

LA MEMORIA DE LOS AGUILA



Aguelave





LA MEMORIA DE LOS AGUILA

Por
PersoRol



Portadas, maquetación, planos y mapas

PersoRol

Ilustraciones interiores

Imágenes generadas por IA

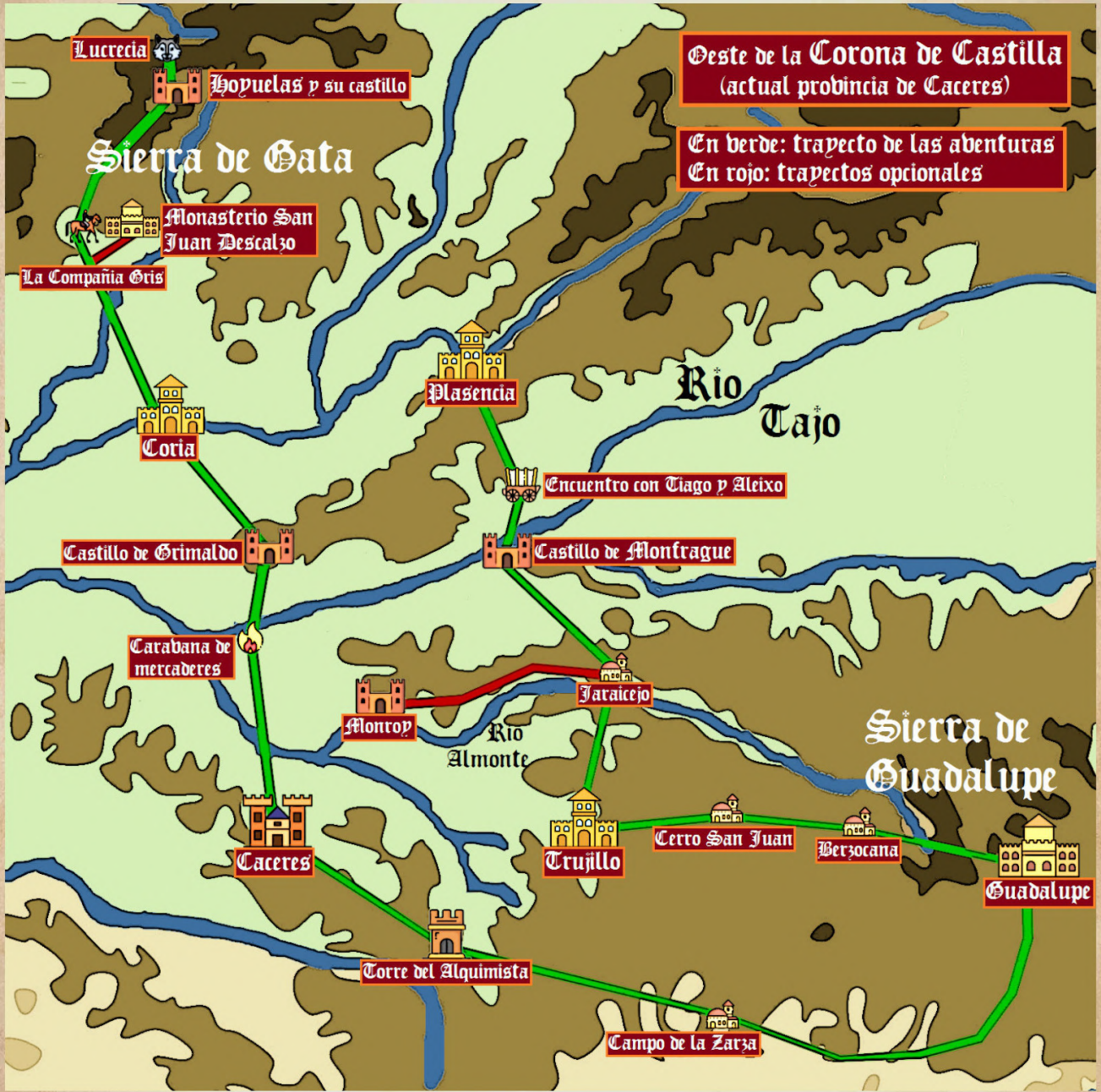
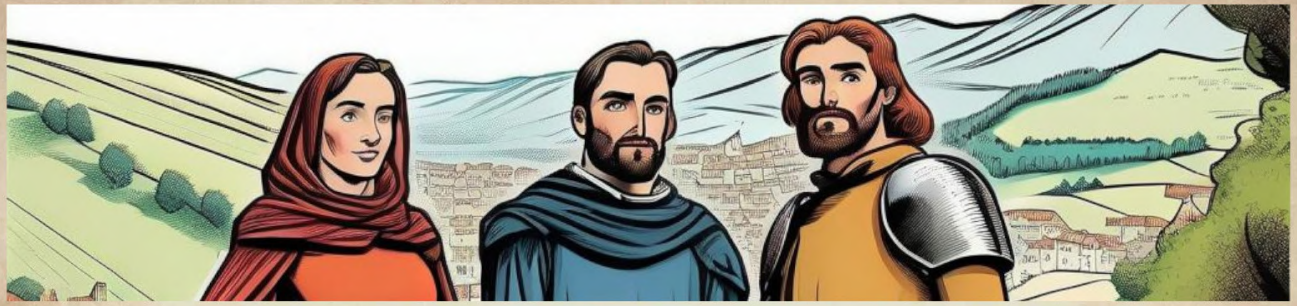
He aquí el trabajo de varios años, imaginando sucesos y plasmándolos, para bien o para mal, en aventuras para este magnífico juego. No dejéis de visitar las ciudades y pueblos que aquí se muestran.

La Memoria de los Águila es una campaña de aventuras para *Aquelarre, el Juego de Rol Demoníaco Medieval*, en su Tercera Edición, sin el cual no puede utilizarse.

1ª Edición: Diciembre de 2024



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA



Índice de aventuras

<i>Primera parte. El siervo y el amo.....</i>	3
<i>Segunda parte. Los caballeros de Al-Monfrag.....</i>	8
<i>Tercera parte. El pleito del Obispo.....</i>	13
<i>Cuarta parte. El Ladrón y la Reina.....</i>	19
<i>Quinta parte. Una errónea bondad.....</i>	24
<i>Sexta parte. El proceso de Guadalupe.....</i>	30
<i>Séptima parte. Las almas del Purgatorio.....</i>	37
<i>Octava parte. La torre del alquimista.....</i>	43
<i>Novena parte. Infamias en la Muy Noble Villa.....</i>	49
<i>Décima parte. La gruta de Mansaborá.....</i>	58
<i>Undécima parte. La carne volátil.....</i>	63
<i>Duodécima parte. El castillo de Grimaldo.....</i>	69
<i>Decimotercera parte. Lances y andanzas en el Marquesado.....</i>	74
<i>Decimocuarta parte. La Compañía Gris.....</i>	82
<i>Decimoquinta parte. La venganza de Jonás.....</i>	90
<i>Decimosexta parte. El Lobo y el Águila.....</i>	97



“Mirad, yo os envío como ovejas en medio de lobos; por tanto, sed astutos como las serpientes e inocentes como las palomas.” (Mateo 10:16)

Presentación

La presente campaña es un trabajo de varios años, con correcciones en el tiempo y continuos cambios en las estructuras de las partes que la componen. Se trata de un total de dieciséis aventuras ubicadas en el año 1477 y ambientadas en la Corona de Castilla, la cual se halla gobernada bajo el mandato de los Reyes Católicos. Está pensada para **3-4 Jugadores** de cualquier profesión y reino, cuyos personajes deben ser gentes con alguna buena razón para realizar un largo viaje (la escasez económica o la huida de un mal anterior son algunas de las opciones). Eso sí, alguno de ellos/as deben contar con una “mancha” en su historial, es decir, poseer cierto tipo de condena o seguimiento por lo cual es buscado/a, bien sea por un enemigo anterior o una institución poderosa; y por ende necesite ocultarse durante un tiempo (o huir) hasta que su situación previa se calme. Por otro lado, convendría que al menos un par de personajes tuvieran un buen porcentaje en competencias de armas o contar con un oficio relacionado con el combate.

El eje vertebrador de esta historia es el PNJ principal de la campaña, Tiago de Águila, un noble portugués que será el hilo conductor de los continuos viajes y andanzas de los Jugadores. Algunas de las aventuras se inspiran en sucesos reales ocurridos en los lugares narrados, y ciertos personajes secundarios son de verdadera existencia. Así mismo, tanto éstos como algunas fechas y eventos reales muestran leves alteraciones sin mucha importancia, en pos de recrear una conexión entre eventos entretenida. A continuación se presenta un resumen de la situación política del momento en la Corona de Castilla, lista para ser narrada a los Jugadores:

La Guerra de Sucesión Castellana (1475-1479), es el conflicto por la sucesión del trono de Castilla, cuyas dos cabezas beligerantes fueron Isabel I, hermanastra de Enrique IV de Castilla, y Juana de Trastámara, apodada la Beltraneja e hija de éste. El principal aliado de Isabel fue Fernando II, heredero de la Corona de Aragón, mientras que el de Juana fue Alfonso V de Portugal, con quien se había casado. Además, en sus diversos estamentos sociales, la nobleza castellana quedó dividida al entregar su favor a uno u otro bando. Por su parte, Francia también intervino en la contienda ofreciendo su apoyo a Portugal, dado que Aragón era su rival directo fuera de los territorios peninsulares, como en Italia. Inmersas en este escenario, las distintas ciudades castellanas fueron adhiriéndose a uno y otro bando, así como villas y pequeñas poblaciones. Mientras que Isabel I llevó a cabo una búsqueda de aliados recorriendo distintas plazas en el antiguo reino leonés, el rey Alfonso prefirió replegarse y reforzar sus posiciones en Portugal. Ello hizo que gran cantidad de los apoyos nobiliarios recayeran sobre la primera.

Tras diversas luchas, el 1 de Marzo de 1476 se produjo en Toro (Zamora) una contienda decisiva, en la que, sin haber un claro vencedor, las tropas isabelinas provocaron la retirada a los portugueses. De esta manera, Isabel I y Fernando II dieron un golpe definitivo sobre el tablero político consolidando así su poder en el territorio castellano (aunque en los siguientes años continuaron existiendo ciertos focos de resistencia). El tratado de paz se formalizó en 1479 en la villa portuguesa de Alcáçovas. En el acuerdo, Alfonso V renunció al trono de Castilla e Isabel y Fernando al de Portugal; después se repartieron las influencias ejercidas en el océano Atlántico e impusieron a Juana la Beltraneja la reclusión de todos sus títulos. Ésta, finalmente, se confinó en el Monasterio de Santa Clara de Coímbra, en Portugal.

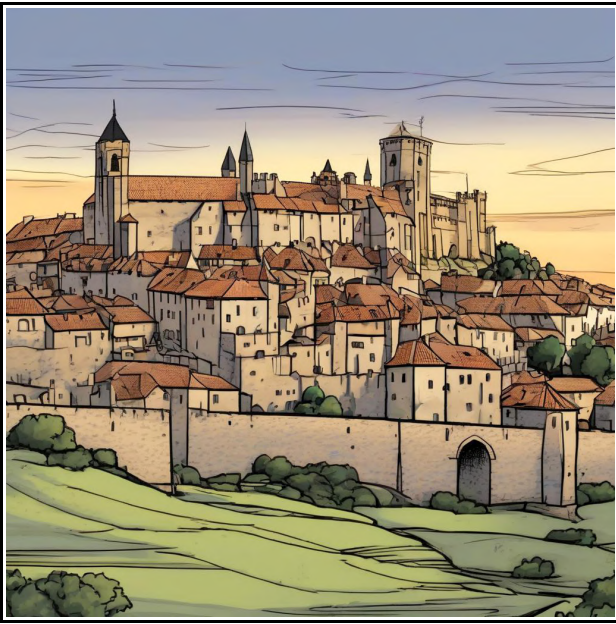
La presente campaña de juego posee como escenario de fondo este conflicto, y en algunas de sus aventuras se hace referencia a la visita de la reina Isabel a ciertas localidades de la actual provincia de Cáceres para ganar el favor de sus lealtades. En base a ello, se incluye en la página anterior **un mapa** sobre el recorrido esperado del grupo de Jugadores durante las aventuras, en las distintas localidades señaladas.



Primera parte: El sierbo y el amo

Donde aparecen Tiago de Águila y su sierbo Aleixo de manera casual

Antecedentes



El último cuarto del siglo XV es una época de pleno auge en Ciudad Rodrigo, urbe de importancia al sur de la Corona de Castilla. Sus calles se han levantado gracias a sus numerosos palacios, residencias nobiliarias, monumentos y templos religiosos. Pese a los convulsos tiempos que se están sucediendo a causa de la guerra entre Castilla y el Reino de Portugal, otros enfrentamientos paralelos son protagonizados por las familias nobles de la ciudad (muchas veces, simple y llanamente para hacer brillar a toda costa su apellido por doquier).

Ciudad Rodrigo ha crecido, la población ha aumentado, y con ello se ha producido un florecimiento del comercio, el arte y la cultura; aunque también del número de delitos y otros quebrantamientos. Desde hace unos días se comenta una noticia en cada rincón de la ciudad: Ana Quinteros de Águila, heredera de la Casa de los Águila, ha sido hallada muerta en la alcoba de su palacio. Graves cuchilladas provocaron su muerte.

Se cree que su esposo, Tiago de Macedo, conocido como Tiago de Águila, es el autor del crimen, pues las malas lenguas dicen en la ciudad que ambos no se soportaban. Éste se encuentra en paradero desconocido, y las calles de Ciudad Rodrigo están abarrotadas de alguaciles buscando cualquier pista acerca del noble.

Introducción

Año del Señor de 1477. Finales de Julio. Por unas razones u otras, los Jugadores son un grupo reunido en Plasencia, ciudad situada entre la comarca de las Hurdes y el río Tajo. Compartiendo todos una cuestión común (a concretar por el grupo o el Director/a), parece que la terrible noticia del asesinato de Ana Quinteros (y el resto de detalles) ha llegado desde la lejana Ciudad Rodrigo, situada a casi unas dieciocho leguas de distancia.

