Daño:* Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.



# Ficellas

## una villa castellana

**A** continuación mostramos un somero retrato de *Ficellas*, una villa medieval castellana ubicada en el año 1350, a través de varios aspectos de importancia y comenzando en sus orígenes. La idea de diseñar una población capaz de ser ubicada en el tiempo de *Aquelarre* no era más que una mera diversión a través de un simple ejercicio de escritura, aunque el escenario tal vez pueda servir como base para crear nuevos módulos.

### 1. Descripción general

La villa de Ficellas se erige en un estratégico emplazamiento de la sierra de Alba, ubicada en la orilla del arroyo Rinuevo. A unas once leguas al norte de la ciudad de Soria, su ubicación la convierte en un punto de especial importancia para el pastoreo y, sobre todo, para el descanso del viajero. Las tierras de la villa son fértiles, regadas por el cauce de su arroyo, el cual que serpentea por el valle. La economía local se sustenta principalmente en el cultivo de cereales como el trigo y la cebada, y en la tradición ganadera, donde los pastores sobrellevan la cría de oveja en los amplios pastos de sus sierras.

Algunos campos cuentan con viñedos que, pese al adverso tiempo invernal, logran producir en sus lagares un vino de cierta importancia en la comarca. A unas veinte leguas al este, se ubican las tierras de Tudela y Tarazona, así como la sierra del Moncayo. A siete leguas al oeste, se alzan las primeras estribaciones de la sierra de la Cebolla, y hacia el norte de la villa se levantan una serie de serranías boscosas con altitudes entre los 1000 y 1400 metros.

Ficellas, cabeza de un alfoz que incluye otras cinco aldeas menores (Bertrán, Lomares, San Gil de Ollas, Monrago y Fuentemauro), es el emplazamiento que, a

través de su Concejo local de doce Regidores Perpetuos, administra y vela por la justicia en la región. El castillo de la villa, el cual ha sufrido una serie de transformaciones a lo largo de su historia, es una fortaleza amurallada de gran valor estratégico, la cual domina el paisaje desde una colina. El clima de Ficellas, se caracteriza por inviernos largos y muy fríos, con abundantes nevadas que suelen aislar la villa cuando las nieves son demasiado copiosas. Los veranos son suaves, con noches frescas, y las lluvias son abundantes en primavera.

### 2. Historia y hechos varios recientes

#### Los orígenes

El nombre de esta localidad procede del latín "*Fiscella*" ("cesta esta pequeña, esportilla de esparto que se coloca sobre las bestias de labor o carga"). Fue fundada sobre un asentamiento romano junto a un arroyo de agua clara. Probablemente ese elemento demarcara su denominación. Posteriormente, la población tuvo relación con los visigodos de Tolosa.

El rey visigodo Eurico invadió la Península entre el 466 y 484 d.C, y su caudillo militar Gauterico conquistó Ficellas en el 473, durante una de sus dos expediciones. Diez años más tarde, la aldea fue repoblada por familias visigodas, con sus súbditos y esclavos.

Posteriormente Ficellas fue parte de una contienda menor entre las tropas de Fernando I el León y su hermano García Sánchez III, rey de Pamplona. Esta aldea, situada en los extremos sur-occidental de la taifa hudí de Zaragoza, estaba defendida por tropas leonesas. Tras la batalla de Atapuerca (donde el rey pamplonés resultó muerto), se sucedieron una serie de escaramuzas de las tropas de García Sánchez contra las de Fernando I. Allí, los primeros dieron muerte a los segundos, en una especie de venganza por su rey caído.

Corría el año 1097, y el rey Alfonso VI de León comenzó a reforzar algunas plazas al sur de la taifa de Zaragoza (la única que para esa época quedaba al margen del poder e invasión almorávide, aunque en realidad supeditada a ellos). Ficellas fue una de ellas, así como lo que sería Sigüenza, Medinacili o la Sierra de Guadarrama. Este refuerzo supuso el inicio de la construcción del castillo de Ficellas, en cuyos orígenes



solo se levantó una torre de planta cuadrangular y un lienzo de muralla con tres torreones menores.

Años después, en torno a 1118, el rey Alfonso I de Aragón, “*El Batallador*”, tomó la iniciativa militar de recuperar de manos de un ya decante imperio almorávide diversos territorios al sur del río Ebro. Entre sus capturas al oeste del Moncayo se incluyó la aldea de Ficellas. En concreto, un grupo de jinetes francos de Guillermo de Aquitania (Duque de Aquitania, Conde de Poitiers y concuñado de *El Batallador*), quien estaba al servicio de este rey, persiguieron durante tres días a cuarenta y cinco soldados almorávides desde Ágreda. Los huidos se parapetaron en la torre de Ficellas y fueron asediados durante seis días. Tras su rendición, fueron ajusticiados delante de sus murallas.

### Primeros señores de Ficellas

En 1140, el rey castellano Sancho III (apodado “*El Deseado*”), concedió la aldea de Ficellas, y sus terrenos circundantes a Enrique de Bragueta, noble de la familia Alcabrez, el cual había participado tiempo atrás en algunas batallas contra los almorávides. Don Enrique reconstruyó la torre del castillo de la aldea, la cual se hallaba desmochada, y amplió el adarve y los torreones de su muralla. Veinte años después, Alfonso VIII, hijo de “*El Deseado*”, comienza a repoblar las tierras al oeste del Moncayo, en la zona fronteriza entre el reino de Castilla y Aragón. En esta época, la población de Ficellas aumentó hasta los doscientos cincuenta habitantes, y continuaba gobernada por miembros de la casa de Alcabrez.

A comienzos del siglo XIII, el rey Fernando III (“*El Santo*”) ostentaba cierto periodo de tranquilidad en territorio castellano (el vínculo de paz con León permanecía firme bajo un tratado, y los nobles en su contra, como los de la Casa de Lara, fueron derrocados). Esto permitió centrarse en su lucha contra los almohades, al sur de la Península. Juan de Corrubias, señor de unas tierras cerca de la población de Capilla, fue decisivo en la batalla de los Canchos, donde un ejército de fieles almohades fueron derrocados en una aldea a varias leguas al norte de Jaén. Ésta y otro par de campañas exitosas hicieron que el monarca le entregara, en agradecimiento, la posesión de la aldea de Ficellas y los derechos de rentas de sus tierras.

A su vez, unos años después, Juan de Corrubias entregó la población y heredades a su sobrino, Rodrigo de la Palma, único heredero en sus últimos años de su vida. El de Palma, al igual que su tío, participó en el año 1233 en una escaramuza militar organizada por Adán Pérez de Cuenca, obispo de Plasencia, para conquistar la plaza de Trujillo. El rey Fernando, en el año 1234, conquistó la ciudad de Úbeda, y al mismo tiempo Rodrigo de la Palma, con el beneplácito real, otorgó fuero a Ficellas, quien había ampliado población hasta casi el millar de vecinos. De esta manera, comenzaron a fijarse condiciones jurídicas de importancia para la repoblación de la nueva villa.

### La intervención de la Iglesia en Ficellas

En el año 1252, unos meses antes de su fallecimiento, *El Santo* otorgó a la Diócesis de Osma la tenencia y potestad de Ficellas y sus terrenos circundantes, así como derechos y deberes sobre lindes, amojonamientos, términos sobre el tratado de los pastos y la tala de árboles de las sierras cercanas. También derechos como el de portazgo o de alfarda por el uso de las acequias.

Estos privilegios no fueron bien vistos por el Concejo local de Ficellas, quienes se rebelaron ante los representantes del obispo de Osma. Protagonizaron un año después una pequeña rebelión, cuya duración fue escasa, aunque importantes sus consecuencias: ajusticiamiento de la mitad de los rebeldes del Concejo por parte de Hernán Ruiz, noble castellano cercano al nuevo rey (Alfonso X, “*el Sabio*”), quien mantenía lazos familiares dentro de la propia diócesis.

Para reforzar el mandato real y a su vez el poder eclesiástico, comenzó a construirse un monasterio a las afueras de Ficellas (el monasterio de San Julián del Camino), desde donde la Diócesis de Osma tendría más presencia en la población. La familia nobiliaria de los Meneses, con lazos en la Orden de Calatrava y ascendencia soriana, financiaron gran parte de su edificación. A través de sus monjes cistercienses, la implicación sucesiva de esta comunidad religiosa hizo que las tierras de pan llevar y otras heredades y viñedos ampliaran su producción. Los vecinos asentados y los nuevos habitantes forasteros hicieron que Ficellas aumentara su población hasta cerca de los mil cuatrocientos habitantes.



En torno a 1285, los monjes cistercenses de San Julián protagonizaron una cruenta jornada al ser evacuados del monasterio debido al impacto de un rayo. Ello hizo que el templo se quemara parcialmente, por lo cual perecieron asfixiados por el humo varios de sus hermanos. El monasterio fue posteriormente restaurado por doña Sixta de Ulloa, baronesa de unas tierras gallegas al sur de Vimianzo. Ésta se trasladó a Ficellas, junto con su familia, y su presencia arrastró un flujo de repoblación y caudales sin parangón.

### La repoblación nobiliaria

Poco después, a raíz del precedente de doña Sixta, varios miembros de la familia Ulloa recalaron en masa en la población. Durante la siguiente década ocurrió lo mismo, y distintas familias castellanas se instalaron en la villa. Comenzó así otro aumento poblacional, al tiempo que el rey castellano Sancho IV (*“El Bravo”*) otorgó alfoz a la Diócesis de Osma sobre los territorios circundantes a Ficellas.

Desde entonces, su Concejo controló las funciones fiscales, judiciales, militares, así como su influencia geográfica. Por supuesto, dicho Concejo estaba formado por oficiales y cargos que fueron regularmente colocados por la Diócesis, atendiendo a sus propios intereses (entre ellos se hallaban los Ulloa y otras familias nobiliarias asentadas en Ficellas). Por otro lado, en el año 1288, Lope Díaz III de Haro (Señor de Vizcaya y cuñado del Rey *“Bravo”*) fue ajusticiado por el monarca al ser el artífice de ciertas rebeliones y descontentos surgidos en la élite del reino.

Un año después, entendiendo el monarca la importancia de la plaza política en la que se había convertido Ficellas (llena de figura nobiliarias capaces de provocarle nuevos dolores de cabeza al igual que el de Haro), éste compró la localidad a la Diócesis de Osma por sesenta mil maravedíes. Sin embargo, la compra excluía el castillo, entonces propiedad de Fernando Pérez de la Cueva, conde Montegravilla (aunque éste no residía allí).

*El Bravo* optó por no litigar con don Fernando por la fortaleza. La razón principal era que el Conde había sido un íntimo aliado del ya fallecido Manuel de Castilla, quien era tío del monarca Sancho y primer conde de Villena. Además, en ese momento, don

Fernando estaba ayudando al hijo de su aliado, el joven Juan Manuel (futuro autor de *El Conde Lucanor*), en varias escaramuzas militares en Murcia contra los musulmanes. Dado que el propio monarca era también custodio y defensor del joven Juan Manuel, consideró prudente evitar un conflicto por el castillo.

### Guerra de bandos

En el año 1294 Pérez de la Cueva se trasladó al castillo de Ficellas y fue designado por el monarca como alcalde y señor del alfoz de Ficellas. En ese tiempo, las distintas familias pudientes de la población, quienes ya llevaban un tiempo asentadas en el lugar, fueron configurando poco a poco dos bandos diferenciados, comenzando así una lucha de oposiciones a favor y en contra del propio alcalde.