La búsqueda de cualquier pista o del principal sospechoso de la muerte (su esposo portugués Tiago de Águila) se ha extendido hasta Plasencia, y ha hecho que la presencia de alguaciles en cada rincón y taberna sea una situación cotidiana durante esos días. Y sabiendo que alguno de los integrantes del grupo tiene algo que ocultar (recordemos, alguno de ellos necesita una razón para no ser visto), será mejor dejar atrás el bullicio plasentino y las incómodas preguntas de las autoridades. Toca irse de allí.

1. Primeros encuentros

Tras alejarse de Plasencia, el grupo viajará sin rumbo fijo hacia el sur, con ánimo de pasar desapercibido. Durante un par de días caminarán en dirección a la confluencia entre los ríos Tiétar y Tajo, alcanzando las primeras estribaciones de un conjunto de suaves montañas conocidas como *Al-Monfrag*, y rodeadas por extensas dehesas (lo que hoy en día es el Parque Nacional de Monfragüe).

Siendo media mañana, los Jugadores atravesarán un pequeño encinar en el que se cruzarán con algunos viajeros y comerciantes, incluyendo algún que otro soldado. Siendo tierra de paso, parece que los asuntos de unos y de otros no importan mucho a nadie. En la siguiente jornada, mientras el grupo recorre la base de un monte a mitad de la tarde, se encontrarán una carreta con rejas, utilizada para el transporte de prisioneros. Se halla abandonada junto al sendero. Parece que ha ardidido por completo, y la poca madera que aún conserva está ennegrecida. Si alguien se interesa y supera una tirada de **Descubrir (Fácil +25%)** podrá deducir que los restos de la carreta son recientes, por lo que debió arder hace relativamente poco (tal vez unas horas).

Cuando reanuden el paso, los Jugadores verán aparecer tras una mole de piedra a un tipo de unos veinte años que camina vagamente hacia ellos. Sus ropas están sucias

y desgastadas, y podría decirse que sus borceguíes tuvieron mejores días. Parece desorientado, tanto que a priori no se percatará de la presencia del grupo. En cuanto lo haga, se detendrá y saldrá del sendero, huyendo precipitadamente monte arriba, perdiéndose finalmente en él. Cualquier intento de seguirlo será en vano, pues desaparecerá rápidamente en la espesura.

Poco después aparecerán dos alguaciles con lanzas que también caminan hacia el grupo. Uno de ellos tira de las riendas de un caballo. Tras advertir a los Jugadores se acercarán, les darán el alto y les interrogarán sobre sus nombres o el motivo de su viaje (como es costumbre). Sin dar demasiada importancia a lo que respondan, les preguntarán si han visto a un hombre entrado en años, de cabellos largos y muy alto. Si éstos piensan en el joven que antes huyó precipitadamente se darán cuenta de que su descripción no coincide. Los alguaciles podrán decirles que ese carro es suyo, que transportaban en él dos prisioneros hacia Plasencia, pero que ambos lograron escapar.



No hará falta ninguna tirada para intuir en ambos una evidente preocupación. Por ello les pedirán ayuda a los Jugadores para encontrarlos. Incluso insistirán con la cuantía de cuatro maravedíes por cabeza en caso de hacerse de rogar. Si éstos les describen al tipo que antes vieron, los alguaciles asentirán, reconociendo que es el otro prisionero.

Si los Jugadores preguntan por el carro quemado, los alguaciles podrán comentarles que hace unas horas viajaban con el caballo y ese transporte hacia Plasencia, y éste comenzó a arder de manera espontánea, como de la nada. Después trataron de apagar el fuego, pero las llamas lo consumieron enseguida, y tuvieron que sacar a los prisioneros para que no se abrasaran, momento en el que ambos aprovecharon para huir. Si preguntan por los prisioneros, mediante un éxito en una tirada de

Elocuencia sabrán que los huidos eran requeridos por el Concejo de Plasencia, y también por el de Ciudad Rodrigo, último destino al que habrían de ir para ser juzgados. Por lo visto, uno de ellos mató a su esposa (*¿acaso no han oído los Jugadores ya este asunto?*).

En caso de aceptar la petición de búsqueda, los alguaciles les propondrán dirigirse al cerro que se eleva junto al sendero, lugar donde creen que se esconden. Mientras, ellos bordearán el cerro para evitar que escapen por el otro lado. En este punto Director/a debe dejar trazar algún plan de búsqueda y quizá pedir tiradas de **Rastrear** o **Descubrir** para encontrar y seguir huellas y rastros. En el caso de que los Jugadores rehúsen la propuesta, se desencadenarán de igual manera los hechos que se narran a continuación.

2. La historia de Aleixo

Antes o después, la noche llegará caerá lentamente y buscar en el monte se hará cada vez más difícil. Tal vez los Jugadores sean expertos sabuesos y puedan encontrar sin problemas a su presa. En el caso de no ser así o no haber participado en la batida, el joven con el que se toparon antes aparecerá cerca de ellos (sea en el monte o en camino si es que el grupo siguió su ruta). El muchacho se acercará sin ningún tipo de intención hostil, con las manos abiertas en señal de buenas intenciones. Les pedirá ayuda, ya que, según contará, está siendo perseguido injustamente.

Dice llamarse Aleixo, y los Jugadores notarán enseguida su acento portugués. Si le preguntan qué está ocurriendo, el joven, en un intento de conseguir su amparo y protección, les relatará ciertos hechos: por lo visto, su señor don Tiago de Macedo (o *Tiago de Águila* de aquí en adelante) y él se encontraban viajando desde Ciudad Rodrigo, lugar en el que residen, hasta Plasencia. El motivo era entrevistarse con su Excelencia el Obispo de la Diócesis de Plasencia, don Rodrigo Dávila, el cual era amigo de su señor. Al llegar al palacio episcopal les informaron de que éste había marchado a Jaraicejo, aldea cerca de Trujillo, por lo cual ambos pusieron rumbo hacia aquel lugar.

Tras una pausa, el joven seguirá contando su periplo: la noche anterior, después de abandonar Plasencia y mientras descansaban en una posada en medio del camino, tres alguaciles se colaron en su habitación, los detuvieron, y sin mediar palabra, los encerraron en una carreta que aguardaba en el exterior. Eran los mismos que ahora les están persiguiendo. Don Tiago les preguntó el motivo de su captura, pero los soldados sólo se jactaron de haber sido ellos quienes los habían encontrado. Sus intenciones eran ser devueltos a la localidad.

Uno de los alguaciles se adelantó camino de Plasencia para dar parte de la captura, mientras los otros dos escoltaban a los presos en la carreta. Durante el viaje, uno de ellos (aquel con el que podía razonarse un poco

más) les reveló que el Concejo de Ciudad Rodrigo había pedido ayuda al de Plasencia en la búsqueda de dos hombres, ya que una ilustre joven de la primera ciudad, Ana Quinteros de Águila, había sido hallada muerta el día anterior, y su marido estaba siendo buscado como presunto autor del terrible hecho.

Aleixo narrará cómo Tiago, desconociendo la muerte de su esposa, montó en cólera y dolor, quedando desolado; y también que, por un fortuito golpe de suerte logró arrebatarse una antorcha a través de los barrotes a uno de los soldados, con la cual pudo prender la carreta y hacerla arder. Los palos y tablas se hicieron cenizas y ambos pudieron escapar. Si los Jugadores superan una tirada de **Empatía** notarán que el joven dice la verdad, aunque la última parte (la de la quema de la carreta) parece un poco inverosímil. *Nota para el Director/a:* Aleixo tan solo ha omitido “un pequeño dato” en su discurso: él es usuario de la magia, y mientras estaban apresados, éste activó su hechizo “Aliento de Salamandra” para provocar el fuego sobre la carreta.

Tras relatar estos sucesos, Aleixo pedirá a los Jugadores que le ayuden a encontrar a su señor don Tiago para, así, marchar a Jaraicejo, entrevistarse con el Obispo Dávila y, de la misma manera, pedirle que interceda por ellos en el asunto por el que les buscan, ya que son inocentes. Reiterará que su desaparición de la ciudad en el momento de los hechos era debido a lo narrado: la búsqueda del obispo. Si los Jugadores insisten en saber los motivos de esa búsqueda el joven asegurará que don Tiago no se lo comentó (lo cual es cierto), aunque su amo estaba muy preocupado los últimos días: había tenido un altercado con un hombre acaudalado en ciudad, un tal Pedro Pacheco, y ambos se odiaban (en capítulos posteriores se hablará de él). En este punto, es de esperar que los Jugadores quieran ayudar al joven a encontrar al noble y limpiar su nombre.

Tras aceptar su propuesta (sea por una buena causa o una promesa de compensación económica), el grupo habrá de buscar en el monte donde se encuentran, pues don Tiago, un hombre de más de cuarenta años de edad, no puede haberse alejado mucho en plena noche. En este punto es posible que el Director/a quiera añadir algún evento o encuentro propio, a excepción de toparse con los dos alguaciles.

3. El precio de lo justo

Durante la batida, sólo superando algunas tiradas de **Descubrir** (difícil -25% por el comienzo de la oscuridad) los Jugadores encontrarán a don Tiago bocabajo y tendido en el suelo. Verán que es un tipo alto, de ojos claro y de cabellos largos; y tras girar su cuerpo cubierto de ropajes manchados verán sangre sobre su rostro, procedente de una brecha en su cabeza. No obstante sabrán que está vivo. Un éxito en una tirada de **Medicina** les hará darse cuenta de que podría haber sido peor, y que se ha efectuado por un golpe contra el terreno (y no por arma o pelea).

Mientras estén auxiliándole, el grupo notará unas antorchas a unas cincuenta varas monte abajo. La luz se aproxima. A priori no pueden saberlo, pero se trata de los dos alguaciles que han intuido la presencia de los protagonistas. Enseguida advertirán a los Jugadores (lleven o no algún tipo de iluminación), y una vez llegados a ellos les pedirán que les entreguen a los prisioneros, pues deben regresar hasta Plasencia cuanto antes. Llegados a este punto, se supone que el grupo no obedecerán a los alguaciles, por lo cual comenzará una lucha armada por los dos desconocidos. Y en el caso de no haber encontrado antes a don Tiago, los Jugadores se toparán con los alguaciles arrastrando al noble para subirlo a su caballo y proseguir su viaje hasta Plasencia.

El caso es que tras efectuarse el enfrentamiento (sean los alguaciles muertos, desarmados o huidos), Tiago despertará, pero se asustará al ver tantos rostros extraños. Tan sólo reconocerá a su criado, y preguntará qué está haciendo en ese lugar. Aleixo y los Jugadores entenderán que ha perdido la memoria reciente (concretamente de las últimas semanas). Debido al golpe en la cabeza sólo recuerda que estaba en casa, con su esposa, y ni siquiera sabe qué hace en mitad del monte.

Tras tranquilizarle un poco, Aleixo hablará en privado con el grupo, y apelando al estado de su señor les pedirá otro compromiso, esta vez mucho mayor: escoltarlos hasta la no muy lejana aldea de Jaraicejo, lugar donde debe estar el Obispo Dávila (el cual pueda ayudarlos en todo este asunto). Y en cualquier caso, les rogará que no le hablen del suceso de Ana Quinteros para no hacer sufrir a su señor (pues ahora, al perder la memoria, no sabe que su esposa ha muerto...). Confiando en la bondad del grupo (o una jugosa recompensa por delante, con un adelanto de la bolsa de su señor de 20 maravedíes para todos ellos), es de suponer que los Jugadores se apiaden de sus nuevos compañeros...



Conclusion

Mirando extrañado a los Jugadores, don Tiago no hará preguntas, sino que ordenará a su criado a regresar a Ciudad Rodrigo, su hogar. Aleixo, reticente a contarle de momento todos los sucesos, le dirá que el propio obispo les espera en Jaraicejo, y que es menester acudir a su llamada, motivo por lo cual el de Águila se convencerá. Tanto si el grupo continúa su marcha durante la noche, como si acampan en algún lugar, Aleixo recordará que en las alforjas del caballo de los alguaciles se hallan sus pocas pertenencias arrebatadas en su detención, destacando una almarada suya y la propia espada de mano de su señor.

Nota para el Director/a: ahora que don Tiago ha perdido su memoria, también parece haber afectado a su personalidad, o tal vez su percepción: los Jugadores le verán como un hombre desvalido, dependiente de su fiel criado (y ahora de los Jugadores) y carente de iniciativa. Aunque conserva la cordura y no está falto de razón, se mostrará confiado en exceso, y a veces indiferente, dejando el criterio de casi cualquier decisión a Aleixo y a los propios Jugadores. El Director/a debería recordar al grupo cada cierto tiempo esa condición de vulnerabilidad. En su estado actual, cualquiera dudaría que ostenta cierto poder e importancia económica en Ciudad Rodrigo.

Recompensas

-Por sobrevivir a los sucesos: 15 p.Ap.

Dramatis Personae

Soldados del Concejo de Plasencia

FUE: 15 Altura: 2 – 2,10 varas

AGI: 12 Peso: 150-160 libras

HAB: 12 RR: 75%

RES: 14 IRR: 25%

PER: 14 Templanza: 50%

COM: 11

CUL: 10

Protección: Gambesón (2 punto)

Armas: Lanza Corta 40% (1d6+1)

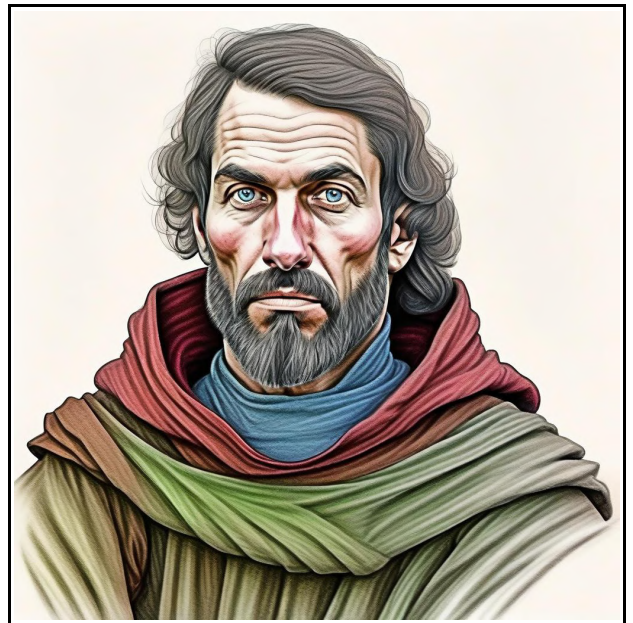
Competencias: Correr 20%, Descubrir 40% Esquivar 35%, Tormento 35%.

Apendices

Tiago de Águila, el amo

Nació hace cuarenta y un años como Tiago de Macedo en el castillo de Guarda, en el Reino de Portugal. Criado en el seno de una familia noble, era el segundo de cuatro hermanos. El primogénito, Camiño, fue educado para ser heredero del castillo y las tierras de la familia. Sus dos hermanos menores murieron a causa de una peste en la región. Siendo muy joven, Tiago accedió como fraile novicio en el convento carmelita del Espíritu Santo de Guarda.

Por otro lado, Lourenço de Almeida, padre de Tiago, aportó años después a sus vasallos al príncipe Juan (futuro Juan II de Portugal) para luchar la Batalla de Toro. Tiago acompañó a las tropas en calidad de capellán, y su hermano Camiño comandó a sus hombres en la lucha; sin embargo, éste fue herido de muerte por los partidarios isabelinos y el capellán regresó a Guarda, donde posteriormente, y antes de morir su padre, le fueron concedidas las tierras y el castillo de la familia.



Tras colgar los hábitos, Tiago comenzó a gobernar su señorío, donde consiguió obtener tranquilidad durante un tiempo prolongado. Sin embargo, pocos años después, el noble portugués se casó con una joven castellana de Ciudad Rodrigo, Ana Quinteros de Águila, siete años menor que él. Tras residir tres años en Guarda, el matrimonio marchó a Ciudad Rodrigo, lugar en el que se instalaron debido al florecimiento social y las posibilidades de acrecentar su fortuna.

Y tras unos meses de estancia en la ciudad castellana, surgieron rumores acerca de lo inapropiado del enlace, pues el padre de Tiago había sido leal a los portugueses

en la guerra sucesoria de Castilla. Después de un tiempo de convivencia, el matrimonio entendió que no podía tener hijos, hecho que disgustó al portugués y disparó de nuevo calumnias sobre varios vaivenes en su relación matrimonial.

FUE: 14 **Altura:** 2,22 varas
AGI: 12 **Peso:** 177 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 16 **IRR:** 25%
PER: 12 **Templanza:** 50%
COM: 16 **Aspecto:** 14 (Normal)
CUL: 15

Protección: Ropas simples (1 punto)

Armas: Espada de mano 60% (1d8+1)

Competencias: Cabalgar 50%, Corte 40%, Descubrir 40%, Esquivar 35%, Leer/Escribir 50%, Mando 55%, Memoria: -80%, Teología 45%.

Aleixo, el sierbo

Aleixo es el criado de confianza de don Tiago, un amigo fiel o incluso el hijo que aún no ha podido tener; además. Nació hace veintitrés años en la villa portuguesa de Almeida, propiedad de Lourenço de Almeida (el padre de don Tiago). Sus padres servían en su castillo.

La infancia de Aleixo estuvo atada a ese lugar, y desde niño se crió entre los muros de la fortaleza. Su padre reunió un dinero, y a la edad de nueve lo envió con su tío Osvaldo, un comerciante que importaba en carreta paños y otras mercancías en secreto a diversos puntos de la Corona de Castilla. Casi a sus cuarenta y cinco años, Osvaldo necesitaba un ayudante de fiar para entregar el relevo de su negocio.

Tras unos años junto a su tío, Aleixo heredó sus cuentas y sus contactos, llegando a ampliar un poco más las ventas e importaciones de su tío. En uno de sus viajes por el valle burgalés del Mena (bajo el nombre de Pedro Higuera), fue asaltado por unos bandidos, y tras sobrevivir a este envite aparcó su carreta por lo peligroso de viajar solo, entre otras varias desdichas. Tras ello, vendió todo el género, deshaciéndose del negocio de importaciones. Poco después, Aleixo se marchó al sur, recalando en la villa de Guarda. Su tío Osvaldo le había enseñado a leer y escribir, y el joven tuvo la suerte de toparse con don Tiago, un noble ya entrado en años, que lo solicitó para que manejara para él la pluma y la tinta, y le asistiera como criado personal.

Durante sus vivencias en el castillo, Aleixo se interesó por la pequeña biblioteca que desde la época de don Lourenço aún se conservaba en el la fortaleza. Para su sorpresa, el joven encontró un pequeño diario incompleto, firmado por un viajero meriní llamado Abú-Lawati al-Tandyi. Entre sus inconexas anotaciones

sobre sus viajes cerca del Mar Rojo, Aleixo encontró referencias de lo que parecían experimentos alquímicos. Su innata curiosidad lo llevó a mantener en secreto aquel descubrimiento para poder estudiar dicho escrito. Leyéndolo con interés y obsesión, tras un tiempo comprendió que aquellas líneas encerraban un poder por el que muchos habían sido señalados, defenestrados y condenados: la magia.



A raíz de estos estudios, pudo descifrar y aprender un poder vetado a casi cualquiera: el hechizo *Aliento de Salamandra* (pag.161). En realidad, el fuego provocado en la carreta fue fruto de la puesta en práctica de este hechizo. El caso es que antes de ser detenidos, Aleixo marchó con don Tiago y doña Ana Quinteros a Ciudad Rodrigo para servirles.

FUE: 12 **Altura:** 2,14 varas
AGI: 14 **Peso:** 153 libras
HAB: 15 **RR:** 45%
RES: 13 **IRR:** 55%
PER: 10 **Templanza:** 50%
COM: 16 **Aspecto:** 15 (Normal)
CUL: 20

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

Armas: Almarada 41% (1d4+2)

Competencias: Conducir carro 45%, Comerciar 55%, Conoc. Animal 40%, Conocimiento Mágico 50%, Correr 35%, Elocuencia 48%, Leer y Escribir 45%, Memoria 40%.

Hechizos: *Aliento de Salamandra*



Segunda parte:

Los caballeros de Al-Monfrag

La Misericordia infunde lealtad hasta en las bestias mas peligrosas

Introducción

Tras el encuentro de los Jugadores con los dos portugueses, el nuevo grupo de viaje atraviesa los *Monsfragorum* (o Montes Fragosos, como los romanos bautizaron a los Montes de Monfragüe, aunque bajo el dominio musulmán se denominó *Al-Monfrag*, “el abismo”). Se trata de una extensa serranía de entre trescientos y ochocientos metros de altitud. Su trayecto discurre por la parte oeste de éstos montes. Como ya saben, su destino es Jaraicejo, donde al parecer se encuentra Rodrigo Dávila, Obispo de la Diócesis de Plasencia y amigo de don Tiago. La ruta, según Aleixo, obliga a cruzar el llamado Puente del Cardenal.

1. El anciano

Comienzos de Agosto. Han pasado algunos días desde que los Jugadores salieron prudentemente de Plasencia. Ahora recorren un terreno abrupto y montañoso, sierras que les otorgan discreción suficiente como para llegar sin problemas a Jaraicejo. Tras pasar varios días en compañía de Tiago y Aleixo, el grupo se habrá dado cuenta de que el noble es un hombre amable pero muy vulnerable; cuenta anécdotas pasadas, pero es incapaz de recordar su pasado reciente, y a veces rememora como si nada a su señora esposa (mientras Aleixo se muerde los labios para no informarle de su muerte...). Poco a poco, el grupo intuirá el corazón humilde de don Tiago pese a su noble condición.

Antes o después, el Director/a debería estar atento a las provisiones de los Jugadores, ya que desde su salida de Plasencia no habrán encontrado lugar alguno de avituallamiento. Suerte que esta zona es un buen lugar para cazar venados y conejos, aunque también hay jabalíes. Otras especies visibles en el cielo son los buitres, cigüeñas, águilas y alimoches; entre las rocas, reptiles varios y otros seres carnívoros muy abundantes, como nutrias, tejones, zorros, garduñas o jinetas. Cruzar este paraje les llevará entre dos y tres días.

Un éxito en una tirada de **Conocimiento de Área** o bien de **Cultura x2** les hará saber que existe un puente en el río *Tagus* (el Tajo), el cual atraviesa toda la serranía de Monfragüe. Se trata de un puente de sillares de granito, mandado construir por el obispo de Plasencia Juan

Carvajal, predecesor del obispo Dávila. En caso de no conocerlo, el propio Aleixo dará cuenta de él, puesto que ya lo ha cruzado con su señor tiempo atrás. *Nota para el Director/a:* Dicho puente fue construido en 1446 por el cardenal Juan de Carvajal, obispo de Plasencia, para facilitar el trayecto Plasencia-Trujillo. Por ello, era paso obligado de todo viajero entre ambas localidades. Este inciso convirtió poco a poco la zona en una comarca de bandidaje, donde los malhechores podían ocultarse en las escarpadas sierras de la zona.

A media tarde, los Jugadores avanzarán por la espesura de las sierras (tal vez estén cazando) y se adentrarán en un claro entre árboles, en cuyo centro hay un roble muerto y sin hojas. Las ramas de su copa se hallan ennegrecidas, probablemente por la caída de un rayo. El árbol muerto contrasta severamente en mitad del paraje. Lo curioso es que delante de él, postrado de rodillas y apoyados sus brazos en una espada clavada en tierra, se halla un tipo engalanado con una armadura oxidada. Al oír a los Jugadores, éste se girará, luciendo una espesa barba blanca y numerosas arrugas en su rostro. *Nota para el Director/a:* se trata de Rodrigo González, el caballero renegado (*Ver Apéndices*).

Si alguno de ellos le llama la atención o trata de hablar con él, éste no dirá nada. Si se acercan a él se levantará enseguida y caminará hasta el borde del claro, dando la espalda a los Jugadores. Después se perderá entre los árboles (será tarea inútil tratar de perseguirlo, ya que no lo encontrarán).

En caso de que algún Jugador eche un vistazo al árbol quemado verá en el tronco del roble el tosco grabado de una cruz patada de ocho puntas, muy parecida a la cruz de Malta. Una tirada de **Cultura** (o de forma automática si algún Jugador ostenta una profesión de caballero militar), les hará saber que se trata de la cruz de la Orden militar de Montegaudio, una antigua orden de caballería que, según dicen algunos, nació en Palestina, pero que otros aseguran que lo hizo en los mismos montes que atraviesan.

Finalmente la noche caerá y durante su estancia en este paraje de montaña no encontrarán a nadie más. Lo más lógico es que el grupo acampe al abrigo de alguna pared rocosa, que no son pocos los espacios para ello.

2. La espada de los lamentos

Tal vez el grupo haga guardias para pasar la noche. No será difícil encontrar leña con la que encender un fuego. Siendo de madrugada, en el turno de guardia de Aleixo (o en cualquier momento en que los Jugadores no estén atentos), don Tiago desaparecerá de la vista de los Jugadores. Al percatarse, el joven criado se pondrá muy nervioso.

Es de suponer que los Jugadores busquen a don Tiago, y tras unos minutos volcados en ello podrán encontrar al noble al borde de un pequeño barranco, cuyo fondo, a una profundidad aproximada de doce varas, concluye en una depresión del terreno llena de zarzas. Verán a don Tiago confundido (bueno, realmente en su línea general...), observando fijamente la negrura del fondo del precipicio. Cuando le pongan a salvo, Tiago les dirá que ha oído unas voces en el fondo de ese pequeño abismo. El noble cree que ahí abajo, bajo la maraña de zarzales, hay alguien atrapado pidiendo ayuda. Tal vez alguien se haya despeñado o perdido.

Si no hay iniciativa en los propios Jugadores, será el de Águila quien les pida que desciendan para a indagar. Por suerte, cerca de donde están hay un sendero natural en pendiente que desciende hasta las zarzas, el cual dibuja antes de llegar un par de curvas sobre el terreno. Si ninguno de los Jugadores está por la labor no pasa nada, pues el fiel Aleixo tratará de cumplir los deseos de su señor (aunque sea en solitario y por muy dispares que sean).

Para descender por el sendero rocoso, cada Jugador necesitará alumbrar sus pasos con algún tipo de iluminación y también superar un éxito en **Suerte**. De lo contrario se sufrirá un daño de 1d2 puntos al golpearse con una roca del sendero. Una vez abajo, cuando lleguen hasta la gran maraña de zarzas, los Jugadores podrán percibir los mismos lamentos que escuchó don Tiago (no eran alucinaciones). Sin embargo allí no parece haber nadie.

Por contra, si revisan el lugar, mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** podrá observar que en la pared vertical del fondo del risco, casi oculto por las numerosas ramas de las zarzas, se halla un orificio natural. Y en su interior parece haber un objeto envuelto en un largo fardo. Para alcanzarlo será suficiente introducir la mano, y al extraerlo del hueco advertirán que es de una longitud considerable. Su vieja tela está atada con un cordel. Está claro que alguien lo escondió allí hace mucho tiempo. Al abrirlo, los Jugadores encontrarán una takuba, una espada árabe introducida en una vaina. Su empuñadura está decorada con bellas inscripciones geométricas, aunque su hoja está oxidada y su filo mellado. Tras el hallazgo las voces (que aún estaban presentes) se detendrán. Es por ello que cada uno de los presentes ganará automáticamente 1 punto de Irracionalidad.

A partir de aquí, el Director/a debe tener en cuenta que Jugador recoge la espada y quien la porta consigo (si es que decide llevársela). En caso de que ninguno lo haga, será Aleixo, quien se preste a ello.