En esta situación, que se extendió hasta comienzos del nuevo siglo, se produjo un levantamiento sofocado por la Diócesis de Osma. Resulta que en 1301 sucedió una confrontación de dos siervos de Julián de Mitares (noble asentado en Ficellas desde hacía año y medio) contra un sobrino de Violante de Castro, viuda del último señor de Ulloa en la localidad. Violante fue apoyada por Álvar de la Cueva, hijo del recién fallecido alcalde Fernando y nuevo señor del castillo. Durante una noche del mes de Junio, el joven fue asaltado en un callejón aledaño a su palacio, quien murió por las terribles heridas provocadas por cuatro cuchilladas.

Ante la muerte de Álvar, se abrió un proceso de investigación de la Diócesis con sumo interés, dado que cualquier hecho capaz de generar favor real era aprovechado. Su desenlace fue la detención de dos hijos de Julián de Mitares (Pedro y Esteban), quienes, aprovechando de su condición declarada de contrariedad real, acabaron siendo ajusticiados el propio rey Fernando IV (*“El Emplazado”*), hijo de don Sancho, en la localidad de Ágreda, al este de Soria y Ficellas.

Desde entonces y como consecuencia, el castillo de Ficellas fue entregado por mandato real a la viuda Violante, en realidad dispuesta en él para que el monarca pudiera ostentar el control real de esta fortaleza. Al mismo tiempo, en recompensa a la ayuda otorgada en el proceso de investigación y captura de los condenados, *El Emplazado* le otorgó un privilegio a la



Diócesis de Osma: el dominio del alfoz de Ficellas y la misma villa al abad del monasterio de San Julián del Camino (en calidad de tierras de abadengo).

Al ser éste templo dependiente de la Diócesis (y su abad un súbdito subyugado por completo a su control), el obispo recuperó así la potestad sobre la localidad perdida tiempo atrás.

### Ordenamientos y Regimientos

El florecimiento de Ficellas tomó cierto auge en las siguientes décadas. Se trataba de un período de calma en la comarca hasta el año 1349, momento en que se produjo la implantación de un Ordenamiento en la villa. Esto se traducía en la imposición de una serie de normas específicas que los juristas del monarca Alfonso XI (apodado “*El Justiciero*” e hijo de Fernando IV) habían promulgado en los principales núcleos rurales al norte de Castilla. Y ello incluía el sitio de Ficellas.

Estos dictámenes se basaban en los principios del Derecho Romano, retocados o modificados por diversas recomendaciones y mandatos del mismo rey para hacer prevalecer como “*Ley Regia*” a los antiguos (y dispares) fueros concedidos por sus antecesores. Este hecho provocó diversos litigios entre los letrados reales y la Diócesis de Osma (quien había modificado a su antojo la aplicación de los fueros de la villa de Ficellas y su alfoz).

En concreto, el abad del monasterio de San Julián del Camino se mostró en desacuerdo, junto con el resto de hermanos cistercenses, durante una visita regulada por Fernán Sánchez de Valladolid, Notario Mayor de Castilla, figura que gozaba (dadas sus grandes dotes diplomáticas) de la total confianza del rey Alfonso.

Sánchez acudió personalmente al monasterio para tratar de convencer al abad de la necesidad de modernizar las leyes forales, reforzándolas hacia el mandato real. Ello, por supuesto, tenía como consecuencia la pérdida de algunos privilegios e inmunidades eclesiásticas, un mayor control, o la vigilancia de la corte en la aplicación jurídica y económica del fuero de la villa y el alfoz de Ficellas. Además, incluía una pérdida de rentas a favor de las arcas reales (heredades y arrendamientos de las tierras

del monasterio, las cuales la diócesis de Osma manejaba para su propio beneficio).

El desplante cometido por el abad hacia la comitiva real (a quienes expulsó del mismo templo sagrado) hizo despertar el interés de ciertos nobles castellanos, quienes vieron esta confrontación como otra buena razón para instigar contra Alfonso XI de la siguiente manera: paralelamente a la política normativa de los Ordenamientos, “*El Justiciero*” puso en funcionamiento el sistema de Regimiento en diversas poblaciones estratégicas de la Corona castellana.

Este sistema colocaba Regidores vitalicios designados por el monarca en sus ciudades y villas (o bien daba potestad plena a sus vecinos para hacerlo). Tales cargos solían recaer en familias nobles de renombre que guardaban lealtad real, por lo que no era infrecuente que en una villa de cierta importancia recalaran de esta forma una o dos docenas de regidores, constituyéndose fuertes oligarquías locales.

Como siempre hubo descontentos e intrigas en las decisiones, no tardó en conformarse una liga secreta de nobles castellanos contrariados por el sistema de Regimientos (ya que les afectaba de alguna u otra manera). Al saberse del suceso del abad de San Julián, como decimos, algunos nobles y ricohombres procedentes de localidades como Aguilar de Campoo, Monteagudo o la ciudad de Soria, llevaron a cabo un proceso de difamación contra los funcionarios reales (juristas, procuradores o escribanos) y, a su vez, contra el propio monarca.

Ésto salpicó a algunas familias de la villa de Ficellas, como los Gracián de Huete (hoy ya desaparecidos) o los Núñez-Merino (estos últimos, desde hacía décadas, habían heredado el castillo de Ficellas por una intercesión de la Diócesis de Osma).

El caso es que meses después el Notario Mayor Fernán inició una segunda política de acercamiento y negociación con la Diócesis y los propios hermanos cistercenses, quienes estaban siendo apoyados por estas familias locales. En una de las visitas de los juristas reales, Pedro Gracián de Huete, su hermano menor Pablo, y Martín Núñez-Merino, señor del castillo de la villa, atacaron a los visitantes a las afueras de Ficellas, justo cuando marchaban hacia Valladolid.



He aquí que acabó la paciencia del rey Alfonso, quien tenía focalizada su atención y esfuerzos muy al sur, en el proceso de la toma de Tarifa).

Por ello, en enero de 1350, cercó su propia población para hacer rendir, por las buenas, a los cabecillas de la matanza. Alegando los acusados una confusión con emisarios aragoneses, *el Justiciero* irrumpió en el castillo de Ficellas y en el palacio de los hermanos de Huete. Martín Núñez-Merino presentó cierta resistencia durante algunas horas, no así los del palacio.

Tras ser llevados a Soria y ser sentenciados a la horca con escarnio público (pues aquel suceso fue aprovechado para mostrar nuevamente el destino de cualquier detractor real), Alfonso XI, poco antes de morir en el sitio de Gibraltar, designó desde la distancia y a través de sus funcionarios nuevos fueros conforme a su Regimiento y su Ordenamiento, eliminando la condición y privilegios de abadengo al monasterio de San Julián del Camino, y entregando el alfoz de Ficellas al nuevo Concejo recién formado. El castillo, sin embargo, fue retenido por el poder real un tiempo, pero finalmente fue devuelto a las manos de la familia Nuñez-Merino (en concreto bajo la potestad de la única hija viva del cabecilla Martín).

A su vez, la Diócesis de Osma, dependiente de la provincia eclesiástica de Toledo, no pugnó más por sus heredades en las tierras de la villa. He aquí que llegamos al momento actual de esta población.

### 3. El Gobierno de la Villa

Son diversos los cargos que, al igual que en otras villas castellanas, florecen entre los vecinos locales, sobre todo de los más poderosos:

**Regidores:** en estos momentos, doce son los Regidores Perpetuos que regulan el gobierno local de su Concejo, entre los que se encuentran los miembros más poderosos e influyentes de de la villa y algún que otro villano con ciertas influencias.

**Alcalde o Juez Mayor:** pese a que en el documento de los últimos fueros se solapaba este cargo con el de Regidor, Ficellas cuenta con un Alcalde o Juez mayor, encargado de impartir materia de delito, crimen, justicia e injusticias desde la Cárcel de la Villa.

**Alguacil Mayor:** establecido en su propio cuartel, responde bajo el mandato del Juez Mayor, y es el encargado de emitir las disposiciones de su superior, encarcela a quien éste designa y disponer la vigilancia de su cuadrilla de alguaciles (en la actualidad, seis efectivos).

**Procurador y Corregidor:** son respectivamente, el representante del Concejo de Ficellas ante la Corte real, y el representante real en el Concejo.

**Jurados:** se trata del portavoz de la población de Ficellas en el Concejo, encargados de informar a éste de los asuntos delictivos o de cualquier otra índole ocurridos en la villa. No cuentan con un estatus nobiliario, por lo que los regidores no les tienen en demasiada estima.

**Otros cargos:** Ficellas cuenta con un *Pregonero* local, encargado de anunciar públicamente las noticias, bandos, edictos y disposiciones del Concejo. Su voz es la principal vía de comunicación oficial con los vecinos. El *Mayordomo* es un tesorero que administra los bienes y recursos del Concejo, y ello incluye la gestión de los fondos públicos, la recaudación de impuestos y el control de los gravámenes sobre los productos que llegan a la villa. El *Contador* se encarga de auditar y supervisar las cuentas y los movimientos financieros del mayordomo, asegurando la transparencia y la correcta administración de los fondos. Por su parte, los *Escribanos* son los fedatarios públicos de la villa, quienes redactan, registran y certifican los documentos oficiales (actas, testamentos, contratos...). El *Sobrefiel* se encarga de vigilar la correcta aplicación de las leyes y ordenanzas, verificando que las pesas y medidas sean correctas, o que los precios sean justos. Además, un *Verdugo* de baja reputación ejecuta las penas capitales y los castigos corporales en la villa, impuestos por el Juez Mayor.

**Sexmeros:** el *sexmo* son las divisiones en las que se divide un alfoz (y que podía agrupar varias poblaciones). En cada sexmo, los labradores pecheros elegían al sexmero, y su función era, aparte de reclamar impuestos, defender sus intereses en el Concejo de Ficellas, efectuar el reparto de tierras comunales o gestionar los recursos naturales (como pastos y bosques).



## 4. Los barrios de Ficellas

En la actualidad, son tres grandes familias nobiliarias quienes habitan los barrios de la villa de Ficellas, así como otras mil doscientas almas que componen el grueso de su población. En total, la localidad cuenta con unos mil seiscientos habitantes:

### Los Llanos de Ulloa

Se trata del barrio de mayor altura de la villa, llamado así en referencia a una de las primeras grandes familias (hoy desaparecida) que repoblaron la antigua aldea. Las viviendas de esta zona de la población se levantan en el comienzo de la falda del Cerro Viejo, alrededor de calles anchas y empedradas, donde se concentran algunos palacios señoriales de gran envergadura. Éstos albergan portones macizos y escudos de armas labrados en sus fachadas. Casi todos los miembros de la familia Ruivalle habitan en los Llanos, lugar donde también se alza la colina del castillo, propiedad de Librada Núñez-Merino. Desde sus torres se puede divisar toda la villa y los campos circundantes.

### El Arrabal de los Tejares

Se trata de un barrio en crecimiento constante, ubicado entre el arroyo Rinuevo y el Cerro Viejo. A medida que la villa fue repoblándose a lo largo de las décadas, las viviendas comenzaron a extenderse en paralelo a las orillas del arroyo hasta construir un núcleo urbano de una estructura irregular, bien diferenciado de los Llanos de Ulloa. Ello propició la fundación de algunos talleres artesanales, un par de hornos tejeros y de ladrillos, y el actual molino movido por las aguas del Rinuevo. La mayor parte de la población habita esta zona de la villa. Aquí, el ajetreo diario de los artesanos y los trabajadores marca el pulso de la economía local, y las casas de barro y ladrillo reflejan la vida laboriosa de la mayoría de sus habitantes.

### El Coso de los Molares

A diferencia de los otros barrios, éste se sitúa en la parte más llana de la villa, lugar donde se celebra la feria y el mercado de Ficellas, en la zona oeste de la localidad. En él conviven las otras dos grandes familias: casi todos los Núñez-Merino, conocidos por su negocio de lanas y por sus tratos con los ganaderos de

la zona; y los Mitares, un linaje que controla el comercio de cereal, la molienda del grano, y la producción vinícola en las pocas viñas que existen. Sus viviendas son sobrias, construidas con piedra de la zona y algunas cuentan con patios interiores. Los lagares y la alhóndiga de la villa se ubican en este crisol donde se mezclan la astucia de los mercaderes y la tradición de la tierra.