3. El milagro de la Virgen

Tras este extraño episodio, la siguiente parada del grupo será cruzar el puente del Cardenal para proseguir hasta Jaraicejo. A la hora de reanudar su marcha, aquel Jugador que tenga un mayor valor en la característica Percepción notará que alguien les sigue (verá sombras de reojo, oirá chasquidos a una decena de varas, etc.). Superar una tirada de **Descubrir (Difícil -25%)** les hará encontrar huellas de animal dispersas por el monte. En tal caso superar una tirada de **Conocimiento Animal (Fácil +25%)** les hará saber que son huellas de lobo.



Tomando cualquier tipo de precaución o no, el grupo será rodeado durante el ascenso de un cerro por una pequeña manada de 1d4+2 lobos, la cual se dejarán ver tras salir de una zona densa de alcornocques. Si alguno de los Jugadores superó la tirada de Conocimiento Animal, podrá deducir automáticamente que no es muy común que éstos acechen a personas en un entorno donde hay tantas presas para alimentarse (aves, conejos, pequeñas alimañas o jabalíes). Aún así, se lanzarán contra aquel Jugador que porte la espada (quizá sea contra Aleixo). En el caso de que no la hallaran o se deshicieran de ella los lobos atacarán aleatoriamente). **Nota para el Director/a:** los lobos han sido atraídos por la takuba que los Jugadores portan; y si no la llevan consigo, por el influjo de haber estado muy cerca de ella (*Ver Apéndices*).

Entre dos y cuatro turnos (a discreción del Director/a), los animales se ensañarán con su objetivo, y acto seguido aparecerá de entre la espesura el anciano caballero que vieron la jornada anterior. Éste tratará de atacar con su

espada al mismo personaje al que atacan los lobos (aunque ahora los animales podrán focalizar al resto). No obstante, justo antes de que el nuevo invitado intervenga, un extraordinario haz de luz procedente de la copa del árbol más cercano cegará a todos los combatientes (lobos incluidos). Los Jugadores sentirán sus piernas y brazos paralizados durante unos instantes.

Por ello, cada uno de los Jugadores realizará una tirada de **Templanza**. Aquellos que no la superen experimentarán una sensación de náuseas mezcladas con un fuerte aturdimiento mental producido por el haz de luz. Cuando se repongan, verán que los lobos huyen despavoridos, dispersándose por las cercanías. Por su parte, caballero caerá desplomado al suelo mientras su carne se pudre a un ritmo vertiginoso bajo su armadura. En pocos segundos su cuerpo se convertirá en un esqueleto decrepito, y su armadura en pura ceniza...



Tras esta escena, los Jugadores se darán cuenta de que en el origen del haz de luz, en lo alto de un árbol, se muestra ahora la imagen de una Virgen con su hijo en brazos. Ambas tallas portan corona. Y acto seguido, y para sorpresa de todos, desaparecerá como de la nada. Además, aquel que porte la takuba árabe se dará cuenta de que su hoja se ha quebrado en varios trozos tras el estallido luminoso (quedando inservible), incluso estando dentro de su vaina. Será entonces cuando unas volátiles siluetas salgan de los distintos pedazos, como estelas fantasmales con rostro brillante... (ver Apéndices, "el filo maldito"). En esos momentos, los Jugadores ganarán automáticamente 1d10 puntos de Racionalidad, ya que el prodigio que ha dispersado a la manada de lobos posee un origen divino.

Si por casualidad alguien se acerca a los restos del caballero, observará automáticamente que en lo que queda de sus ropas, sobre el sobreveste, se halla bordada la misma cruz patada de la orden de Montegaudio que tal vez los Jugadores vieran el día anterior sobre el roble seco.

4. Vigilantes de la zona

Unas horas después (aún será de día), habiendo reanudado la marcha hacia el puente del Cardenal o tal vez indagando algo más en el asunto por los alrededores, el grupo se topará, casi sin poder reaccionar, con una nueva visita. Advertirán a cinco soldados que cruzan la sierra hacia el oeste, coincidiendo con ellos en un mismo claro. Se trata de soldados uniformados con gambesones y con cuchillos muy largos (en realidad bracamantes) y algunos de ellos portan lanzas. Con las manos atadas a la espalda, escoltan a dos tipos con no muy buen aspecto.

Al verlos, dos soldados reaccionarán acercándose al grupo con sus manos colocadas sobre la empuñadura de sus bracamantes (aun sobre sus cintos). No piensan desenvainar si no es necesario, pues tan sólo pretenden ser precavidos. Sus compañeros observarán el encuentro desde la distancia. Los soldados les preguntarán quienes son y qué hacen por esa zona.

Si los Jugadores se explican con naturalidad (dejemos que interpreten con cautela a sus personajes) y alguno acompaña con un éxito en una tirada de **Elocuencia**, los soldados se mostrarán más tranquilos. En caso de no ser así y formarse algún tipo de malentendido, será el propio Tiago quien apele a su condición de noble para evitar cualquier desacato (no tendrá memoria, pero aún conserva ese porte señorial con el que disponía a los caballeros y sus escuderos cuando habitaba el castillo de Guarda). Pero para ello es necesario que éste supere una tirada de **Mando**. Si tampoco resulta, los soldados tratarán de detenerlos, y podría desencadenarse un combate prácticamente a muerte. En tal caso, al sobrevivir, esta aventura finalizará aquí, sin sucederse el siguiente epígrafe (y comenzando la siguiente parte).

Antes o después, los soldados podrán comentar que Gonzalo Bermúdez, señor de esas tierras, busca a unos bandidos por sus montes, quienes operan cerca del puente del río (el del Cardenal). Y ya han atrapado a dos, como los Jugadores pueden comprobar. También tienen órdenes de dar el alto a todo aquel que atraviesen las tierras de su señor. Si los Jugadores les informan sobre las peripecias ocasionadas en esta aventura, los soldados no podrán responder ante sus dudas, ignorando cualquier conocimiento sobre el caballero, la takuba o luces cegadoras. Sabiendo ya que el grupo no presenta ningún peligro, podrán conducirles hasta el castillo de la sierra de Al-Monfrag, lugar donde su señor habita (tal vez con la intención de que le cuenten a él todo lo que han vivido, lo de la imagen de la Virgen, o tal vez por petición de los propios Jugadores).

El viaje durará algo menos de una hora, y no tardará mucho en anochecer. En el trayecto recorrerán subidas y bajadas por altozanos y hondonadas. Enseguida atravesarán el conocido puente del Cardenal, lugar donde verán algunos soldados más allá apostados, para después caminar durante unos minutos por la orilla sur del Tajo en dirección oeste.

5. Parada en el castillo

El castillo de Monfragüe es una fortaleza en lo alto de un pico que domina todas las sierras en derredor. Es un enclave estratégico que posee una planta de muralla casi rectangular, y tiene cinco torres y una barbacana por la que la comitiva accederá. Una vez dentro, podrán comprobar que también existe una ermita en su interior. Dentro del recinto los soldados se dispersarán y su capitán los conducirá al interior de la torre del homenaje con parte de la guardia de la fortaleza. En una sobria sala aguarda un hombre joven con varios criados a un lado. Se presentará él mismo como Gonzalo Bermúdez, sexto señor de Grimaldo, Monfragüe y la villa de la Corchuela.

Con un tono calmado preguntará a los Jugadores los motivos de su viaje por sus tierras, y les dejará contar lo que estimen oportuno. Si no lo hacen ellos, será Aleixo quien presente a su señor Tiago. Al conocer su condición de noble, don Gonzalo ordenará a su capitán retirarse y a sus criados que les traigan comida y bebida. También que les preparen una habitación para que descansen esa noche.

Un éxito en una tirada de **Empatía** podrá revelar que don Gonzalo sufre irritación o malestar. Si le preguntan, no tendrá problema en relatar un hecho insólito: resulta que la imagen de la Virgen que descansaba en una hornacina de la capilla de su castillo desapareció como de la nada el día anterior. Sus criados dieron la voz de alarma al percatarse de la desaparición, pero nadie supo cómo pudo ocurrir ni porqué. No sería fácil sustraer la pieza sin que nadie se diese cuenta, y menos escapar castillo abajo cargado con ella y con total impunidad. Mientras los Jugadores, Aleixo y don Tiago cenan y charlan en el salón principal con su anfitrión, éste no sabrá ningún dato de la takuba encontrada, pero sí podrá contarles una versión resumida de la figura del anciano caballero, al parecer una leyenda de cierta recurrencia en sus tierras (*Ver Apéndices, sobre los fráteres-lobo*).

Conclusion

Los Jugadores habrán descansado esa noche en el castillo de Monfragüe, y al día siguiente, encontrarán don Gonzalo en el interior de la capilla, reunido con todos sus criados y algunos soldados. Con gran sorpresa y estupefacción anunciará que la imagen de la Virgen ha vuelto a su lugar en la capilla, pero no hay explicación razonable para ello. Mejor dicho, el noble está convencido de que el regreso de la Virgen a su hornacina no es sino un prodigio divino. Cuando los Jugadores observen la talla, se darán cuenta de que es la misma imagen que apareció en lo alto del árbol el día anterior...

Antes de reanudar su viaje, y a discreción del Director/a, don Gonzalo mandará a sus siervos preparar para el grupo un caballo o una mula para carga, así como provisiones de viaje (odres de vino y agua, pan, chacinas, quesos y algunas frutas).

Recompensas

- Por sobrevivir a los sucesos: 15 p. Ap.
- Si encontraron la takuba: +10 p. Ap.
- Por llegar al castillo de don Gonzalo: +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Caballeros de Monfrague en forma de lobos

FUE: 12 RR: 85%
AGI: 15 IRR: 15%
RES: 12 Templanza: 50%
PER: 15

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1d6).

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

Soldados de Gonzalo Bermudez

FUE: 14 Altura: 2-2,09 varas
AGI: 14 Peso: 145-150 libras
HAB: 12 RR: 75%
RES: 12 IRR: 25%
PER: 15 Templanza: 50%
COM: 10
CUL: 10

Protección: Gambesón (2 puntos), Gorro de Cuero (1 punto)

Armas: Bracamante 45% (1d6+2), Lanza corta (1d6+1)

Competencias: Conocimiento de área (Monfragüe) 45%, Descubrir 40%, Esquivar 30%

Apéndices

El filo maldito

A finales del siglo X, en mitad del Califato Omeya de Córdoba, el caid Mushik al-Nahikri gobernaba la estratégica fortaleza de *Al-Monfrag* ("El Abismo"). Los intentos cristianos por conquistar la plaza no tuvieron éxito hasta el año 1166, donde el portugués *Geraldo Sem Pavor* lo hizo posible. Hasta ese momento, los ensayos fueron varios, pero uno de ellos fue casi inverosímil. Ocurrió que al-Nahikri, sabiéndose casi cercado ante una incursión cristiana, no tuvo más opciones que poner en práctica una terrible destreza que conocía uno de sus siervos, el mago Zaritsi (cuyo origen era desconocido incluso para el caid).

Unos días antes del asedio, el caid reunió a sus últimos seis soldados en la torre del homenaje. Una vez allí, mediante las artes mágicas del mago, todos ellos quedaron paralizados, y Zaritsi entregó una takuba al caid. Luego le dijo que para terminar el ritual y así salvar su vida de los asaltos cristianos debía sacrificar a sus propios soldados. Al principio, Mushik receló, pero tras confiar en el mago así lo hizo. Y cuando sólo hubo sangre derramada en el interior de la torre, las almas de los soldados fueron absorbidas por el filo de la espada. Zaritsi le explicó que lo único que quedaba por hacer era fingir la rendición desde lo alto del castillo, y entregar la takuba a los cristianos en señal de sometimiento. El resto lo haría el propio arma.

Una noche, el emisario del caid llevó la espada al campamento cristiano situado a mitad del monte. Cuando éstos celebraban confiados la victoria, las almas de los soldados musulmanes salieron de la takuba y aniquilaron a los cristianos. Del destino de la espada nada se supo, pero se cree que un soldado pudo sobrevivir y encontró el filo maldito. Aterrado por lo que había pasado, lo ocultó en algún lugar de la sierra para tratar de que nadie más sufriera la terrible maldición. Decenas de almas continuaron aún encerradas en el filo, gritando para que alguien las liberara (como parece que así fue).

Si los Jugadores guardan los pedazos del filo y vuelven a forjar la takuba del mago Zaritsi, las almas de los soldados del caid Mushik retornarán automáticamente, y el arma podrá ser utilizada con las siguientes características:

- Daño: 1d6+2
- En un ataque crítico de resultado 1, 1d6 almas encerradas de los soldados saldrán de la takuba en forma de sombra espectral, y atacarán a todos los cristianos presentes, incluidos los Jugadores (no así de otra religión ni tampoco al portador en esos momentos). Cada espectro luchará con un solo rival utilizando su acción "Estrangular" 45% (Daño 1d4+1 por asalto, durante 1d4 asaltos). La víctima sólo podrá evitarlo mediante una única tirada de RR al comienzo.
- Las almas carecen de características, Hechizos o Poderes Especiales. Poseen una RR: 20% e IRR 110%. Son totalmente invulnerables al daño físico (no mágico). Una vez se terminen los asaltos de su actuación, volverán a ser absorbidas por la takuba. Recordemos que si se vuelve a quebrar, las almas volverán a escaparse.

Sobre los frateres-lobo

Los caballeros de la Orden de Montegaudio, fundada en el castillo de Alfambra (Teruel) en 1171 por su primer Maestre, Rodrigo Álvarez, III conde de Sarria, sufrió un proceso de absorción por el Temple que se efectuaría en el año 1196. Antes de ocurrir este hecho, algunos de sus

caballeros liderados por Rodrigo González, lugarteniente de Álvarez, rechazaron la medida y fundaron la Orden de *Monfrac* o Monfragüe, con la encomienda en su castillo de la actual provincia de Cáceres (que hasta hacía poco pertenecía al Concejo de realengo de Plasencia).

Se cuenta que en uno de los últimos coletazos de los almohades antes de la conquista definitiva del lugar por el Rey Fernando II de León, los caballeros de Al-Monfrag tenían a sus puertas un ejército musulmán. Tras reunirse para diseñar una estrategia de defensa (resistir o luchar), una voz resonó en sus cabezas, y pronto se dieron cuenta de que era la Virgen de Palestina, la cual había sido traída de de Tierra Santa y colocada en el castillo de Monfragüe.