## 5. Edificios singulares

### El castillo de la villa

El castillo de Ficellas es actualmente propiedad de Librada Núñez-Merino, una de las pocas de su linaje que habita en los Llanos de Ulloa. Se trata de una fortaleza que ha perdido su valor defensivo, aunque aún cuenta con su cerco de muralla de piedra. Está sentada en la cima del Cerro Viejo. Protegida por un foso seco que rodea la base de la fortaleza, el acceso se realiza a través de un portón principal bajo una barbacana.

El perímetro de la muralla cuenta con cinco torreones menores y un adarve, y la torre del homenaje se alza en el centro de su patio de armas. Alrededor de éste se distribuyen otros edificios: una cisterna para el suministro de agua, un establo, un horno de pan y un edificio anexo a la torre, donde a veces tienen lugar recepciones y banquetes.

### El monasterio de San Julián del Camino

Este conjunto se encuentra a las afueras de la villa de Ficellas, en una zona tranquila y llana, rodeado por las vastas tierras de cultivo de cereal y de los viñedos que posee la familia Mitares. No siempre tuvo la misma estructura, dado que fue restaurado por un incendio hace más de sesenta años. Su arquitectura es sobria, construida con la misma piedra de la región. Destaca su un claustro cuadrado con arcos de medio punto sostenidos por sencillas columnas, que sirve como corazón del monasterio cisterciense. El apelativo "del Camino" hace referencia a su pasado, dedicado a ser lugar de refugio y descanso para viajeros y peregrinos.

Alrededor del claustro se distribuyen los edificios principales: la iglesia, de una única nave, con un pequeño campanario en su fachada; la cilla para



almacenar las provisiones; el refectorio, y las celdas o dormitorios de los religiosos. Un pozo de piedra en el centro del claustro proporciona agua fresca a sus monjes, y un huerto adyacente, cuidado por ellos mismos, asegura su sustento diario. En la actualidad, dieciséis monjes habitan el lugar, guiados por su abad fray Mateo de Bruguier.

### La Alhóndiga

Situada en el Coso de los Molares, cerca de la plaza donde se celebra bullicioso mercado semanal y de los lagares. Es una edificación robusta que no cuenta con grandes ventanas para proteger el grano de la humedad y de las alimañas. En realidad se trata de varios almacenes anexos, cuyos interiores son diáfanos, y están divididos en grandes compartimentos de madera, lugares donde se almacenan las diferentes partidas de cereal y otros productos.

El Gremio de *La Maestranza* (institución que se muestra más adelante) suele almacenar aquí parte de sus productos laneros. Más allá de su función como almacén de la villa, el edificio tiene un carácter ceremonial: en su interior se guarda la vieja muela de un antiguo molino, un artefacto vital para el rito de la "Rota de los Molares" (ver 8. *Tradiciones y creencias en Ficellas*) que, según se dice, asegura la prosperidad de la cosecha.

### La Iglesia de San Medrán

La única iglesia de Ficellas está dedicada a San Medrán, templo que se erige en el Arrabal de los Tejares, cerca del arroyo Rinuevo. Cuenta con un campanario de mediana altura, así como una sencilla fachada, pero su interior esconde un tesoro: el retablo de una bella Virgen, tallado en madera de nogal por un artesano local. La nave central es estrecha y larga, y sus vidrieras, aunque pequeñas, proyectan luces de colores que cambian con el paso del sol.

### El Cementerio

Está ubicado en las afueras del Arrabal de los Tejares, en un terreno sagrado junto a la Iglesia de San Medrán. Es un espacio delimitado por un murete bajo de piedra para protegerlo de animales. Por lo general, sus tumbas son sencillas, poco más que una señal sin adornos para

identificar cada enterramiento. Sin embargo, también pueden encontrarse los sepulcros de piedra tallada de las familias más acomodadas de la villa, con sus ilustres escudos heráldicos cincelados sobre la piedra.

### El edificio del Cabildo

El centro del poder local de Ficellas se ubica en Los Llanos de Ulloa, al comienzo de la falda del Cerro Viejo, en un edificio situado en una calle ancha y empedrada. Su origen se remonta a la desaparición de la antigua familia Ulloa, los primeros nobles que repoblaron la aldea. Cuando el linaje se extinguió, sus propiedades se disgregaron entre los actuales linajes, pero algunos quedaron a disposición de la villa, como es este caso.

La fachada del edificio es la de un antiguo palacio señorial, con un gran portón de madera y blasones antiguos, aunque deteriorados por el tiempo. Su entrada principal, con un sobrio arco de medio punto, conduce a un pequeño zaguán donde se publican los edictos y las noticias de interés para los vecinos. En la planta superior se encuentra el salón del Concejo, una estancia de techos altos con una mesa de roble macizo y doce sillas de respaldo alto, una para cada uno de los Regidores Perpetuos.

### La sede de la Maestranza de la Lana

Uno de los motores económicos de la villa de Ficellas es el ya nombrado *Gremio Lanero* o *Compañía de Laneros* (descrito en el siguiente epígrafe). Su sede se ubica en el barrio del Coso de los Molares, cerca de la alhóndiga y el mercado. Es gran edificio de tres plantas que alberga un almacén en su base. Sobre él se sitúa el conocido como *Taller de los Maestros Tejedores*. Se trata de un amplio espacio de techos altos y amplios ventanales orientados al norte para aprovechar la luz. En su centro se ubica un imponente telar, "*El Sancristóbal*", una maravilla de ingeniería de la época con su sistema de poleas y contrapesos que permite tejer unos muy cotizados diseños.

Sobre el Taller se encuentra la zona administrativa, donde los Maestros Laneros y los mercaderes del gremio coordinan las rutas de comercio, los contratos y los precios. Este edificio es, también, el símbolo del poder económico de Ficellas.

## El mercado de Ficellas

Se celebra una vez por semana en el Coso de los Molares, en concreto en la plaza del Cardo (la más amplia de la villa), donde las viviendas de las familias Mitares y Núñez-Merino son testigos de un incesante ajeteo. En los días de mercado el pan recién horneado es transportado en bandejas; se aprecian las especias de los mercaderes foráneos y el aroma terroso de la lana. Los bienes se organizan de forma informal, con cada gremio o mercader ocupando su propia zona. Cerca de la alhóndiga, los miembros de la familia Mitares suelen supervisar la descarga de los sacos de grano y harina, negociando con los labradores locales el precio de los productos. También se comercia con cerámica o jarras de barro, procedentes de las pocas viñas de la zona.

*La Maestranza de la Lana y la Trashumancia*, también tiene una presencia especial. Sus representantes suelen mostrar su género de lana, tanto en su estado natural como teñida con algunos pigmentos. Los Maestros Tejedores venden las telas y tejidos producidos en los talleres de la villa, y los artesanos afincados en Arrabal de los Tejares acuden con sus puestos artesanales al Cardo para vender sus productos. En la zona de los corrales, los pastores y ganaderos de la Maestranza o allegados de poblaciones cercanas tratan normalmente de regatear la venta de venta de corderos, cabras y ovejas, así como de sus productos derivados.

Al mercado siempre acude “Fray” Antón, el herrero más popular de la villa. No es fraile, pero sí muy devoto, razón por el que se ha ganado ese apodo. Su fragua no se halla lejos de la iglesia de San Medrán, y a menudo su martillo compite con el badajo de la campana del templo. Si bien forja herraduras y útiles de labranza para pastores y labriegos, su verdadera maestría se aprecia en el trabajo más fino: es Antón quien suele forjar o reparar los herrajes y portones de los grandes palacios de la villa.

En el mercado también muestra sus productos Arnau, un curtidor aragonés afincado en la villa tiempo atrás. Posee su taller cerca de las aguas del Rinuevo. Es un hombre de pocas palabras, quien acostumbra a vivir entre el olor de la cal y los taninos, y se encarga de procesar las pieles de los corderos y ovejas de la Maestranza. Su flexible y resistente cuero son muy cotizados en la comarca, utilizado para fabricar calzado, cinturones o albardas, entre otros productos.

Por su parte, Laila es una de las pocas mujeres del Arrabal con taller propio. Es una maestra bordadora, especializada en la confección de “Bordados del Luto” (ver 8. *Tradiciones y creencias en Ficellas*). Utiliza hilos de seda, lino y oro, para bordar los diseños del difunto, pero también vende sus propias túnicas, sacos, jubones o mantos a todos aquellos que quieran invertir en una prenda de buena calidad

## 7. Las familias ilustres

Como ya se han nombrado, son tres las principales familias nobiliarias asentadas en Ficellas, y entre todas pugnan por el control y los privilegios de la villa:

### Los Núñez-Merino

Procedentes de Soria, con tradición comercial ganadera en la comarca, los Núñez-Merino se asentaron en Ficellas de pura casualidad, al heredar el castillo muchos años atrás. Tras la confiscación momentánea de la fortaleza por Alfonso XI, adquirieron un palacio soportalado que fue financiado íntegramente por la Diócesis de Osma. Martín Núñez-Merino, colgado en Soria por el monarca castellano, dejó una hija de veintiséis años, Librada, quien ostenta el palacio y el castillo, devuelto a sus manos. Madre de una niña llamada Blanca (fruto de su matrimonio con un honorable hombre cordobés llamado Mauro Gil), Librada es una gestora astuta y una mujer de carácter.

Administra no solo las rentas de sus tierras y las operaciones ganaderas, sino que también ejerce el control sobre la *“Maestranza de la Lana y la Trashumancia”* (también llamada *“La Compañía de Laneros”* o *“el Gremio de la Trashumancia”*). Se trata de una organización o gremio de comerciantes de lana que opera en toda comarca, y que su abuelo Guillén Blasco de Núñez-Merino fundó con el apoyo de mercaderes vascos y franceses.

Además, Librada posee varios parientes más lejanos (herederos de su malogrado tío Tello Núñez-Merino), quienes se asientan en el Barrio del Coso. Sin embargo, una rama más humilde, la del Arrabal de los Tejares, se encarga de la crianza del ganado a través de varias cuadrillas de pastores. Es por ello que existe una tensión latente entre estas dos facciones: los “Citadinos” del Coso, más orientados a la política local o al

comercio y exportación de lana fuera de la misma, y los "Zagalones" de Los Tejares (Álvar y Raimunda Enebral, y sus respectivos cónyuges), quienes son terratenientes de ciertas tierras de cultivo o pastoreo, o bien poseen negocios y talleres artesanales en la villa. Éstos consideran que sus familiares del Coso se han alejado de sus orígenes.

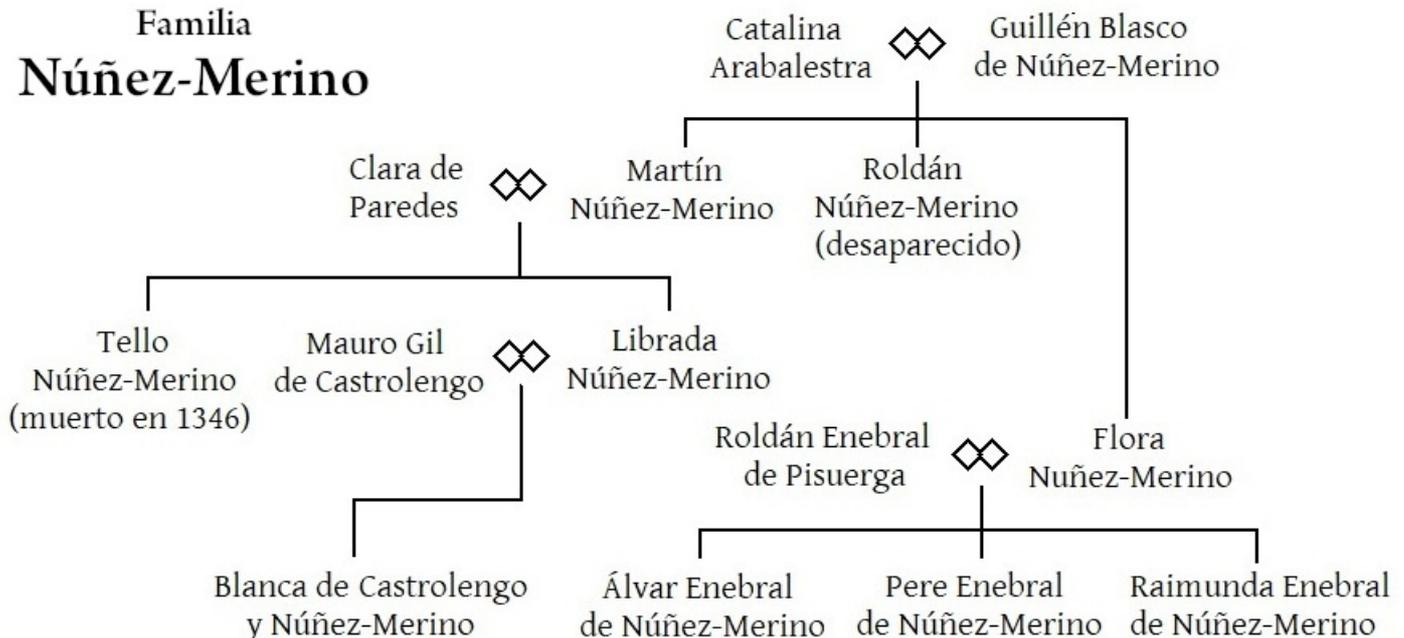
Por otro lado, Pere Enebral de Núñez-Merino, primo directo de Librada, es uno de los doce Regidores perpetuos de Ficellas. Es una figura ambiciosa que usa su posición para influir en las decisiones del Concejo, a menudo con intereses propios. A pesar de ser su primo, el Regidor suele confrontar con Librada por diversos motivos. Por ejemplo, Pere siempre creyó que el rey Alfonso debió devolver el castillo a un varón de la familia (como él, claro). Además, Librada quiere invertir en la mejora de las rutas de trashumancia que pasan por Ficellas, cosa que no hace gracia a su primo (él prefiere beneficiar a los pastores y ganaderos locales antes que ceder terrenos para que el gremio de la Maestranza se facilite sus operaciones, tal y como la joven propuso ante *los Doce*).

Además, no es desconocido en la villa que el Regidor ha beneficiado a los Zagalones con ciertos privilegios (como el acceso de sus rebaños a mejores pastos o una mayor influencia concejil) para distanciar las dos ramas familiares y crear un cisma del que él pueda beneficiarse.

El escudo de la casa Núñez-Merino cuenta con tres cuarteles. El primero es un lobo de plata sobre campo de Gules, quien simboliza el coraje y la ferocidad de los primero miembros de la familia Núñez, sentados en Soria. En el segundo cuartel aparecen unas montañas sobre campo de Sinople, las cuales simbolizan los propios Picos de Urbión, imponente cordillera que dominaba las tierras ancestrales de la familia Merino. Es también un recordatorio de su profundo arraigo a la tierra de la que provienen. El tercer cuartel es el inferior, con ondas de Plata y Azur, que representan el Río Duero que fluye a través de la ciudad de Soria. Los dos cauces manifiestan la unión de los Núñez y los Merino, y su influencia más allá del propio río.



## Familia Núñez-Merino



## Un apunte: *La Maestranza de la Lana y la Trashumancia*

La también llamada *Compañía de Laneros* es un gremio lanero de trashumancia medieval con sede en Ficellas. Se trata de una organización compleja y jerárquica, cuyos miembros no solo se dedican a la producción de lana y la crianza de animales, sino también a la logística, la protección y el comercio con las regiones circundantes. Por ello, puede considerarse el principal motor económico de la población.

Un dato poco conocido en los anales del gremio es la relación que la Maestranza tuvo con el genio alarife Guzmán de Sancristóbal, un maestro de obras de la época. Se cuenta que, en 1344, Guzmán viajó a Ficellas en busca de la mejor lana para los tapices que adornarían la nueva capilla del Monasterio de Santa Clara en Soria, un proyecto encargado por un noble local. Una vez allí, impresionado por la calidad de la lana y la habilidad de los Maestros Tejedores, Guzmán decidió quedarse en la villa durante una temporada. En este tiempo, no solo supervisó la producción de los tapices, sino que también compartió con el gremio lanero sus conocimientos sobre estructuras y diseño.

Se dice que fue él quien ideó un sistema de poleas y contrapesos para uno de los telares más grandes de la villa, una innovación que permitió a los tejedores manipular hilos más pesados y crear diseños más intrincados. Este telar, apodado "*El Sancristóbal*" (en honor a este maestro), se convirtió en una joya de la Maestranza de la Lana, cuyo uso está vedado únicamente para fabricar piezas de extrema calidad (a menudo encargos de alta nobleza y la realeza castellana). De forma general, estos son los distintos roles dentro del Gremio:

**1. Los Maestros Laneros** (considerada la élite del gremio), lo componen los siguientes estamentos:

**-Maestros de Hato:** Son los dueños de los rebaños más grandes. Tienen el poder y la riqueza dentro del gremio. Su principal responsabilidad es asegurar las rutas de trashumancia y mantener las relaciones con los nobles de Ficellas (cuando no son ellos mismos) y de las poblaciones circundantes a la villa (incluida, sobre todo, la ciudad de Soria) para obtener permisos de paso y protección.

**-Maestros Tejedores:** No se dedican al pastoreo, pero controlan la fase final de producción. Son dueños de los telares y talleres de tejeduría, y tienen la última palabra sobre la calidad de la lana procesada y los precios de venta en los mercados (dentro, claro está, de las regulaciones que impone el Concejo).

**2. Los Pastores** (se trata del músculo del gremio, una serie de trabajadores conocedores del oficio capaces de manejar con soltura los rebaños):

**-Pastores Mayores:** se trata de los líderes de los rebaños, conocedores de los mejores pastos, y expertos en dirigir los trayectos en las rutas de trashumancia. También actúan como delegados de los Maestros de Hato, asegurándose de que los rebaños estén a salvo de depredadores, epidemias y ladrones.

**-Pastores Menores:** Pastores jóvenes y aprendices que cuidan a las ovejas bajo la supervisión de los pastores mayores. Son los encargados de criar los perros de guarda, enseñarles a pastorear los rebaños y mantenerlos. Son, por tanto, esenciales para el Gremio.

**3. Los Oficios de Apoyo** (una red de logística rodea al oficio de pastoreo):

**-Esquiladores:** quienes, aunque a veces hacen las veces de pastores profesionales, acompañan a éstos en sus viajes y rutas de pastoreo y en los caminos de trashumancia. Son conocedores de la calidad y cantidad de lana estimada que se puede obtener de rebaño por temporada.

**-Cardadores y Lavanderas:** Se trata de los trabajadores que se encargan de limpiar, cardar y preparar la lana para los tejedores. Suelen estar ubicados en las zonas de invernada o en los pueblos por donde pasan los rebaños. En la villa de Ficellas cuentan con su propio taller.

**-Mercaderes del Gremio:** Son los encargados de vender la lana y los tejidos, buscando el mayor beneficio para el Gremio. Algunos mantienen un contrato exclusivo con la Maestranza, mientras que la mayoría suele adquirir partidas de lana para revenderlas dentro de los márgenes de beneficios fijados en las diferentes poblaciones a las que acuden. Los primeros cuentan con una cédula identificativa del Gremio que suelen mostrar en las ferias y mercados a los que acuden (y con las que eximen ciertas tasas de mercado).

## Los Mitares

El apellido Mitares no solo representa a una de las familias más poderosas de Ficellas, sino que su nombre alberga un origen y tradición militar propias de antaño. Los Mitares forjaron su linaje en una aldea burgalesa con el mismo nombre, ubicada en el Valle del Mena. Lo hicieron derramando sangre y mostrando valor bajo el estandarte de la cruz, protegiendo las fronteras cristianas de las tropas musulmanas. En concreto, se narra en los cantares familiares un importante evento en la frontera de la taifa de Toledo: la batalla de la Cuesta del Lobo, en el año 1084.

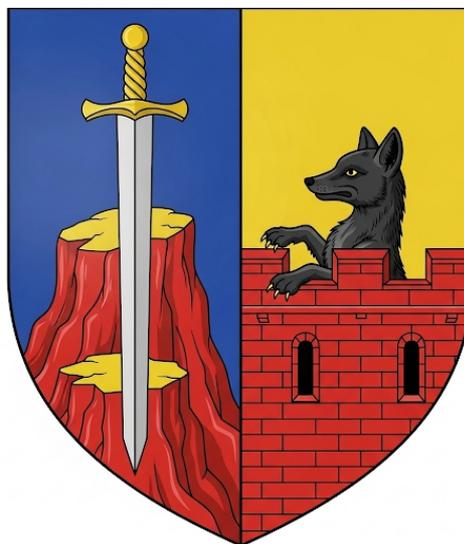
Durante esta contienda, un grupo reducido de jinetes, liderado por una mujer llamada Ramira Lizán, se enfrentó a un contingente musulmán que intentaba flanquear a las fuerzas cristianas. Se hallaban al sur de Soria, no muy lejos del río Duero. A pesar de estar en desventaja numérica, la astucia de Ramira permitió tenderles una emboscada en lo alto de un estrecho desfiladero, aniquilando al enemigo.

Esta victoria no solo permitió que Ramira obtuviera el reconocimiento del rey Alfonso VI, sino que también le otorgó el apellido Mitares (como su aldea) y un escudo de armas, además de diversas concesiones de tierras en el Valle del Mena, lugar donde habitaba.

Aprovechando tanto otras campañas militares como las alianzas matrimoniales para ascender en la nobleza, los Mitares pronto comprendieron la necesidad de diversificar sus intereses para sobrevivir a los vaivenes políticos de la corte. Esto los llevó a la decisión de enviar a Julián de Mitares, el más pragmático de sus descendientes, a la próspera villa de Ficellas en los últimos años del siglo XIII, donde su astucia política y su sangre guerrera les permitirían prosperar en un nuevo entorno. Poco a poco fueron echando allí raíces. Hace más de cien años que ningún Mitares habita ya el valle del Mena.