Ésta les propuso una alternativa ante la debacle: salvar la vida de la afrenta de los enemigos a cambio de convertirse en los guardianes de aquellos montes y bosques bajo la apariencia de animales salvajes. Aquel designio divino fue aceptado por todos. Y desde entonces se transfiguraron en lobos protectores. Sólo uno de ellos, Rodrigo González, permaneció con su forma original para ser su emisario cuando fuera necesario.

Por todo ello, en cuanto los Jugadores tuvieron estrecho contacto con el filo maldito, los lobos fueron atraídos por su poder. Por ello, su instinto animal propició el ataque al grupo (incluyendo a Rodrigo González) hasta que intercedió la Virgen en la lucha, pues consideró que aquellas gentes no representaban mal ninguno.

Por otro lado, la virgen intercesora fue, como decimos, la Virgen de Palestina en la forma de la imagen custodiada en el castillo de Monfragüe. Y sabiendo que sus lobos protectores se disponían a atacar a inocentes (el grupo nada sabía de la takuba maldita), desapareció de la ermita para aparecer sobre la lucha, momento en que evitó la tragedia. Pasado el peligro su gloriosa vuelta a la capilla por intervención divina pareció calmar el corazón de don Gonzalo Bermúdez.



Tercera parte:

El pleito del Obispo

Cuando el pueblo se rebela hasta los obispos temen el quebranto

Introducción

Una vez reanuden el viaje desde el castillo de Monfragüe (o tal vez no llegaron a él), y habiendo descendido ya sus serranías, el grupo avanzará en dirección a Jaraicejo. Sus intenciones deberían seguir siendo las mismas: hacer que don Tiago se entrevistase con el Obispo Dávila y a su vez que interceda en la inocencia del portugués por el asunto de Ciudad Rodrigo. El de Águila aún no ha recuperado la memoria reciente.

1. Llegada a Jaraicejo

Han pasado algunos días desde los últimos acontecimientos (debería ser entre el 6 y el 8 de agosto, aproximadamente). Don Tiago continúa sin recordar el motivo por el que ha de entrevistarse con su amigo el obispo Rodrigo Dávila (o si tan siquiera fue él quien se lo propuso, cosa que ni el joven Aleixo sabe). Tampoco debería saber nada sobre el fatal destino de su esposa, y como en el camino hay mucho tiempo para hablar, se interesará por alguno de los Jugadores. Les preguntará por alguna de sus anteriores hazañas, su oficio e intereses o si tienen familia (todo sea por charlar, vaya). Será un buen momento para que se recreen en sus historias, o para que inventen una buena anécdota si no quieren abrirse demasiado. El caso es que poco a poco ambos portugueses tomarán más confianza con el grupo viajero.

Al mediodía, con el sol brillando sobre sus cabezas y discurriendo por un terreno suave de lomas descendientes de norte a sur, los Jugadores divisarán a casi tres leguas en el horizonte un enclave en lo alto de un cerro. A duras penas podrán discernir un recinto amurallado, un castillo en su interior, y casas a extramuros (estas últimas situadas en su parte oeste, lo que es una pequeña aljama). Cerca de allí pasa la Cañada Real de la Plata, llegando en ese tramo hasta Trujillo. El lugar situado aún lo lejos es la villa de Jaraicejo (antaño "Xaharisejo"), su destino, muy cerca de la orilla norte del río Monte (hoy en día, Almonte).

Distando aún mucho las primeras casas a extramuros, Los Jugadores caminarán por una vereda polvorienta. En el sendero que transitan se hallan gentes que van y vienen: campesinos, labradores y viajeros, cuyo destino es sino salir y entrar por el recinto amurallado. Antes de alcanzar la población, el grupo advertirá un ruidoso traqueteo a sus espaldas: detrás de ellos se aproxima una carreta cerrada de madera, bien apuntalada y tirada por

dos caballos, los cuales son fustigados por un conductor. La carreta parece dirigirse a la misma población. Algunos de los caminantes comenzarán a jalearse ante el lucido transporte, reclamando unas monedas a quien se oculte en su interior. Será entonces cuando el conductor aminore la marcha y, tras descenderse una cortinilla del habitáculo con ruedas, una mano arrojará en el camino un puñado de maravedíes. Los allí presentes se lanzarán ansiosos al suelo para recogerlas.

Si los Jugadores superan una tirada de **Descubrir** podrán fijarse que la mano lleva un brillante anillo, muy grueso, en uno de sus dedos. Después, la carreta continuará su camino. Si el resultado es un éxito crítico, se darán cuenta de que en realidad se trata de un anillo pastoral con una cruz, propio de los obispos y arzobispos.

Unas tres horas después, tras de dedicar tiempo al descanso de don Tiago junto a unas escasas sombras de encinas junto al camino, el grupo se aproximará con no poco cansancio a la población, y advertirán con más detalle la muralla en la que sobresalen tres pequeñas torres adosadas. Los Jugadores podrán atravesarla a través de una de las entradas arqueadas situadas en su lienzo norte. Eso sí, varios soldados de la milicia local apostados en una pequeña caseta junto al arco vigilan el paso, y les exigirán pagar por derecho de portazgo. Éstos están armados con bordones y cuchillos. El precio es de un maravedí por cabeza más cinco dineros si llevan bestia, aunque será Aleixo o los propios Jugadores quienes puedan eximir lo obligado explicando la condición noble de su señor.

Por cierto, si preguntan por el obispo Dávila, los soldados negarán saber nada, aludiendo que son muchas las gentes, carros y bestias que entran y salen en la localidad al cabo del día.

Una vez crucen el recinto amurallado, los Jugadores encontrarán un puñado de casas aglomeradas en la colina central. Junto a ellas se alza una iglesia. En la parte sur de la loma se encuentra el castillo de tres plantas, pequeño pero bien cimentado y compuesto de un matacán simple. Su entrada está precedida de una rampa. Los Jugadores no tardarán en encontrar una posada sin nombre construida junto a la muralla, la cual también hace las veces de taberna. Tal vez sea un buen lugar para pernoctar esa noche, ya que don Tiago no es alguien acostumbrado a viajar tantos días a la intemperie.

Si los Jugadores se adentran en la posada, advertirán una planta inferior con mesas, asientos de madera, taburetes y techos abovedados. Una chimenea en el fondo se vislumbra inoperativa en esta estación del año. El lugar esta casi vacío a esas horas, y un matrimonio que ostenta el negocio (Sixto y Beatriz) podrán a servirles en lo que precisen. Allí podrán descansar, cenar o alquilar alguna las habitaciones del piso superior para pasar la noche (una de ellas contiene hasta cerradura y catre), lo cual incluye el desayuno al día siguiente.



Si le preguntan dónde pueden encontrar al obispo Rodrigo Dávila, Sixto no sabrá qué decir (por lo visto esos días gentes de todo tipo pululan por la localidad, así como por la vecina Trujillo); pero será Beatriz quien asegure haber escuchado que horas atrás llegó a la villa una carreta tirada por caballos, y que se detuvo en casa del párroco Andrés, situada tras de la iglesia. Si los Jugadores describen el transporte que vieron antes la mujer confirmará que es el mismo.

En este punto, Aleixo solicitará a los hospederos (si es que ellos no lo han hecho ya) una habitación para el descanso de don Tiago, el cual se muestra agotado tras el viaje (aunque éste por su orgullo lo niegue...). En su opinión, es mejor que el noble descanse y se presente ante el obispo al día siguiente, descansado y con mejor aspecto. Su señor costeará además la estancia de todos.

Por otro lado, la casa del sacerdote Andrés no tiene pérdida, pues es la única vivienda contigua a la iglesia de San Ramiro. Si los Jugadores se dirigen hasta allí esa misma noche, éste podrá recibirles y confirmarles que por la mañana recibió visita del obispo de Plasencia y un siervo. Llegaron en carruaje. Don Rodrigo se presentó, y según le contó venía a tratar un asunto con el alcalde del pueblo, por lo que preguntó por él. Tras darle el sacerdote las indicaciones, el obispo fue a verle. Sin embargo, no estuvo mucho tiempo en la población, y tal y como llegó se marchó, un rato después del mediodía.

Si los Jugadores insisten en la repentina marcha o el lugar al que se fue, el sacerdote revelará que su próxima parada, según le comentó Dávila, era la villa de Trujillo (es cierto), y que no parecía muy contento.

Sin embargo, será necesario superar una tirada de **Elocuencia (Fácil +25%)** para saber del asunto que lo trajo hasta Jaraicejo: por lo visto, don Rodrigo venía a solventar un pleito que tenía con Lope Pizarro, el alcalde de Jaraicejo (del encuentro con don Tiago no sabrá noticia alguna). Parece que no llegaron a ningún acuerdo (según habrá oído), e inmediatamente, el obispo ordenó a su siervo y conductor preparar de nuevo los caballos. Sin refresco para las bestias marchó a buscar a Trujillo con muy malas formas (cualquiera que lo oyera diría que blasfemando...). **Nota para el Director/a:** todo este asunto se produjo antes de que el grupo alcanzara la población en la que están.

En el caso de que los Jugadores quieran ir a visitar al alcalde Lope, los milicianos que vigilan las calles y murallas (que no son pocos, N° de Jugadores +1d4) los impedirán. El alcalde no es alguien cualquiera como para ser molestado a esas horas. Añadirán que en el día siguiente podrán visitarle. Si es preciso, los milicianos llegarán a las manos, y en tal caso tratarán de expulsar a los Jugadores de la población (esperemos que no acabe la aventura antes de tiempo...).

2. El encierro forzoso

A la mañana siguiente, los Jugadores, Tiago y Aleixo podrán desayunar en la posada (esperemos que hayan descansado). Si no lo hicieron la noche anterior, será posible acudir a casa del sacerdote Andrés, donde podrán conocer el destino de Rodrigo Dávila (tal y como se ha comentado). Al entender más o menos los hechos, don Tiago estará algo confundido, pues venir hasta Jaraicejo y hallar al clérigo era la razón de su viaje. El caso es que insistirá a los Jugadores a que lo acompañen hasta Trujillo para terminar con la incertidumbre de este asunto. Por supuesto, y aunque ahora escasea de dineros, les pagará sus servicios añadidos cuando regresen a Ciudad Rodrigo.

Aleixo también estará por la labor de buscar a don Rodrigo, dado que pretende hablar con él para que, como ya sabemos, interceda a favor de don Tiago en las acusaciones de la muerte de Ana Quinteros, la esposa de su amo... Por supuesto, si los Jugadores deciden terminar su relación aquí, la campaña habrá terminado para ellos al final de este capítulo (esperemos que no sea así). Esa misma mañana, hagan lo que hagan, ocurrirá un hecho insólito.

Estando aún en la localidad, advertirán una muchedumbre de vecinos en una pequeña plaza cerca de la iglesia. En medio de la misma los habitantes son acompañados por una docena de milicianos locales armados, y también un tipo con borceguíes altos, prendas de cuero y cabellos rizados. Éste ordenará al

contingente cerrar las puertas de la muralla, así como impedir la salida o entrada en el recinto a cualquier vecino. En caso contrario les animará a detenerlos por las fuerza. Y así se hará.

Si los Jugadores preguntan a los vecinos o algún soldado podrán saber que se trata del mismo Lope Pizarro, alcalde del lugar y miembro concejil de la población. Los milicianos no tardarán apostarse en las torres adosadas en la muralla y cerrar a cal y canto las puertas de la misma. Para saber los motivos de tales actuaciones, cualquiera a quien los Jugadores pregunten les dirá que *“don Lope quiere protegerles de las malas intenciones del obispo de Plasencia”*, pero no detallarán mucho más.

Si quieren saber lo que ocurre realmente, los Jugadores tendrán que hablar con el mismo alcalde, quien se halla aún por la plaza. Éste no tardará en informarles de las demandas que reclaman, narrándoles la siguiente situación: por lo visto, desde hace meses el obispo Rodrigo Dávila quiere adquirir para sí el señorío de Jaraijejo. Desde antaño la Corona de Castilla concedió a los habitantes del pueblo el pleno derecho de vivir sin señor. Con el tiempo, ese gobierno pasó al Obispado, al Deán y al Cabildo de Plasencia, por lo cual ahora lo reclama Dávila, apelando a la alta función eclesiástica que ostenta.

Pizarro añadirá que el obispo ha suprimido varias funciones de los miembros del Concejo de Jaraijejo, y se ha apropiado de los frutos y las rentas que da la tierra aledaña. También exige que se le entregue la población sin más (bueno, según él *“por pleno derecho”*), por lo cual los vecinos y él mismo se han negado. Además, en el día anterior Lope recibió la inesperada visita del obispo en su propia casa. Con sutiles amenazas veladas le dio un ultimátum para que le cediera la aldea, a lo cual éste se negó. Y hay algo más: aprovechando que Su Majestad la Reina Isabel de Castilla se encuentra en Trujillo desde no hace mucho, Dávila marchó hasta allí tras el encuentro que tuvo con él para que ella intercediera en todo este asunto (a su favor, claro).

Por todo ello Lope ha movilizad de forma improvisada a las milicias locales, organizando ese encierro vecinal. De esta manera espera que esta intervención también atraiga la atención de la Reina y sea ella misma quien plantee una solución factible y justa para todos, decantándose por Dávila o por los vecinos locales.

Nota para el Director/a: podría estar claro que Isabel la Católica se decantara por dar la razón al Obispo de Plasencia y no a los vecinos de una pequeña aldea. Sin embargo, recordamos que Isabel está en esos momentos en Trujillo porque busca en esta comarca alianzas a su favor en la guerra sucesoria de Castilla que mantiene contra el Reino de Portugal. Lope piensa que, si quiere el apoyo de esa población y sus habitantes, anulará los proclamados privilegios al obispo Dávila...