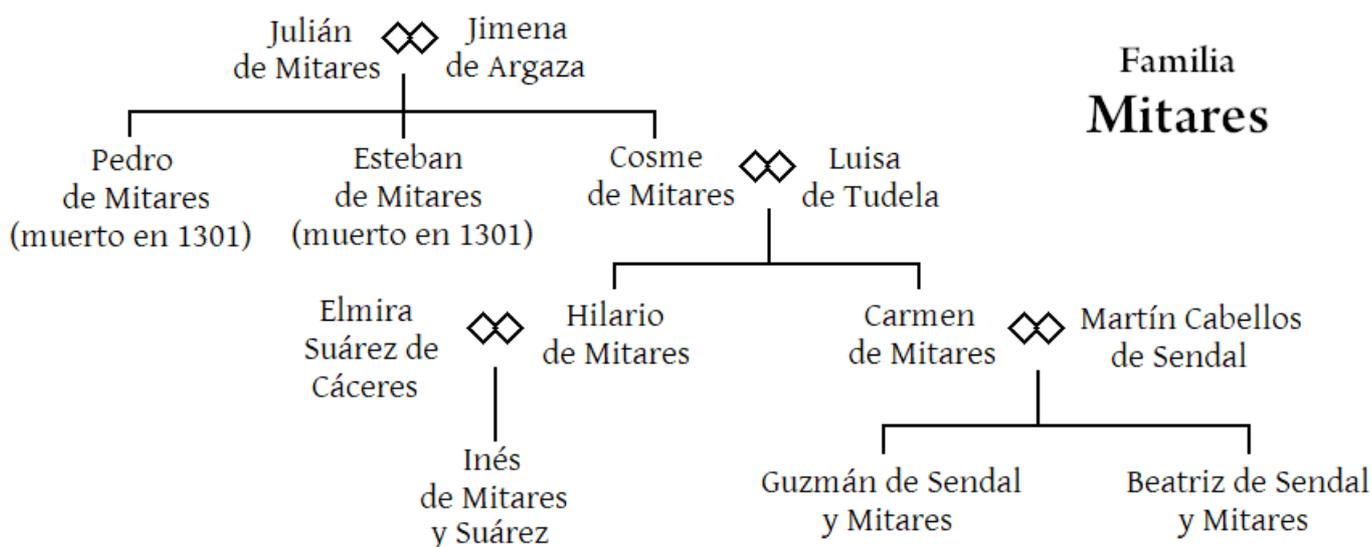
Por tanto, desde entonces, el escudo del linaje Mitares se divide en dos cuarteles. El primero, en campo de azur, puede distinguirse una espada de plata con la punta hacia abajo, sobre un peñasco de gules y oro. Ello representa el simbolismo de la estirpe guerrera, así como la legendaria batalla de la Cuesta del Lobo, sobre el desfiladero. Por otro lado, el segundo cuarte

muestra un un zorro saliendo de una muralla almenada. Hay quien dice que ello representa la astucia que llevó a los descendientes de Ramira de Mitares a consolidarse en la élite política durante el siglo XII; otros que es un símbolo de prosperidad e inteligencia.



En la actualidad, el apellido Mitares lo ostentan dos familias, cuyas cabezas visibles son los hijos de Cosme, el menor de los hijos de don Julián (recordemos, los dos mayores, Pedro y Esteban, fueron ajusticiados por el rey Fernando IV). Ambos hijos de Cosme son los hermanos Hilario y Carmen de Mitares. Asentados en el Coso de los Molares, Hilario es en la actualidad uno de los Doce Regidores perpetuos, un sujeto con temperamento pragmático y con una memoria prodigiosa para los números y las leyes. Se le conoce como el "Zorro del Concejo", porque nadie sabe si sus propuestas son para beneficiar a la villa de Ficellas o para consolidar su propio poder. Su verdadera ambición es recuperar la gloria perdida de la familia, e incluso se dice que guarda en un cofre el pergamino de la sentencia de sus malogrados tíos, y que lo lee con amargura cada noche.

Hija de éste es Inés de Mitares, quien no hace mucho protagonizó un asunto muy comentado en la villa. Don Hilario la envió como representante a una recepción en Soria, cuya comitiva fue asaltada en el camino por unos bandidos. Sin embargo, el rescate no llegó de la mano de Hilario, sino de un miembro de la familia Ruivalle, don Tiago (un muchacho bastante dado a la pereza), quien casualmente se encontraba de regreso a la villa.



Éste se enfrentó a los bandidos (o más bien sus criados), haciéndolos huir, e Inés regresó con él sana y salva. El alivio de Hilario al ver a su hija fue inmenso, y al entregar a Inés, Tiago no pidió nada a cambio. Simplemente le dijo al Regidor que estaba en deuda con él por, y que cuando lo necesitara se cobraría el favor. Hilario sabe que su familia ha adquirido una deuda de honor con un Ruivalle (cosa que, por cierto, no le hace ninguna gracia).

La otra cabeza del Apellido es doña Carmen de Mitares, hermana un año menor de don Hilario. Ésta ostenta rentas en heredades cercanas al monasterio de San Julián del Camino, basadas principalmente en tierras de cultivo de cereal y la mayoría de los pocos viñedos de la villa. El esposo de Carmen es el barón Martín Cabellos de Sendal, señor de las varias aldeas de sus tierras, conocidas como el “Alfoz de Castrúñiga”, situado a varias leguas al norte de Segovia. A su vez, el hijo varón de Carmen de Mitares y Martín Cabellos es Guzmán de Sendal y Mitares, otro de los Doce Regidores.

A sus veinticuatro años, Guzmán sabe moverse como pez en el agua entre las élites de la villa (y también en los más bajos fondos vecinales), y hay quien asegura es el verdadero cerebro detrás de las ambiciones políticas de su tío Hilario (aunque el joven opera de una forma mucho más sutil y calculada). Es el único miembro de este apellido que está emparentado con otra poderosa familia local: los Ruivalle.

### Los Ruivalle (o Ruy del Valle)

El origen de este apellido familiar también se remonta bastante tiempo atrás. El Condado de Ritamo, situado en tierras salmantinas cercanas a la frontera portuguesa, fue creado por el monarca Sancho IV y concedido con título en 1280, junto con la jurisdicción de sus trece aldeas, a Fernando de Azúñez y Valle. Éste era un ricohombre castellano que había apoyado e intercedido en el alzamiento y posterior coronación del *Bravo* cuatro años después. El ahora primer Conde de Ritamo también había participado en la captura de Lope Díaz III de Haro, octavo señor de Vizcaya (quien fue gran sonado contrario al rey Sancho).

El hijo mayor de don Fernando era Gil Azúñez, abad del monasterio benedictino de San Juan del Salor (cerca de la localidad de Medina del Campo), y su segundogénito, Ruy de Azúñez y Valle (más conocido como Ruy-Valle) participó en 1294 en la defensa de Tarifa contra los benimerines, quienes se habían aliado con el infante Juan (hermano del *Bravo*). Habiendo perdido una mano en este conflicto, y dado que el Conde de Ritamo también había sido siempre un aliado excepcional, el rey Sancho agradeció a Ruy su apoyo concediéndole algunas posesiones y rentas de pasto en la villa de Ficellas.

Durante la primera mitad del siglo XIV los descendientes de Ruy Azúñez y Valle tomaron el apellido *Ruivalle*, y ahora se han extendido en la villa y en la cercana ciudad de Soria. Su actual enemistad con el obispado de Osma es una noticia sabida en la población, debido a las antañas concesiones

territoriales que los monarcas castellanos ofrecieron a la Diócesis en detrimento de esta saga familiar (anterior al proceso de *Ordenamiento* de Alfonso XI).

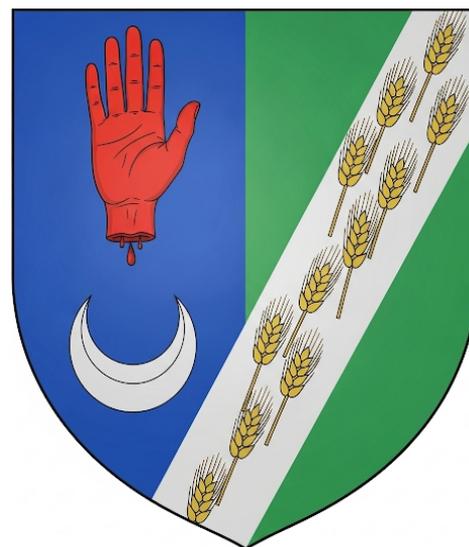
En la actualidad, son varios los cabeza de familia que representan el Apellido Ruivalle: los varones son Menendo y Hernán Ruivalle (ambos Regidores perpetuos en Ficellas, quienes se llevan un par de años de diferencia). Después está Tiago, a quien su madre, Leonor Ruivalle, lo envió al monasterio de de San Juan de Salor para seguir los pasos de su tío-bisabuelo, pese a que nunca sintió la llamada monástica, regresando así a Ficellas. Por la parte femenina se halla Dorotea Ruivalle, esposa de Guzmán de Sendal y Mitares, uno de los miembros más influyentes de la familia Mitares, también uno de los *Doce*. Todos ellos se alojan en distintos palacios en los Llanos de Ulloa. A estos miembros se le unen sus primos directos: Digna, Urraca y Simón Ruivalle de Camprubí.

Como hecho reciente, cabe destacar que la Diócesis de Osma intentó adquirir un pequeño terreno en los arrabales de Ficellas para construir un hospital de enfermos, institución que, sin duda, habría extendido su influencia. Sin embargo, en vez de oponerse directamente, Menendo y Hernán Ruivalle financiaron de su bolsillo a restauración de un antiguo abrevadero de bestias en esas tierras, transformándolo en un manantial del que los vecinos podían beneficiarse.

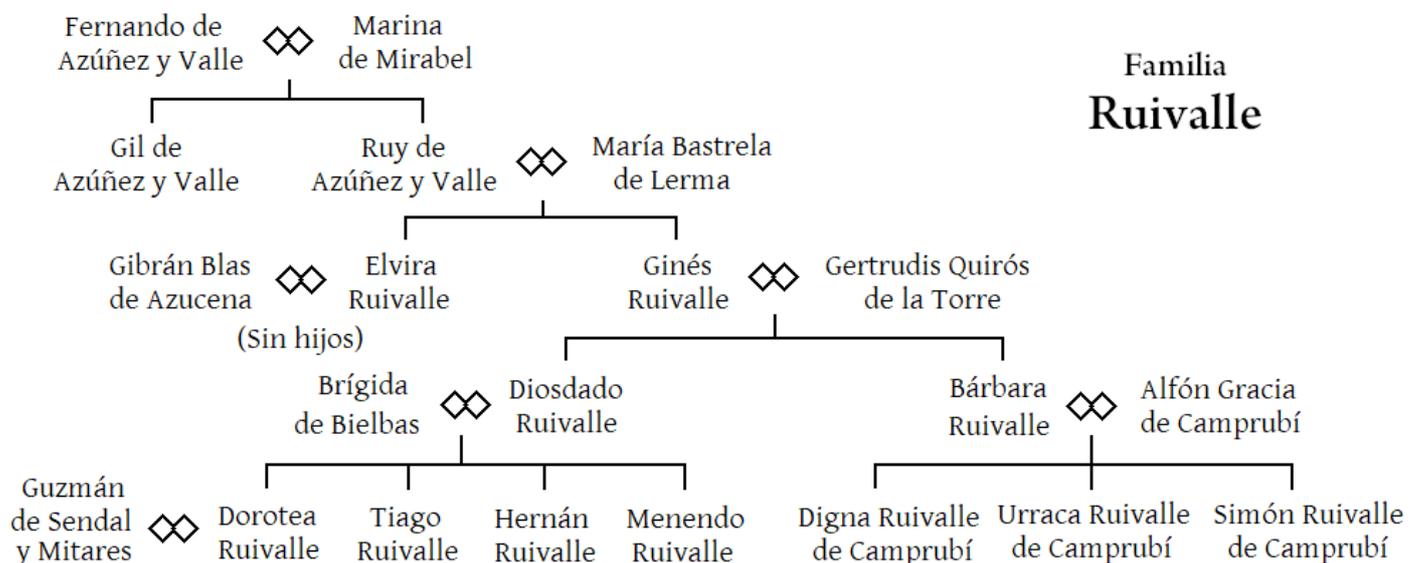
Poco después, en la villa corrió el rumor de que el agua de la fuente había comenzado a sanar a los enfermos, y a obrar pequeños milagros. Desde entonces, aquellos terrenos se han convertido en un lugar de peregrinaje,

lugar donde se celebra una romería con devoción popular, motivo por el que la Diócesis se ha visto obligada a desistir en sus planes.