Si los Jugadores le piden a Pizarro dejarles marchar, éste no se negará (al fin y al cabo ellos no son vecinos y no tienen porqué empatizar con el asunto), y el alcalde ordenará a la milicia abrir excepcionalmente un portón. Eso sí, el grupo sólo podrá marcharse con lo puesto, es decir, les requisarán sus monturas y sus pertenencias con la excusa de la falta de bestias y provisiones en la villa (lo cual tal vez ello no guste mucho a los Jugadores).

Para conservar las monturas, éstos han de superar una tirada de **Elocuencia (Muy difícil -50%**, y ésta vez no vale la palabra de un noble...), por lo cual podrán salir indemnes del bloqueo. Ante cualquier malentendido o negativa, los Jugadores serán reducidos y finalmente encerrados forzosamente en las celdas del castillo...

Si logran mancharse, comenzará para el grupo la siguiente aventura (*Cuarta Parte: El Ladrón y la Reina*), o bien finalizará la aventura si desisten de ir a Trujillo tras la pista de don Rodrigo.



Tras esta explicación formulada por Pizarro o la insistencia para marcharse, el alcalde les pedirá a los Jugadores (si es que no se han ofrecido ellos mismos) adherirse a las protestas, pues cree que cuanto más afluencia consiga, más repercusión adquirirá sus justas demandas en Trujillo.

Si preguntan a don Tiago qué hacer (al fin y al cabo todo este asunto parte del hecho de ayudarle), éste no tendrá capacidad de decisión, pues, como es lógico, su turbada mente vaga entre la justa lucha de los vecinos y el derecho de su amigo el obispo de tomar lo que por religioso derecho le pertenece. En resumen, la decisión está en manos de los Jugadores (ni tan siquiera Aleixo sabe qué pensar).

4. Noticias desde Trujillo

Si se quedan, el grupo podrá deambular por el pueblo y hablar con sus gentes, aunque a lo largo de la mañana los vecinos del lugar saldrán de sus casas y ascenderán por la rampa del castillo. Portan aperos de labranza, cestas cuchillos, sacos o fardos varios. Incluso Beatriz y Sixto aportarán algunas barricas de vino y pellejos de agua. Parecen que los habitantes están comprometidos con su situación.



Antes o después, los Jugadores habrán de ocultarse junto con Lope, su hijo (Severo Pizarro) y el resto de vecinos hasta la fortaleza, cuyas estancias en las tres plantas serán ocupadas. El grupo permanecerá encerrado cinco días con los vecinos y suficientes suministros para pasar las jornadas. Quizá sea buen momento para que los Jugadores interaccionen con libertad en el interior (y a discreción del Director/a sean partícipes de riñas, coloquios u otras situaciones como cómplices de la rebelión local organizada).

Tras ese tiempo se habrá corrido ya la voz de sobre el aislamiento: ningún buhonero habrá podido acceder a la localidad, los ganaderos que cruzan la cañada real no habrán podido descansar en Jaraicejo y ningún carruaje o montura habrá podido cruzar sus murallas. Ocurrirá también que un miliciano anunciará una mañana la llegada de correo real cabalgando desde Trujillo. Por lo visto viene acompañado de un muchacho de unos veinte años que dice ser sobrino del obispo.

Lope pedirá a los Jugadores que le acompañen para recibirlo. Una vez fuera, ordenará a la milicia que abran las puertas de la muralla y dejen entrar al correo, quien descabalará y entregará a Lope una carta lacrada con el sello real. Si algún Jugador posee alguna puntuación añadida en Leer y Escribir podrá leerla sin problemas (en caso contrario será Lope quien lo haga). El mensaje dice así:

Trujillo, 20 de junio. Reyes.

Que Su Majestad, Isabel la Primera, Señora de Castilla y esposa de Su Majestad Fernando de Aragón, estando en la villa de Trujillo allí guardada, ofreció a Su Ilustrísima don Rodrigo Dávila audiencia para el parecer de lo que acontece en la villa de Jaraicejo, guardada bajo el término de Plasencia.

Y sabiendo lo que allí ocurre, que Su Majestad ordena buen juicio y decisión a los queridos habitantes de aquella estancia, y a su alcalde Lope Pizarro, para estar bajo el gobierno del obispo de Plasencia. Por ello, Su Majestad requiere la entrega de la fortaleza y pueblo a don Rodrigo Dávila, pues en tales términos a Deán y Cabildo de Plasencia también se lo rogamus.

Isabel I de Castilla, en Trujillo.

Tras la lectura de la resolución, el jinete se presentará como Gil Dávila, sobrino de don Rodrigo. Es un muchacho fuerte y joven, de poco más de veinte años. Entonces añadirá a la carta las palabras de su tío. Según él, cuando la posesión por parte del obispo se lleve a efectos (y esperemos que de forma pacífica), se llevará a cabo una revisión más favorable de los pechos, rentas y derechos para todos sus habitantes.

Lope, viendo la oportunidad que se le presenta, pedirá a los Jugadores que le apresen, pues lo tomará como baza a su favor para las siguientes negociaciones en el asunto (cosa típica, vaya). El joven no se resistirá, añadiendo que sólo cumple la petición de su tío. Si los Jugadores no lo hacen, los propios milicianos acatarán la orden.

Dado que el alcalde no cuenta con muchos efectivos más allá de la guarnición local, Pizarro propondrá a los Jugadores un último trato para beneficio de todos: transportar a Gil Dávila hasta el castillo de Monroy, propiedad de la familia Monroy (*cuyas luchas, idas y venidas dan para otra historia...*). Su principal oficial es un tal Mateo, el alcaide de la fortaleza, a quien conoce. Según Lope, allí Gil podrá aguardar hasta que acabe la negociación por la villa (si hubiera alguna acción militar en el pueblo, Pizarro tendría ese resorte para defenderse, lejos de Jaraicejo). Mientras tanto, el alcalde enviará a alguien para informar al obispo de la detención cautelar de sus sobrino, y también que regrese a Jaraicejo para reanudar la negociación justa para todos.

Por supuesto, este nuevo favor conllevará para el grupo una cuantiosa suma económica o la reposición de provisiones para al menos una semana (a determinar por el Director/a). La detención del sobrino no le parecerá a don Tiago una buena solución, y propondrá a los Jugadores declinar la oferta; no obstante, Aleixo añadirá que si el obispo accede a regresar a Jaraicejo para formalizar una solución se ahorrarán el viaje hasta Trujillo... Por ello, la decisión de escoltar a Gil queda en manos de los Jugadores.

Si el grupo declina la oferta, Lope les dejará marchar, comenzando así la *Cuarta Parte: El Ladrón y la Reina*, sin ningún tipo de reprimenda por su parte, con el agradecimiento de Lope por su colaboración durante esos días.

Si aceptan la propuesta, los Jugadores podrán disponer de sus monturas o adquirir animales de carga para el viaje, y una notificación escrita por Lope para el alcaide de Monroy, la cual contiene las instrucciones acerca de este asunto (la identidad del retenido y el motivo del problema). Además, en garantía de la integridad de Gil Dávila, Lope mandará con los Jugadores a su hijo Severo, quien aguardará con él en el castillo como muestra de buenas intenciones. Mientras tanto, Lope les estará esperando. *Nota para el Director/a:* sería recomendable dejar a don Tiago y Aleixo en Jaraicejo, descansando, y dejar que esta parte se lleve a cabo sin su compañía.

5. El viaje hacia Monroy

Monroy dista de Jaraicejo algo más de siete leguas. Su trayecto es un tramo directo hacia el oeste, a través de extensas dehesas cercanas a las riberas norte del río Almonte. Por ello el viaje se estima en un par de días, a buen ritmo y con sus descansos pertinentes. El grupo tendrá la ventaja de viajar por alguna que otra vereda, pero en realidad lo suave del terreno les facilitará la marcha. Si los Jugadores preguntan cualquier cosa a Gil durante el trayecto, éste les contará que vive en Plasencia, que su tío no es un mal hombre y que sólo quiere lo mejor para el pueblo de Jaraicejo. Durante la jornada de viaje, el Director/a el lanzará 1d6 para activar alguno de estos sucesos:

1: Ningún encuentro. el grupo tan sólo se topará con algún campesino o buhonero de la zona. Si hablan con ellos éstos preguntarán por los sucesos que se oyen de la población de Jaraicejo. Y poco más.

2-4: Dos mercenarios del obispo Rodrigo, quienes tienen órdenes de seguir a Gil Dávila hasta Jaraicejo, tratarán de liberarlo y devolverlo a Trujillo. Lo harán asaltando al grupo por sorpresa durante un descanso, saliendo de unas rocas o tal vez de algunos matorrales. Sólo mediante la tortura podrán confesar sus intenciones.

5-6: De forma aleatoria, uno de los Jugadores caerá en una trampa para lobos de 4 varas de profundidad construida por alimañeros. Sufirá un daño de 1d6 a no ser que se supere una tirada de **Suerte**, por lo cual el daño será de la mitad. Si el Jugador marcha a sobre un animal en el momento de la caída, el cuadrúpedo quedará incapacitado para continuar, aunque podrá recuperarse si algún Jugador lo estabiliza mediante una tirada de **Sanar**. Si el Director/a lo considera, cualquier retraso en su marcha hará que se encuentren con los personajes del evento 2-4.

Una vez lleguen a Monroy, verán una pequeña villa de mucha actividad campesina, así como un constante ir y venir de soldados y vecinos. El sitio se alza en torno a un castillo con tres torres, una barbacana exterior que está siendo apuntalada y un foso de casi cinco varas de ancho que rodea el perímetro de la fortaleza. Hernando de Monroy, (quien es un leal a Isabel en el conflicto real) gobierna la villa, aunque en esos momentos no se encuentra allí.



Los soldados que guardan la entrada del fortín requerirán a los Jugadores los motivos de su llegada, por lo cual la carta de Lope les dará acceso a ello. Será así como el grupo podrá tener audiencia con el alcaide del castillo, Mateo Díaz. Tras recibir al grupo y leer la carta en la que se mencionan las identidades de Gil Dávila y Severo, Díaz quedará a cargo de los mismos. Si lo desean, el grupo podrá descansar en el castillo antes de regresar, y para ello se le facilitará una celda común sin muebles ni camas, a excepción de los personajes nobles, que disfrutarán de una sala de invitados con ciertas comodidades.

Cuando los Jugadores retornen a Jaraicejo (cuyo viaje no contará con ningún contratiempo destacable), las puertas de la villa les serán abiertas, y Lope les agradecerá su intervención. Después les hará entregar de la recompensa acordada. No hay mejoría para el desmemoriado Tiago, y el grupo podrá descansar allí el tiempo necesario, concediéndoles algún animal de carga o viaje (si es que no disponen de ellos). Por cierto, sabrán que el obispo Dávila no ha acudido aún al lugar.

Así que, decidan lo que decidan hacer (esperar a que regrese o marchar a Trujillo directamente para dar con él), los Jugadores serán testigo de cómo alguien acude a las puertas de la muralla, accede al interior con permiso de la milicia vigilante y se interesa por Lope Pizarro. En presencia de los Jugadores se presentará como Diego

Vega, criado del obispo Dávila. Superar una tirada de **Memoria (Fácil +25%)** hará recordar a los Jugadores que se trata del hombre que conducía el carruaje sobre el pescante antes de que alcanzaran la villa. Comunicará que trae la respuesta del Obispo, ya que, según dirá, no ha podido acudir personalmente al hallarse (como ya saben) en compañía de la Reina y otros nobles en Trujillo. La carta dice así:

Don Rodrigo Dávila, Obispo de Plasencia,

que en respuesta al asunto del mío sobrino, comunico a Lope Pizarro que no ha hecho sino desencadenar la mano de Su Majestad la Reina con drástica solución, y enviará a Jaraicejo a los frailes de la Encomienda de Santiago en Trujillo; no para tomarla, pues bien podría hacerlo, sino para llevar a los pensantes de la rebelión hasta Trujillo para que den cuentas de sus actos.

A pesar de esta decisión, y no queriendo derramar sangre alguna entre aquellos villanos que deseo señorear con justicia, y así tampoco arriesgar por ello la vida del mío sobrino, he aquí mi propuesta previa a la de Su Majestad: la supresión del onceno para los habitantes de Jaraicejo, estipulado al grano, chivos, queso, lana, miel y otros productos naturales de la villa durante el primer año tras mi posesión. He aquí la propuesta que pueda evitar la ira y el ardor de Su Majestad.*

*El onceno es es impuesto que se basa en la remuneración de la onceava parte de los diezmos, fanegas o productos locales.

Conclusión

Ante la presión del envío de los caballeros de Santiago que la Reina Isabel dispone en Trujillo, Lope acabará cediendo a las exigencias del pago por la liberación de la población y sus habitantes. Tras conocer la respuesta, Diego Vega tendrá vía libre para marcharse a Plasencia y efectuar la transacción por la villa de Jaraicejo ante el Obispado (primero regresará a Trujillo para comunicar los hechos a su señor). Además, si los Jugadores le preguntan por el Dávila, Diego les informará que podrán encontrarlo en la casa de Alfonso Altamirano, uno de los regidores de la villa de Trujillo (él tampoco sabe del asunto por el que tengan que reunirse don Tiago y don Rodrigo). Esta historia terminará con Lope Pizarro despidiéndose de los Jugadores y agradeciéndoles de nuevo su buen hacer. Lo más lógico es que el grupo, Tiago y Aleixo sigan su destino, ahora hasta Trujillo.

Recompensas

- Por sobrevivir a los sucesos: 10 p.Ap.
- Por participar en el encierro: +5 p.Ap.
- Por trasladar a Gil Dávila hasta Monroy: +15 p.Ap.

Dramatis Personae

Milicia de la Villa de Jaraicejo

FUE: 15 Altura: 1,97-2,15 varas
AGI: 14 Peso: 135-140 libras
HAB: 14 RR: 75%
RES: 13 IRR: 25%
PER: 12 Templanza: 50%
COM: 10
CUL: 10
Protección: Ropa Gruesa (1 punto), Gorro cuero (1 punto)
Armas: Bordón 40% (1d4+2), Cuchillo 42% (1d6)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Conocimiento de Área 35%.

Mercenarios de Rodrigo Dávila

FUE: 12 Altura: 2-2,05 varas
AGI: 15 Peso: 141-145 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 14 IRR: 25%
PER: 16 Templanza: 50%
COM: 8
CUL: 5
Protección: Ropas Gruesas (1 punto)
Armas: Cuchillo 66% (1d6)
Competencias: Descubrir 48%, Esquivar 40%, Rastrear 41%, Sigilo 52%

Apendices

El lugar y castillo de Jaraicejo

Jaraicejo es una población cercana a Trujillo, dentro de los límites de las Tierras de Plasencia. El pueblo se halla en un lugar estratégico entre los ríos Almonte y Tajo, y fue heredado por los sucesivos obispos plasentinos y sus deanes y cabildos. Casi cien años antes, sus habitantes fueron gobernados por un señor libre, y por mandato real gozaban de privilegios y exenciones de impuestos en compensación por repoblar una zona “en tierra de nadie” durante las agotadoras las luchas entre cristianos y musulmanes, así como por el aguante frente al bandolerismo local. El castillo, fue fundado por Alfonso VIII de Castilla para reforzar el término de Plasencia y las tierras de Trujillo. Se utilizó mamposte con pizarra y argamasa, y su estructura era de tres plantas interiores. A su alrededor se erigía una muralla con varias torres. Por ello, poseía un carácter defensivo y estratégico, que servía para detectar tropas en los alrededores. En el siglo XII fue refugio de los bandoleros locales denominados *golfines*. En la actualidad sólo quedan algunos vestigios del mismo. La historia de este encierro sucedió realmente, por lo que este capítulo está basado en él.



Cuarta parte:

El Ladrón y la Reina

Es sabido que todos los ladrones tienen más miedo que vergüenza

Introducción

Mediados de agosto. Tras dejar atrás la población de Jaraicejo, el grupo viajará hacia el sur por la llanura castellana; en concreto atravesarán calurosas dehesas cuajadas de encinas y acebuches en un suave vaivén de terreno elevado y regular. Poco a poco, las horas y jornadas que soportan comienzan a transformarse en cansancio. Mientras Aleixo espera pedir al Obispo consejo para afrontar el malentendido de la muerte de doña Ana (la cual concierne a su señor), don Tiago comienza a recuperar poco a poco la memoria.

1. Algunos recuerdos

Desde Jaraicejo, Trujillo dista a siete leguas (distancia similar, más o menos, a la que recorrieron si marcharon hacia Monroy). Atravesar esas dehesas les llevará un día entero y algo más (pues el sol no parece dar tregua y será necesario hacer varias paradas para descansar). El grupo no hallará arroyos de importancia, sino peñascos y caminos polvorientos. En algún momento durante ese viaje, los Jugadores notarán que don Tiago queda un poco rezagado. Se encuentra bien, pero en las últimas horas no habla mucho y parece preocupado.

Si le preguntan, el noble podrá revelar que su mente recupera algunos trazos de memoria perdidos, los cuáles les podrá describir: por lo visto, estando hace no mucho en Ciudad Rodrigo, tuvo un altercado con un tal Pedro, el hijo mayor de la familia Pacheco, una de las más notables de aquella ciudad. Según él, una mañana Pedro se jactó de dos criados del portugués, los cuáles estaban comprando carnes en la plaza del mercado. Aquel incidente dio mucho que hablar en el lugar, por lo que don Tiago solicitó un encuentro con la familia Pacheco para aclarar por las buenas el asunto. Pese a las rencillas que los Pacheco tenían con Tiago (el noble ostentaba un pasado juanista y contrario a la Corona castellana, estigma no diluido del todo pese a su matrimonio con Ana Quinteros de Águila, de lealtad isabelina), Pedro Pacheco accedió a recibir al portugués en su palacio. Allí convocó a otros nobles de la villa como testigos de los hechos (o así quiso parecer).

Según don Tiago, estando delante de aquella élite y con la aparente intención de escucharlo, Pacheco trató de ridiculizarlo, tras lo cual el portugués respondió con malas maneras, llegando el asunto casi a las espadas. Los alguaciles de la villa pusieron paz antes de que ocurriera un derramamiento de sangre. Y hasta aquí el recuerdo de

don Tiago. *Nota para el Director/a:* Aleixo sabe este episodio, pero no ha querido describirlo tanto por no haber ocasión en ello como por ser un suceso escabroso para su amo, al cual aprecia mucho.

Tras escuchar este relato y sacar sus propias conclusiones, los Jugadores verán que dos jinetes se aproximan hacia ellos desde el sur. Una tirada exitosa de **Descubrir** les hará ver con claridad que se tratan de caballeros militares, pues portan armaduras y una cruz roja sobre sus sobrestes. Los personajes de profesión religiosa o aquellos que superen una tirada de **Cultura x2** sabrán por la insignia que se trata de caballeros de Santiago, y por ello procedan muy probablemente de Trujillo. Aunque aún no lo saben, las órdenes de los dos jinetes son acudir a Jaraicejo y apresar a un par de vecinos para luego llevarlos a Trujillo (*Ver Apéndices: los caballeros santiaguistas de Trujillo*). Cuando los de a caballo lleguen hasta ellos, será mejor que se aparten del camino, pues los jinetes no se detendrán ante el grupo.

Dos horas de viaje tras este encuentro, así como varios descansos tomados, el grupo podrá ver a lo lejos la villa de Trujillo ubicada sobre un cerro, y sobre su cúspide el castillo despuntando en el paisaje.

2. Día de mercado

Tras este tiempo, los Jugadores alcanzarán la villa de Trujillo. Mientras se acercan a la ciudad verán el trasiego de campesinos y viajeros atravesando las inmediaciones. Ya muy cerca, el grupo advertirá el castillo de frente, en lo alto de una gran colina, pero tendrán que rodear la muralla de la alcazaba para acceder a la ciudad por alguna de sus varias puertas de acceso.

Tras acceder a la villa, los Jugadores notarán que hay mucha afluencia de población en su interior, carruajes haciéndose hueco entre las calles, niños corriendo junto a cualquier vivienda o soldados castellanos uniformados por doquier. Pese a que es una villa de gran importancia, todo este ajeteo es debido a la presencia de la Reina Isabel en la ciudad. Don Tiago les contará que sólo ha estado un par de veces en Trujillo, y Aleixo también confirmará su estancia en solitario (allá cuando se dedicaba a otros menesteres comerciales).

Por las calles y las plazas se agolpan distintas gentes: soldados, caballeros militares con la misma cruz de Santiago que tal vez antes vieron, clérigos con la tonsura sobre sus cabezas y monjas que se dejan ver a las puertas

de algún convento. Pero lo que más abunda ese día es la presencia de comerciantes, campesinos, buhoneros y curiosos de todo tipo. A ello se le suma el día de mercado en el que se encuentran, el cual se celebra en las afueras de la alcazaba. Por cierto, si los Jugadores se disponen a buscar a Rodrigo Dávila, recordamos que lo único que saben es que se aloja en el palacio del regidor Alfonso Altamirano.

El mercado está compuesto por todo tipo de puestos: hay camisas finamente bordadas con lino, piezas de cuero para ser trabajado, utensilios de cocina o un par de afiladores de cuchillos; las carnes ahumadas y frescas se acumulan junto a puestos de carnes saladas o ya guisadas. Aperos de labranza conviven con pellejos de agua y vino recién cosidos, mientras un niño vigila las gallinas de su padre, muy flacas, por cierto, esperando a ser vendidas ese día. ¿Quién no tiene, además, unos pocos dineros para gastarlo en el buen calzado que hasta allí se ha traído? Media docena de pieles de zorro y jinetas penden de una cuerda, reseándose lentamente, mientras un especiero introduce con una cuchara de madera algún tipo de sal (o algo similar) en una bolsita de cuero.

Algunas lonas y telas están colocadas estratégicamente a la altura de los arcos de varios soportales. Ello hace que los productos eviten el calor sobre ellos. Los nobles y sus criados recorren las calles, pensando más en lucir su presencia que en adquirir cualquier baratija. Más abajo se sitúa la plaza principal, donde se erige de manera monumental la Iglesia de San Martín y otros palacios sobre soportales. Es allí donde se disponen la mayoría de los puestos, haciendo del lugar un rincón de gran belleza y actividad en la villa.

Los Jugadores podrán adquirir productos que el Director/a considere oportunos, puesto que hay varias tiendas y puestos de comestibles, otro de venta de armas y protecciones, algunos servicios profesionales (un herrero, por ejemplo). Y tal vez exista algún comerciante que ofrezca algún producto más extraño (*¿un ingrediente necesario para un hechizo, tal vez? Ver “Localización de componentes mágicos” y “Detección de Brujería” en las páginas 234 y 235*). Por supuesto, cualquier Jugador podrá obtener un precio rebajado si supera una tirada **Comerciar**.

Por supuesto, el mercado será un buen sitio para preguntar por Rodrigo Dávila, por el palacio del regidor Alfonso Altamirano o por cualquier otra pista que pueda conducirles hasta el obispo. Sin embargo, la mayoría de las gentes no están por la labor de hablar con los Jugadores, o simplemente no sabrán dónde se hallan aquellos que buscan.

Está claro que el fervor por la estancia de Isabel I parece ser muy grande. Claro que, ante tamaña aglomeración, no faltan a su vez gentes de mal vivir (ladrones y buscavidas) que intentarán aprovecharse de cualquiera que se precie. Por supuesto, los Jugadores no serán una excepción, y el Director/a debería hacerles tirar por **Descubrir** para

evitar que alguno de ellos les deje sin su bolsa de monedas o algún objeto de apreciado valor. Además, la presencia de sobrefieles en la ciudad, encargados de vigilar el correcto funcionamiento del mercado, pesos y precios, puede ser su último recurso para recuperar lo que es suyo. También hallarán, pero más escasamente, algún que otro alguacil en la plaza (lo cierto es que ese día están desbordados).



3. Un ladrón escurridizo

Antes o después, durante su estancia en el mercado, los Jugadores escucharán un grito cerca de uno de los puestos (*“¡Al ladrón!”*), y verán a un muchacho de apenas quince años corriendo entre la multitud, huyendo de la plaza a toda prisa. Como ya decimos, los alguaciles están hoy muy dispersos (por la ciudad, digo), y si los Jugadores deciden perseguirle (ni Tiago ni Aleixo lo harán) habrán de realizar una tirada de **Correr** para no colisionar contra la muchedumbre. Si la superan, observarán que el ladrón, una vez alejado de la plaza por una de las calles ascendentes, se dispone a trepar un muro trasero de un alcázar de la ciudad. **Nota para el Director/a:** se trata de la casa-palacio de Luis Chaves “El Viejo” (ver Apéndices).

En caso de no cejar en su empeño, los persecutores habrán de realizar la pertinente tirada de **Trepar** para ascender por el muro de algo más de tres varas de altura, para después dejarse caer al patio interior. El asustado ladrón, tras no encontrar una salida factible, trepará la pared de la casa-fuerte a través de las rejas de una ventana. Su intención será clara: alcanzar el primer tejadillo de la vivienda. No obstante, en su ascenso, el joven tímido se colará por una de los balcones de la torre anexa al tejado, desapareciendo tras una cortinilla. Perseguirle llevará de nuevo añadida otra tirada de **Trepar** (**muy fácil +50%** debido a las rejas del balcón).

Tendrán que tener cuidado, pues la altura ahora es casi nueve varas (un daño de caída de 3d6).

Si los Jugadores acceden por el balcón y entran en el palacio encontrarán al ladrón de espaldas, paralizado en medio de una sala copada de gente: delante de ellos se encuentran, sentados en una mesa cuadrada, tres hombres (uno de ellos con el sobreveste de la Orden de Santiago) y una mujer con ricas prendas ocupan una alargada mesa. Tras ambos hay ocho caballeros de Santiago que escoltan aquella reunión. Todo tiene un aire señorial, y es posible que los Jugadores intuyan que se trata, ni más ni menos que acaban de irrumpir en una reunión de Su Majestad Isabel, su séquito y otros nobles de la ciudad. Casi nada.

Nota para el Director/a: llegar hasta ese lugar significa haberse colado en la casa del poderoso Luis de Chaves, apodado el Viejo, residencia habitual de los Reyes Católicos en sus visitas a Trujillo (ver Apéndices). Los presentes son Luis Chaves el Viejo (anfitrión), Alfonso Altamirano (regidor de Trujillo), Alonso de Cárdenas (Maestre de la Orden de Santiago) e Isabel I, todos rodeados de guardias.

Los allí presentes se sorprenderán, y con presteza los caballeros de Santiago apresarán al ladrón y a los Jugadores aparecidos por la ventana; el resto de guardias se abalanzarán sobre la reina para protegerla creyendo que se trata de algún tipo de ataque. No hay posibilidad alguna de huir, pues hay demasiadas armas concentradas en la sala.

Al joven pícaro se le caerá la bolsa de monedas mientras lo apresan, y, junto con sus persecutores, los llevarán a un pequeño calabozo en la planta baja de la casa-fuerte. Harán lo mismo con los Jugadores que hayan accedido

trepando al patio exterior (aunque no hayan logrado escalar por la fachada). La prioridad para los hombres de ese palacio es asegurar el lugar y encerrar a los “nuevos invitados”.

Los Jugadores que no hayan perseguido al joven ladrón no sabrán de éstos acontecimientos. Tal vez algunos estén esperando fuera, delante del palacio. En tal caso, no volverán a ver a dicho Jugador hasta que llamen al portón y pregunten por él. Tras ello, uno de los criados de Chaves le hará pasar al interior hasta entrevistarse unos segundos con el dueño. Claro que, sufrirá la misma suerte que su compañero: será encarcelado en el calabozo hasta que se aclare todo el asunto (pues de momento todos creen que se ha tratado de alguna celada, un tanto extraña, contra Su Majestad).