El escudo de los Ruivalle se compone de un primer cuartel, a la izquierda, con una mano cortada sobre un campo de azur, acompañada en la punta de una media luna de plata. Ello representa la participación de Ruy de Azúñez y Valle en la defensa de Tarifa, donde perdió su mano. La luna de plata evoca el asedio de los benimerines. El segundo cuartel, a la derecha, es un campo de sinople con una banda atravesada con trece espigas de oro. Éstas rememoran las trece aldeas que formaban el Condado de Ritamoz (el verdadero origen geográfico de los Ruivalle), un recordatorio de su origen y del poder territorial que la familia sigue ostentando, a pesar de las disputas con el obispado de Osma.



Familia Ruivalle



## 8. Tradiciones y creencias en Ficellas

A continuación se describen algunas de las costumbres y curiosidades locales más importantes de la villa, cuyos vecinos suelen poner en práctica. Tal vez sirvan como inspiración para crear alguna aventura o dar un poco más de color a esta ambientación:

### La venta de las Primicias

Una vez al año, en la primera luna llena después de la esquila de primavera, el gremio de la Maestranza de la Lana celebra un ritual conocido como la "*Venta de las Primicias*". Los Maestros de Hato seleccionan los mejores vellones de lana de la temporada y, en lugar de venderlos en el mercado, los subastan en una ceremonia privada en la colina del castillo. La creencia popular es que la primera lana del año, la "lana de primicia," posee una pureza y una suerte especiales. Quien la adquiere, se asegura un año de prosperidad en sus negocios. Este evento no solo es una transacción comercial, sino también una demostración de poder y estatus.

### La tizne de la toba

En el Arrabal de los Tejares vive Catalina, una partera que posee un ritual muy particular para las mujeres que tienen dificultades para concebir. A veces se dirige a medianoche a un antiguo horno de tejas en desuso y raspa la tizne pegada en las paredes de toba volcánica. Con esta tizne, fabrica una pasta que unta en el vientre y las caderas de la mujer, recitando una oración. La creencia es que la tizne, forjada en el calor y el fuego, tiene el poder de generar con facilidad una nueva vida. Por supuesto, quienes acuden a visitar a Catalina lo hacen en puro secreto, pues no todo el mundo ve con buenos ojos este tipo de prácticas.

### San Medrán, Patrón de Ficellas

El patrón de la villa de Ficellas es San Medrán, un santo local de origen desconocido que, según la leyenda, fue un pastor que vivió en la región. Se dice que, durante una plaga que diezmó los rebaños, San Medrán se arrodilló en lo alto del Cerro Viejo y rezó a Dios, pidiendo la curación de las ovejas. Al día siguiente, la plaga desapareció y las aguas del arroyo Rinuevo se hicieron más cristalinas que nunca. En su honor, se

celebra una procesión anual en su día, el 10 de septiembre. Los pastores de la Maestranza de la Lana tienen una devoción especial por él, pues creen firmemente que sin la bendición del santo, las ovejas no darán buena lana y las rutas no estarán libres de peligros.

### La llama del alma

Cuando una mujer del Arrabal de los Tejares da a luz a un niño, su marido debe encender un candil con una rama seca de olivo, que ha guardado desde el día de su matrimonio. La tradición dicta que el padre debe mantener la llama encendida hasta el día del bautizo de su hijo, que debe celebrarse antes de que pasen siete días. Se cree que la llama simboliza el alma del niño, y si la llama se apaga, su alma estará en peligro.

### La Rota de los Molares

Una vez al año, coincidiendo con la primera recogida de la cosecha de cereal, los labradores de Ficellas celebran un rito conocido como la "*Rota de los Molares*". Para ello, se toma una muela ceremonial de un antiguo molino de la villa ("la rota", que yace guardada en la alhóndiga) y, antes de empezar la jornada se le da una vuelta en sentido contrario a las agujas del reloj, rezando una oración. Por lo visto, este simple acto asegura que el grano del año no se estropee, que las ratas no entren en el almacén y que la harina sea abundante y de la mejor calidad. Se cree que este rito procede de una costumbre original de la ancestral Ramira Lizán, que ya se practicaba siglos atrás en la aldea de Mitares (en el Valle del Mena). Y no todos los habitantes de Ficellas lo ven con buenos ojos, claro.

### El fantasma de doña Mencía

Se dice que en el barrio de los Llanos de Ulloa, durante las noches de luna llena (aunque también se habla de cualquier otra fase lunar), el espíritu de Mencía de Ulloa (una joven de la familia Ulloa, linaje de los primeros pobladores nobles de Ficellas) se aparece en un callejón, portando un candil y caminando desorientada. Algunos dicen que Mencía busca a su amado, un pastor humilde que pereció en las montañas circundantes. Al parecer, la aparición del fantasma es considerada una advertencia de desgracia para aquellos que logran verlo.

## El Sermón de la Encrucijada

Una de las tradiciones más singulares de Ficellas es el llamado *Sermón de la Encrucijada* (o *sermón del Muerto*), que tiene lugar cada año en el tercer domingo de Cuaresma. En lugar de ser pronunciado desde el púlpito, el sermón del sacerdote se lleva a cabo al aire libre, en la encrucijada donde confluyen los tres barrios de Ficellas. La tradición se remonta al año 1333, donde el sacerdote local (el padre Amadeo) reunió a los habitantes en ese punto para rogar sobre la unidad de la convivencia vecinal entre los diferentes estamentos de la villa, dado que se había ocasionado un terrible crimen que no había sido resuelto.

A partir de ese día, se decidió que el sermón se repetiría anualmente como escarmiento simbólico para recordar que los poderosos y los humildes no eran más que lo que su prójimo era, y que todos recibirían la gracia divina en la misma medida en que sus acciones en vida hubieran sucedido. En la actualidad, el sermón se reduce a la lectura de unos salmos o pasajes bíblicos y una charla moralista durante unos quince minutos. El resto de la jornada transcurre como un día de festividad y mercado en la villa.

## El Pozo de los Milagros

Se cree que el agua del pozo que hay en la plaza del Cardo, situada en el Coso de los Molares, posee propiedades curativas. La leyenda dice que un peregrino ciego probó su agua recuperó la vista. Por ello, hasta hace unos años, era costumbre beber de él. Sin embargo, por alguna extraña razón, el pozo acabó secándose y fue tapado.

## La sal del oficio

Los Maestros Tejedores del gremio de la Maestranza guardan una pequeña bolsa de sal en la base de sus telares. La sal, al ser un bien tanpreciado, simboliza la riqueza y el buen hacer. Los tejedores la depositan para que "cure" los hilos, evitando que se enreden o se rompan. Se dice que el telar que contiene la bolsa de sal crea tejidos más resistentes y de mayor calidad. Esta costumbre se ha extendido a los pastores y esquiladores cuando conducen sus rebaños a las montañas en primavera: llevan un poco de sal en sus zurrone para evitar cualquier mal, o simplemente que alguno de sus animales se extravíe.

## El rito de los Ruivalle

Cuando un joven varón de la familia Ruivalle alcanza la mayoría de edad (a los 16 años), debe participar en un rito de paso familiar, consistente en cabalgar hasta el puente de Soria (un viejo puente romano en desuso, situado a casi tres leguas de la villa de Ficellas). Una vez allí, debe esperar al amanecer para arrojar al río una réplica de una mano cortada, hecha de bronce. Ésta mano representa la del ancestro Rui de Azúñez y Valle, y sumergirla en el cauce simboliza que el joven ha "roto" con su pasado de niño. A partir de ese momento, estará listo para asumir las responsabilidades y el honor de la familia. Aunque ello no siempre ocurre así.

## El bordado del Luto

En Ficellas el luto no es solo un color. Cuando una persona pierde a un ser querido, la familia del difunto debe bordar un pequeño símbolo con hilo negro en la manga de su túnica. El símbolo, que representa el oficio del difunto (una rueca para tejedores, una espiga labradores...), se mantiene durante el primer año. Sin embargo, si el difunto ha muerto durante un acto desleal o delictivo, el símbolo debe ser bordado con hilo teñido de rojo carmesí, como un recordatorio público de la vergüenza de su muerte. Además, es común repudiar a los familiares en ese tiempo, pese a que no hayan tenido nada que ver con los hechos.

## Los espejos de San Medrán

San Medrán, patrón de Ficellas, era un piadoso pastor que, según cuenta la tradición, poseía una fe inquebrantable. Cuando era joven, el diablo lo tentó mostrándose con el rostro de un amigo. Sin embargo, la fe de Medrán le hizo dudar. Cuando ambos paseaban en la orilla de un arroyo, el pastor rompió la superficie del agua con su cayado, y en el reflejo, el futuro santo no vio el rostro de su amigo, sino el del diablo, quien quedó expuesto. A raíz de este pasaje, cada año, el día 10 de septiembre, el sacerdote de Ficellas bendice los cuchillos viejos de las vecinos de la villa, y éstos se entierran cerca del umbral, con el filo hacia la puerta de la casa. Se cree que actúan como "espejos de San Medrán", mostrando maldad tal y como el agua del arroyo mostró el rostro del diablo. Por ello, si una persona con malas intenciones se acerca al hogar que alberga un cuchillo bajo tierra, sentirá una punzada en el corazón y no podrá cruzar el umbral.





*"No confiéis en amigo, ni creáis en príncipe; de la que duerme a tu lado cuídate, no abras tu boca. Porque el hijo deshonra al padre, la hija se levanta contra la madre, la nuera contra su suegra, y los enemigos del hombre son los de su casa"*

Miqueas 7: 5-6

El último módulo del presente conjunto es una aventura que comienza con una breve investigación en la villa de Ficellas, de la cual se utilizan referencias y personajes antes mencionados. Está pensada para 3-5 Jugadores con buenas capacidades de combate, aunque es recomendable contar también con habilidades perceptivas. No estaría de más que los Jugadores hubieran adquirido anteriormente algo de bagaje y experiencia.

## Introducción

Los Jugadores son allegados (familiares, amigos o servidores) de Librada Núñez-Merino, la Administradora general de la *Maestranza de la Lana y la Trashumancia* (el importante gremio lanero castellano con sede en Ficellas). Un criado ha avisado a los Jugadores para que acudan cuanto antes a su presencia, y por los pocos detalles que ha mencionado, parece que su señora está inmersa, una vez más, en algún nuevo tipo de disputa con Pere Enebral, su tío (además de ser uno de los doce Regidores de la villa).

## 1. El robo de lana

*Año del Señor de 1350.* Los Jugadores acudirán al Coso de los Molares, el barrio donde vive doña Librada. Nada más llegar, podrán adentrarse en el hermoso palacio a través de una puerta con dintel blasonado, que muestra su apellido sobre la entrada. Una vez dentro, un siervo les conducirá al patio interior de casa, lugar donde ella los recibirá. Tras saludarlos, les planteará directamente su problema: el día anterior, una valiosa partida de lana propiedad de *La Compañía de Laneros* (otro nombre que recibe el gremio de La Maestranza) ha desaparecido. Había, más o menos, algo más de cincuenta fardos de género, destinados a la venta en el mercado semanal de Aranda de Duero. Un par de almacenes de la alhóndiga, lugar donde estaban almacenados, han sido saqueados.

Librada irá un poco más allá, y les dirá que sospecha (es una corazonada) que su primo, el regidor Pere Enebral, está detrás de ello, dadas las malas relaciones que mantienen. La mujer les pedirá ayuda para encontrar la lana o alguna pista que le ayude a recuperarla.

## 2. La alhóndiga

Los Jugadores podrán comenzar a indagar por cualquier lugar que se les ocurra, pero quizás el único sitio de importancia por el que empezar a buscar sea el lugar del robo. La alhóndiga es el almacén principal de la villa y del Gremio de la Trashumancia en Ficellas. Una vez allí, podrán interrogar a dos guardias y a los varios porteadores de mercancías que ejercen sus oficios en tales almacenes. Cualquiera de los primeros podrá decir que robaron el mejor cargamento de lana que había allí. Por lo visto dejaron inconsciente al guardia de la noche anterior (quien, por cierto, no recuerda nada dado el infame golpe recibido en la cabeza). También forzaron la cerradura de un par de los almacenes. Pero no saben mucho más.

Los porteadores, sin embargo, podrán mencionar que en los últimos días han visto a algunos tipos merodeando alrededor de la alhóndiga por las noches. Uno de ellos creará haber visto a algunos de los esquiladores de la Compañía de Laneros, pero no podrá ofrecer ninguna prueba sólida. Éstos, por cierto, acaban de regresar tras la temporada de esquila, pues viajan con los pastores del gremio y sus rebaños a las



montañas circundantes. Todos viven en el arrabal de los Tejares, y por ello suelen reunirse en la taberna del Mirlo, ubicada allí. Mediante un éxito en una tirada de **Elocuencia (Difícil -25%)** un porteador podrá decir que vio a Durán, apodado “*el Jumilla*”, robando la lana en un carruaje. Pero claro, no está seguro del todo como para culpabilizarlo. El Jumilla es uno de los esquiladores de la compañía lanera que reside en cerca de la taberna del Mirlo.

### 3. La taberna del Mirlo

Si los Jugadores se centran en las pesquisas sobre los esquiladores (pero no saben nada de Durán) podrán dirigirse tras esos rumores hasta la taberna del Mirlo, situada en el Arrabal de los Tejares. Se trata de un robusto edificio de dos plantas que cuentan con un gran comedor y dos chimeneas. En la planta superior viven los dueños, y abajo nunca faltan clientela local o viajeros que llegan a Ficellas buscando descanso. En el momento en que los Jugadores acudan, el lugar estará bastante concurrido.

Allí hay hasta seis esquiladores del Gremio, quienes charlan todos juntos en una mesa. Parecen tranquilos, pues acaban de regresar hace muy poco de pasar una temporada en las montañas, donde han acompañado a los pastores y sus rebaños. Si los Jugadores les acusan directamente de su autoría en robo o los ofenden de algún modo, éstos no dudarán en encararse con el grupo, pues no están dispuestos a que se les difame por las buenas. Sin embargo, es posible charlar con ellos sobre el asunto (del que se habrán enterado).

Con un éxito en una tirada de **Elocuencia** podrán saber que la Compañía de Laneros es un estamento al que les interesa salvaguardar, puesto que se les paga bien por su duro oficio. Confronten con ellos o charlen detenidamente, los esquiladores les dirán que si buscan a uno de entre los suyos vayan a ver a Durán, “el Jumilla”, un tipo huraño y raro que, según sus palabras, suele causar problemas en el negocio de la lana (y que no entienden cómo el gremio lanero no lo ha expulsado ya).

Mientras estén en la taberna, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará darse cuenta de que un tipo los observa con discreción desde otra de las mesas. Lo hace mientras da algunos sorbos de vino, y charla con otros

dos acompañantes. Se trata de Álgar Enebral de Núñez Merino, hermano del Regidor Pere (y también primo de Librada), consabido *Zagalón* (al contrario que el Pere, quienes la gente de la villa lo consideran un *citadino* por sus altas aspiraciones en la política local). A Álgar no suelen llamarle “don” como a su hermano, ya que administra un taller de fabricación de toneles de vino muy reputado en la comarca (y su negocio le va mejor que bien).

Si en algún momento los Jugadores se dirigen a él, éste se mostrará educado. No es un tipo tan conflictivo como el Regidor, y de hecho se lleva bien con doña Librada. Si le preguntan por el asunto, opinará igual que ella: seguramente su hermano Pere ha sido el culpable del robo, pues no es la primera vez que hay rencillas familiares. Por cierto, él no conoce a Durán ni tiene nada que ver con el Gremio de Laneros.

### 4. Durán, el esquilador

Cerca de la taberna del Mirlo vive Durán, el Jumilla, esquilador contratado por el gremio lanero de Ficellas. Los Jugadores podrán acudir a su hogar gracias a las indicaciones de los otros esquiladores o el porteador de la alhóndiga. Si los Jugadores llaman directamente a su puerta no hallarán a nadie, y si dan un rodeo por la misma se darán cuenta de la soledad del lugar.

En el momento en que los Jugadores se marchen de allí o bien traten de acceder al interior de su hogar (forzando puertas o ventanas mediante un éxito en **Forzar Mecanismos** o bien a base de músculo mediante **Fuerza x2**), el propio Durán aparecerá con un saco a sus espaldas. Es un tipo alto, con una mueca de desconfianza permanente en su rostro. Vive solo, y al darse cuenta de la presencia del grupo dentro o cerca de su casa no les ofrecerá un buen recibimiento. Les gritará que “*qué hacen en su hogar*” o “*qué buscan*”.

Dado que todo parece apuntar a él, cuando los Jugadores le razonen sobre el asunto del robo de lana éste se mostrará a la defensiva y negará cualquier implicación. Se defenderá diciendo que esos esquiladores o los porteadores de la alhóndiga le tienen manía, y que él no tiene “*nada que ver con el robo de sesenta fardos de lana*”. En ese momento se habrá delatado: si los Jugadores lo recuerdan, doña Librada les dijo que había algo más de cincuenta fardos, pero

no sabía exactamente el número (y aún nadie lo sabe). Los Jugadores se darán cuenta de que el Jumilla se pondrá nervioso, y volverá a gritarles para que se vayan de allí. Con gusto llamaría a los alguaciles de la villa, pero sabe que puede salir a la luz el asunto en el que está implicado. El caso es que este descubrimiento también puede alcanzarse si se le obliga, intimida o chantajea de algún modo (tal vez sea necesaria un éxito en **Elocuencia** o **Tormento**, según el caso).

De una u otra forma, al verse acorralado, Durán reaccionará de dos maneras: bien sacando un cuchillo y presentando batalla (querrá endosarles algunos cortes antes de huir de allí) o bien preferirá correr para esconderse en algún lugar, o tal vez huir de Ficellas (será necesaria una tirada enfrentada de **Correr (Fácil +25%)** para atraparlo).

Si no es posible, siempre pueden detenerlo por casualidad los alguaciles locales cualquiera en la villa con el que se haya topado y no se lleve muy bien. Queda a discreción del Director/a el modo en que el Jumilla deba ser atrapado (y debe serlo, puesto que a partir de ahí continúan las pesquisas).

Cuando lo hagan, éste acabará confesando que Tello “el Zagalón” le ordenó robar la lana, pero que el verdadero dinero se lo dio “*el de Soria*” (Ver *La Verdad: El negocio de la lana*). Casi cualquiera en la villa de Ficellas sabe que Tello Román de Enebral es un muchacho de veinticinco años, hijo de Raimunda Enebral Núñez-Merino (y a su vez es sobrino del Pere y Álvar Enebral), quien tiene aspiraciones políticas para tratar de influir en el Concejo local (y alcanzar el privilegio de Regidor Perpetuo). Por otro lado Durán informará que “el de Soria” es un tal Sancho, un importante mercader de tal ciudad, pero no sabe más de él.

Eso sí: lo último que podrá confesar será que nada más efectuar el robo de la lana, Tello y dos tipos más salieron de Ficellas en plena noche para llevar el cargamento de fardos hasta una aldea llamada Villalba del Río, a un cinco leguas al oeste de la villa.

Por lo visto, el tal Sancho pasa allí los inviernos y es el lugar donde se efectuaría la transacción. Lo que los Jugadores hagan con Durán es cosa suya (lo lógico es llevarlo a las autoridades, o ante la misma Librada). En

este punto, el grupo puede partir a buscar la lana, detener a Tello o bien acudir a casa de la propia Librada para contarle todo lo sucedido. Ella les dará luz verde para recuperar el género del Gremio Lanero y, al mismo tiempo, detener a los implicados en el robo.

## 5. La posada

El camino hacia Villalba del Río, situado en la sierra de Monteclaro (en las primeras altura de la Sierra de la Cebolla), les llevará bastantes horas, tal vez un día entero. Quizás Librada les conceda unas monturas para acelerar el viaje, pero en cualquier caso los Jugadores tendrán que invertir bastante tiempo en el trayecto. Tras cuatro horas de viaje, el grupo podrá alcanzar una solitaria posada ubicada en mitad de un pequeño collado entre dos cerros, la cual puede verse desde lejos. Está situada delante del camino que los Jugadores atraviesan.

Se trata de una construcción de dos plantas de base cuadrada, levantada con piedra tosca de tonos grisáceos extraída de los alrededores. Sus anchos muros le dan apariencia de pequeña fortaleza (tal vez antaño fuera tal), donde su dos grandes chimeneas exteriores se levantan como torres. Junto al edificio principal se encuentra un establo, y a su lado, un corral.

Una vez dentro, una cuatro mesas de madera con toscos bancos acogen a arrieros, pastores trashumantes, y algún que otro comerciante. El aire está cargado con el olor a humo de leña y vino agrio. Si los Jugadores preguntan a los posaderos o a los clientes que descansan en el local por algún cargamento de lana, por Tello Román (de la familia de los Núñez-Merino), o por algún dato sobre un tal Sancho, natural de Soria, lo tendrán difícil, pues esa taberna es un lugar de paso y gran concurrencia.

Al oír sus preguntas, un tipo de aspecto alegre y ropas desgastadas soltará su cuchara y les mirará. Se trata de un juglar llamado Juan de Mirabel (quien lleva consigo un rabel), y les dirá que él ha visto una gran carreta, tirada por dos caballos, justo la noche anterior. Por lo visto regresaba del camino del oeste, dejando atrás la sierra, cuando se cruzó con el transporte en mitad de un bosque de hayedos, cerca del arroyo llamado de Neveda. Tres hombres viajaban con ella, uno manejando las bestias. Y llevaban unos cuantos fardos.

Si los Jugadores le piden algún dato más, éste no podrá decirles nada de valor, pero añadirá que por nada del mundo se adentraría otra vez en ese bosque, puesto que “*los árboles murmuran con voz humana tras los pasos de cualquiera que discurra entre sus finos troncos*”.

Dirá también que estaba tan muerto de miedo que se puso a cantar en alto, cosa que se le da bastante bien y le distraía del miedo. Y que eso le reconfortó el alma hasta salir del bosque...

## 6. El terrible encuentro

Accedan o no a la posada, los Jugadores atravesarán el camino que les conduce directos a un hayedo, más allá del collado en el que se encuentran. Una vez que lo hayan alcanzado, notarán que el terreno desciende hacia un pequeño valle, lugar en el que, repentinamente, se irá formando una gruesa cortina de niebla. Poco a poco, la niebla será tan densa que el camino solo podrá apreciarse a duras penas.

Un éxito en una tirada de **Escuchar** les hará oír el sonido de una respiración, un jadeo acompañado de pisadas continuas, como si alguien estuviera corriendo (o huyendo) a cierta distancia de su posición. Debido a la niebla, no podrán advertir más. Sin embargo, si los Jugadores hablan en alto o tratan de establecer contacto de otro modo, alguien les contestará, aterrado, pidiéndoles ayuda desesperadamente. Dicha voz sonará lejos, fuera del camino. En ese momento el grupo tendrá dos opciones:

- *Acudir en ayuda de la súplica*: si salen del camino podrán guiarse (si escucharon más allá del mismo) hasta llegar a unos peñascos altos, cerca de una charca llena de zarzales. Allí se encontrarán de bruces (pues la niebla sigue a lo suyo) con un dantesco espectáculo: una criatura de grandes dimensiones (tan alta como un roble, o tal vez más) con aspecto de bella mujer, cabello largo y labios impregnados en sangre. Sus extremidades inferiores no son como las de un ser humano, sino que ostenta una gran cola de serpiente de piel negra. La criatura se halla aprisionando con su cola a un hombre (aquel que huía y pedía auxilio a los Jugadores).

Un éxito en una tirada de **Leyendas** les hará pensar que, dada su gran altura y su peculiar dualidad

biológica, es una *Elpha* (pag. 356 del Manual), una criatura mitad serpiente, mitad mujer que, según se dice, suele habitar bajo tierra. Y ésta, en este caso, lleva viviendo un tiempo en esa comarca. En esos momentos, el ser dejará de apretar a su víctima y se centrará en los Jugadores.

Si éstos logran arrebatarse más de treinta puntos de vida, la criatura tratará de huir a su agujero (que estará en alguna parte del bosque). En cualquier caso, al vencer a este ser, el hombre habrá salvado la vida. Tiene una pierna rota y está malherido, pero podrá salvarse. Podrá presentarse como Tello Román, de la familia de Núñez-Merino, y como es lógico, no sabrá que los Jugadores iniciaron una investigación para dar con la lana.

Ante terribles dolores por su estado, podrá confesar cualquier dato revelado en *La Verdad* (no está en posición de negociar), y los Jugadores podrán saber que hace unas cuantas horas, mientras atravesaban ese hayedo, los dos cómplices del robo de la lana que viajaban con él detuvieron la carreta al escuchar un extraño canto. Los caballos se encabritaron, y ambos hombres fueron como hipnotizados, dirá Tello, pues echaron a andar fuera de toda razón. Luego se perdieron en el bosque. Tello trató de impedirlo, y cuando fue a buscarlos halló a esa bestia devorando vivos a sus lacayos. Después huyó, pero la niebla le ha impedido salir del bosque. Suerte que ha dado con los Jugadores.

Por último, podrá decir que la carreta se halla en algún punto del camino. Los Jugadores, si buscan el transporte, acabarán encontrándolo, con todos y cada uno de los fardos de lana robados.

- *Continuar por la senda*: si el grupo no escucha nada o bien pasa de largo y avanza en su camino a través de la niebla, Tello acabará pereciendo en algún lugar del bosque. Mientras tanto, los Jugadores acabarán topándose con una carreta... cargada con decenas de fardos de lana. Los Jugadores habrán encontrado el género robado al Gremio. Dos caballos permanecen atados al transporte, abandonados y visiblemente nerviosos, con los cuales el grupo podrá retornar a Ficellas junto con el cargamento (y seguramente con más preguntas que respuestas).



Claro que, en este punto, el Director/a pedirá una tirada de **Escuchar**. Los Jugadores que la pasen deberán realizar una tirada de **Racionalidad (Muy Difícil -50%)**. Aquel que falle será atraído por la delicada voz de la criatura, que se encuentra cerca, oculta en el bosque (ver su poder especial en *Dramatis Personae*).

Éste Jugador se perderá rápidamente en la niebla, sin que sus compañeros se den cuenta. Si son varios los que fallan la tirada de Racionalidad, la serpiente atraerá a aquel cuyo valor (o fallo) sea más alto.

Por tanto, el que es atraído tardará en llegar a la criatura 1d4+1 turnos (por cada turno puede intentar otra tirada de **Racionalidad** con el malus referido, con cuyo crítico se disipará el encantamiento). En esos turnos el resto de compañeros podrá realizar tiradas de **Descubrir (Difícil -25%)** o **Escuchar** para tratar de hallar entre la niebla al compañero encantado.

Si logran un éxito en alguna de las tiradas podrán dar con él, y evitar que la serpiente lo envuelva en su cola. De lo contrario, cuando la Elpha retenga a su víctima aplicará su daño en cada asalto, y sus gritos podrán atraerlos hasta él en 1d3 turnos.

Otra opción para evitar el embrujo (en el caso de haber estado en la posada y haber hablado con Juan de Mirabel) es que cualquier Jugador realice una tirada de **Memoria** (pedida por el Director/a). Aquellos que la superen recordarán cómo el juglar venció su miedo cruzando el bosque: cantando en alto. Y también se darán cuenta de que la voz de la criatura es muy silenciosa, casi imperceptible. En tal caso, podrán sospechar que los gritos alejan a la criatura, o al menos, no le gustan. Por eso, si los Jugadores gritan o forman escándalo, el poder especial de la Elpha se disipará.

Finalmente, los Jugadores deberían combatir con la criatura antes o después, dado que es la única manera de salir de allí con o sin el cargamento de fardos de lana

**Nota para el Director/a:** si la cosa se tuerce demasiado en alguno de los encuentros con la Elpha (dado que es una criatura bastante resistente y dañina), es posible que los combatientes disfruten de cierta ayuda. Si los Jugadores estuvieron en la taberna del Mirlo, tanto si hablaron con Álvar Enebral como si no, éste se habrá interesado por las pesquisas y pasos de los Jugadores en

el asunto de la lana. El dueño tonelero sabe que su sobrino Tello estaba tramando algo contra su tío, el Regidor Pere.

Él no está del lado de uno ni del otro (nada tiene que ver en el robo), pero nunca está de más saber qué tramam los Núñez-Merino, conflictiva familia a la que pertenece. Por ello, habrá enviado a Guzmán de Godojos, un ayudante que suele escoltar a don Álvar en los caminos fuera de la villa de Ficellas (y uno de los que estaban a su lado en la taberna del Mirlo), para que siga a los Jugadores. El motivo es tratar de obtener alguna información del asunto que, quien sabe, tal vez pueda utilizar en su beneficio en un futuro.

Por supuesto, Guzmán Godojos, en su afán de conseguir cualquier pista sobre los Núñez-Merino, habrá seguido al grupo hasta el hayedo, adentrándose en la niebla. Si encuentra en peligro a los Jugadores intentará ayudarlos en el combate, aunque si la cosa se pone demasiado fea para los protagonistas acabará huyendo. Y si en algún momento hablan de él, este no revelará nada de su amo Álvar.

## Conclusión

Dependiendo de los pasos que hayan dado, los Jugadores tendrán más o menos posibilidades de vencer en la confrontación con el adversario del bosque.

Además, si los Jugadores retornan a Ficellas con la carreta doña Librada se lo agradecerá, y recibirán una suculenta recompensa por parte de la Compañía de Laneros. Si han logrado averiguar la autoría del robo, la mujer se sorprenderá al saber que Pere Enebral no ha tenido nada que ver.

Dos semanas después hallarán el cuerpo de Tello en el bosque donde se adentró (y también la carreta si no pudo ser devuelta). A partir de entonces, un nuevo capítulo se abrirá en la *Maestranza de la Lana y la Trashumancia*, dado que comenzarán las pesquisas y los pertinentes procesos de justicia contra Sancho de la Vega, conocido mercader soriano. Y si el grupo regresa con Tello Román éste será atendido por un médico, aunque después será enjuiciado en la misma villa, lugar donde será colgado por su delito.

## La Verdad

### El negocio de la lana:

Desde hace casi un año, Sancho de la Vega, un conocido mercader lanero natural de la ciudad de Soria, trató de unir sus negocios al Maestrazgo de la Lana y la Trashumancia en los dominios de Ficellas. Sin embargo, cuando Pere Enebral supo de estas intenciones, dedujo que el gremio controlado por su prima y consabida enemiga doña Librada aumentaría su influencia en la villa.

Por ello, el Regidor ejerció todo su empeño político para añadir demasiadas trabas a los futuros negocios del soriano. Por ello, don Sancho, desde la distancia, comenzó a tejer un plan para apartar al Regidor Perpetuo de su cargo: sabiendo de las aspiraciones corporativas de Tello Román en la villa de Ficellas, el soriano le propuso la caída de su tío Pere implicándolo en un grave asunto: robar al Gremio de Laneros en sus propios almacenes.

De esta manera, doña Librada sospecharía de inmediato del propio Regidor (su único enemigo conocido en la localidad), quien quedaría expuesto y, en consecuencia su posición política debilitada. A cambio de esta propuesta, Tello recibiría una cuantiosa suma y la influencia de don Sancho para nombrarlo cuanto antes nuevo Regidor Perpetuo.

Ante esta propuesta, Tello no se negó. Y es que su tío, dedicado a la política y consabido "Citadino" dentro el apellido Núñez-Merino, siempre ha sentido desprecio por sus parientes "Zagalones" (como lo es Tello). Por ello, éste último sobornó a Durán, un esquilador de la misma Compañía de Laneros, para que le ayudara a asaltar la alhóndiga y robar los fardos de lana.

Después, Tello trasladaría la carreta junto con otros dos lacayos personales hasta Villalba del Río, donde le vendería, además, la lana robada a don Sancho. Pero el género nunca llegó a esa aldea.

## Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura, 25 p. Ap

-Por salvar a Tello y llevarlo a Ficellas, +10 p. Ap

## Dramatis Personae

### Esquiladores del Gremio / Durán "El Jumilla"

FUE	20	Altura: 1,85-2 varas
AGI	15	Peso: 145-170 libras
HAB	16	RR: 75%    IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%
PER	14	
COM	10	
CUL	10	

*Armas:* Cuchillos (Tijeras) 50% (1d6+1d4)

*Armaduras:* Pelliza de piel (Prot. 1), Gorro de cuero (Prot. 1)

*Competencias:* Artesanía (Esquilar) 65%, Descubrir 44%, Escuchar 50%, Conocimiento Animal 35%, Saltar 40%, Sigilo 45%

### Elpha

FUE	25	Altura: 12 varas
AGI	21	Peso: 1120 libras
HAB	10	RR: 0%    IRR: 150%
RES	35	
PER	15	
COM	16	
CUL	23	

*Armas:* Mordisco 45% (1d6+3+1d6), Envolver con sus anillos 60% (3d6 por asalto).

*Armaduras:* Escamas (Prot. 2 solo en la cola)

*Competencias:* Sigilo 40%, Elocuencia 99%, Leyendas 75%

*Hechizos:* Mensaje Onírico, Mal de ojo, Maldición del Hierro, Mal del Tullido, Vino de la Verdad, Vigor

*Poderes Especiales:*

\* *Hipnotizar con la voz:* Si la Elpha pasa una tirada de Elocuencia y su víctima falla otra de Racionalidad con un penalizador de -50%, ésta se acercará confiadamente hasta la Elpha y se dejará envolver por sus anillos sin oponer resistencia. Hacer que la Elpha deje de hablar, dar un fuerte grito o que la víctima saque un crítico en Racionalidad (puede repetir la tirada una vez por asalto, con el -50% de penalizador) romperá el encanto.







# XIII

*¡Acercáos! ¡No temáis! Aunque mis ojos sean vidriosos aún pueden sentir vuestra presencia. Sé porqué estáis aquí: oigo todo lo que decís cuando almorzáis en el refectorio, os lo aseguro. No hace falta que finjáis buscar consejo en mis palabras, ni preguntéis al señor prior qué pasó en aquel maldito bosque... Sé que buscáis un relato espantoso para sentir os mejor en vuestro mundo, ¿no es así? Pues he deciros, joven, que nadie mejor que yo os contará toda la verdad: yo no temo a los demonios; he convivido con ellos durante muchos años. Antes solo veía sus reflejos, pero, con el tiempo, la llama de sus mentes me bastó para entender su naturaleza: el hombre los creó, el hombre los alimentó, y ahora viven en él. He aquí, por tanto, lo que habéis venido a buscar, la palabra que debéis aceptar.*

*Ahora marchaos, pues esta noche esos demonios acudirán bajo estos techos, despuntarán sus lanzas y tridentes, y mostrarán sus yelmos sin corona. Luego erradicarán de raíz el pecado en el que todos estamos sumergidos... Que la oscuridad te guíe en tu camino, pues la luz ya no te iluminará jamás.*

XIII es una colección de trece aventuras de corta duración, escritas, reescritas y recopiladas con un cariño especial. Este documento es un suplemento no oficial para *Aquelarre, el Juego de Rol Demoníaco-Medieval*, para utilizar en su Tercera Edición, y no puede jugarse independientemente sin éste.

*Aquelarre*