Si ninguno de los Jugadores persiguió al ladrón y sólo se dedicaron a buscar a Rodrigo Dávila, podrán averiguar en el mercado o en alguna taberna de la plaza que el obispo de Plasencia hizo aparición en la iglesia de San Martín, y que según se dice se hospeda en el palacio de Alfonso Altamirano, el cual se erige no muy lejos de la plaza. Al llegar allí, los criados del regidor corroborarán la información, pero les dirán que Rodrigo Dávila marchó esa misma mañana hacia Guadalupe (no se concretarán los motivos). De nuevo, el obispo ha quedado en la estacada al grupo (en este caso la aventura avanza hasta la *Quinta Parte: Una errónea bondad*).

4. Haciendo justicia

Si bien los Jugadores no se interesaron por el asunto del ladrón, o bien algunos de ellos ni siquiera intentaron escalar sobre la fachada del palacio (quedando fuera), es posible que el Director/a les ofrezca el siguiente evento paralelo: en el lugar en el que se encuentren (la misma



plaza del mercado o alguna calleja aledaña), hallarán a los dos caballeros de Santiago con los que se cruzaron previamente. Parece que han regresado a Trujillo, trayendo consigo a dos personas: Sixto y Beatriz, los posaderos de Jaraicejo. Ante la mirada de muchos vecinos y asistentes ese día en la ciudad, están siendo empujados (y casi arrastrados), cuesta arriba, en dirección al castillo. Ambos caminan maniatados. Al salir de la plaza del mercado, antes de desaparecer, los caballeros los entregarán a dos alguaciles, dándoles algunas instrucciones precisas (inaudibles). Quizá los Jugadores se apiaden del matrimonio, o al menos se interesen por saber porqué los llevan detenidos como delincuentes.

Si los Jugadores interceden por ellos, los alguaciles no tendrán nada que decirles, aunque les preguntarán si los conocen. No servirá palabra alguna para convencerlos de que los suelten (ni tan siquiera la presencia y palabra de don Tiago). Un éxito en **Elocuencia (Difícil -25%)** les hará decir que son conspiradores contra la Reina Isabel, y que los llevan al palacio del regidor don Alfonso (Altamirano). Ellos no saben nada, son simples mandados por los caballeros (recordemos que en el apéndice se explica este hecho). La única manera de salvarlos de un próximo ajusticiamiento es interceder, por la fuerza, para liberarlos. En el caso de que esté presente, don Tiago se unirá a esta opinión, puesto que ni tan siquiera los alguaciles harán caso de su propia palabra (cosa que ha llegado a molestarle).

Si los Jugadores vencen a alguno de ellos o lo hieren de gravedad, el otro tratarán de huir para pedir refuerzos (o al menos gritará). El caso es que el grupo podrá liberar a Beatriz y Sixto, y ambos les darán las gracias, dándose cuenta ahora de que estuvieron en su posada días atrás. Entonces el matrimonio huirá de la ciudad. Sin embargo, hagan lo que hagan ahora (y más pronto que tarde), las autoridades de la ciudad se habrán enterado de los hechos. Antes o después, dos alguaciles más y tres clérigos de Santiago, acompañado por un sobrefiel, rodearán al grupo, obligándoles a rendirse. Por supuesto, acabarán presos, llevados al mismo lugar al igual en el que hubieran acabado si hubieran perseguido al ladrón del epígrafe anterior... No ocurrirá ésto con don Tiago y Aleixo, dadas su condición (aunque acompañarán a los detenidos hasta el palacio de Chaves el Viejo).

5. Horas entre barrotes

El ladrón y los Jugadores (lo hayan perseguido o hayan intercedido en la detención de los posaderos) serán introducidos en un sótano a través de una estrecha escalera en la planta baja. Descienden a unos oscuros calabozos. Allí abajo aguardan dos celdas con barrotes de planta cuadrada. Una vez se hallen presos en un par de celdas permanecerán encerrados durante unas horas. Si preguntan algo al pícaro éste se presentará como David, aunque no sabrá nada sobre obispos, reuniones o reinas (tan sólo que ésta estaba en la villa, como sabe el resto de la población del lugar). Tras ese tiempo, aparecerán dos guardias y un criado con un candil acompañando a uno

de los nobles que asistía a la reunión. Es Luis Chaves, el anfitrión. Interrogará al grupo delante de los barrotes, inquiréndoles acerca de su identidad y los motivos de colarse y subir por su balcón.

David interrumpirá pidiendo clemencia, aunque Chaves hará una señal a sus guardias para que entren en su habitáculo y le hagan callar a base de golpes. Será un buen momento para que los Jugadores expliquen las razones de su entrada. Si mencionan al obispo Dávila, Chaves les responderá con desdén acerca de su marcha a Guadalupe hace unas horas, sin especificar los motivos (la misma información que pueden adquirir en casa de los Altamirano).

Cuando expongan sus razones, aparecerá una mujer con un largo y rico vestido. Va consigo una sirvienta con una lámpara de aceite en alto. Apenas se ven sus rostros por la tenue luz. Ambas se acercarán a las celdas, y Chaves ordenará a sus hombres que dejen paso a *Su Majestad*. Entonces los Jugadores entenderán que se trata de Isabel I. Delante de las celdas, El Viejo explicará a la reina que uno era un ladrón que pretendía huir, y los otros, por lo visto, los persecutores (o bien los describirá en base al asunto del matrimonio capturado).



Acto seguido, la reina mirará a los Jugadores unos instantes, tras entender la situación, les agradecerá su intento de hacer justicia con el ladrón. Si le explican la inocencia de Sixto y Beatriz, naturales de Jaraicejo (o bien su versión del asunto del capítulo anterior), también agradecerá saber que hay algo que no parece concordar con la realidad (pues la misma versión le ha contado don Tiago, al que ha conocido un rato antes), y dirá que hablará con Alonso de Cárdenas, el Maestre santiaguista enviado por Dávila, para saber más sobre el asunto (a ella también le parece extraño que dos posaderos hayan sido el cerebro de la insubordinación de Jaraicejo...).

Nota para el Director/a: recordemos en todo momento que la reina necesita ganar adeptos ante la guerra de

Sucesión, tanto ganándose el favor de pueblos y villas de Castilla como castigando comportamientos en su contra.

Por cierto, si los Jugadores le explican el asunto de don Tiago (aquellos que les contó Aleixo sobre la inocencia de su amo por el asunto de su esposa), la reina apelarà que se halla demasiado ocupada para interceder en asuntos personales, pese a la gravedad que ello supone. No obstante, podrìan proporcionarles (a discreci3n del Director/a, alguna carta de recomendaci3n para el propio obispo, algo asì como que trate de ayudar lo mejor posible al grupo en ese asunto). Finalmente, Isabel ordenarà la liberaci3n de los Jugadores (no asì la del ladr3n), para despu3s desaparecer con su sirvienta escaleras arriba. Chaves cumplirà su deseo: sus hombres abriràn la celda y seràn devueltos a la primera planta.

Conclusion

Allì les devolveràn sus armas y otras pertenencias, y tras esperar unos instantes, un criado de la casa de Chaves les entregarà una bolsa de con veinte reales de plata (es decir, unos sesenta maravedìes) como agradecimiento de la reina por esclarecer cualquiera de los dos asuntos planteados. El Viejo, por cierto, mirarà la transacci3n con cierto desd3n, pues al fin y al cabo se han colado en su propia casa. Tras ello quedaràn libres. Si ahora preguntan por el obispo Dávila volveràn a indicar que se hosped3 unos dìas en casa del regidor Alfonso Altamirano, y tambi3n que march3 a Guadalupe hace pocas horas. En este punto, los Jugadores pueden volver al mercado si lo desean, descansar en alguna taberna, pernoctar en una posada o continuar su b3squeda hacia su nuevo destino.

Recompensas

- Por sobrevivir a los sucesos, 10 p. Ap.
- Por alcanzar el balc3n en medio de la reuni3n de nobles y la Reina, +10 p. Ap.
- Por liberar a Sixto y Beatriz, +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Alguaciles de Trujillo

FUE: 13 Altura: 2,03-2,09 varas
AGI: 14 Peso: 170-175 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 14 IRR: 25%
PER: 15 Templanza: 50%
COM: 12
CUL: 9

Protecci3n: Gambes3n Reforzado (3 puntos)

Armas: Bracamante 48% (1d6+2)

Competencias: Correr 20%, Descubrir 40%, Empatìa 46%, Esquivar 35%, Mando 42%, Tormento 35%.

Apendices

Los caballeros santiaguistas de Trujillo

Tras la entrega del mensaje en Jaraicejo por parte del correo real procedente de Trujillo (en la que Su Majestad Isabel advertìa una incursi3n militar en dicha villa), Lope Pizarro y el Obispo Dávila acordaron una soluci3n monetaria por la cesi3n de la villa antes de que se produjera un derramamiento de sangre. Claro que, la Reina Isabel, queriendo ganar localidades a su causa polìtica, no podrìa dejar impune un encierro o insubordinaci3n como la que los vecinos de Jaraicejo protagonizaron. Y es que la misma actitud podrìa salpicar a otras poblaciones. Por ello habìa que obtener responsables concretos para ajusticiarles y crear ejemplo para cualquiera.

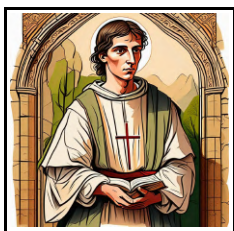
Rodrigo Dávila, obispo sin demasiados escrùpulos, pidi3 a Alonso de Cárdenas, Maestre de Santiago y amigo del obispo (presente en la reuni3n con la Reina), que capturara a cualquier vecino de Jaraicejo, a quien les culparìa por la concepci3n del plan de rebeldìa de aquella poblaci3n. El Maestre envi3 a dos de sus caballeros para que tomaran a dos vecinos cualquiera (en este caso fueron Sixto y Beatriz), y los llevaran al corregidor Altamirano (quien se encargarìa de cargarles con la culpa y organizar una farsa de justicia ante la reina).

Por supuesto, ninguno de los apresados podrìa ser Lope Pizarro, pues a pesar de ser el cerebro de la operaci3n, el obispo Dávila ya habìa establecido cierta paz y concierto tras el acuerdo de la cesi3n de Jaraicejo. Y es que Lope quedarìa relegado del puesto de alcalde aunque mäs rico; el Obispo Dávila como señor del pueblo (nombrando a su siervo Diego Vega nuevo alcalde) y la Reina Isabel de Castilla con un pueblo mäs adherido a su bando. Y en la realidad, asì fue.

Luis Chaves, El Viejo

Luis de Chaves *El Viejo* fue tal vez el personaje de mayor relevancia en el Trujillo de finales del siglo XV, no s3lo por su destacada influencia en el gobierno de la ciudad, sino por su marcada posici3n polìtica en su defensa de la Corona. Luch3, primero, contra la nobleza rebelde, cuyas desmedidas ambiciones hicieron tambalear en mäs de una ocasi3n los cimientos mismos de la monarquìa; y mäs tarde se postul3 durante la guerra civil castellana que ocupa el trasfondo de esta campaa. Desempeñ3 asì la difìcil y arriesgada misi3n de conservar para la Corona la ciudad de Trujillo, en cuyo empeño perdi3 a dos de sus hijos en 1476 y otro mäs en la toma de Málaga en 1487.

Este esfuerzo le vali3 el reconocimiento de los Reyes Cat3licos, que le distinguieron con prolongadas estancias en su palacio en varias ocasiones.



Quinta parte:

Una errónea bondad

Cualquier benevolencia teme y sufre de azarosos destinos

Introducción

Penúltima semana de agosto. Habiendo superado los eventos protagonizados en Trujillo, los Jugadores atraviesan las serranías al este de esta villa. Se supone que siguen tras los pasos del Obispo de Plasencia, Rodrigo Dávila, quien por lo visto ha marchado a la Puebla de Guadalupe. Este nuevo destino se halla a doce leguas de distancia, superando la sierra que hay en medio, y que está copada de macizos con crestones graníticos. En estos momentos se hallan cruzando un paraje alto y rocoso, donde abundan los fresnos, las retamas, o el tomillo.

1. Descanso en Cerro San Juan

Comenzando en pleno campo, en la ladera de un monte a media distancia entre las villas de Trujillo y La Puebla, el grupo continúa tras la pista del Obispo. Aquel Jugador que supere una tirada de **Escuchar** podrá percibir una armoniosa melodía lejana (más bien remota) de una flauta, de la cual no podrán discernir su procedencia. Pasado este hecho, a media tarde el grupo advertirá a lo lejos, casi en mitad de un collado, una pequeña población, lugar al que deberían acudir para tratar de refugiarse o descansar.

Cayendo la noche, llegarán entonces a Cerro San Juan, una pequeña aldea en la falda de un cerro que da nombre al pequeño conjunto de casas. Parecerá que hallar la aldea en un lugar de vastas sierras de granito ha sido como encontrar agua en un desierto...

Pese a que la oscuridad ya habrá inundado el lugar, aún se aprecian las viviendas del sitio: cabañas y hogares contruidos en torno a las caprichosas formas de las grandes rocas, aprovechando los huecos y recovecos naturales que ofrecen (y que además sirven como cimientos). Tal cosa sorprenderá a don Tiago, acostumbrados a los suaves terrenos de Ciudad Rodrigo...

Tan pequeña es la localidad, por cierto, que no hay posada en ella, pero no tardarán en encontrar a un matrimonio llamado Blas y Librada capaces de acogerles en su establo por alguna moneda o por pura caridad. No obstante, al saber de la identidad nobiliaria de don Tiago, les ofrecerá lo poco que tengan para comer, así como el único jergón que existe en el hogar. Sus dos hijos pequeños, Sancho e Isabelina, mirarán al grupo y a sus armas con inocente interés.

Esa noche, mientras cenan algo de queso y pan duro, los Jugadores pondrán charlar con el matrimonio de lo que quieran; de hecho, ambos les dirán que una epidemia se está cebando con los vecinos del pueblo. Si los Jugadores les preguntan por la melodía que tal vez escucharon, el matrimonio no sabrá nada, aunque los niños les dirán que oyeron algo parecido no hace mucho, mientras conducían unas cabras por el monte con su lebrél. Por lo visto, cuando el perro escuchó el sonido echó a correr y se perdió por el monte. Y hasta entonces no lo han vuelto a ver.



Por otro lado, en cierto momento de la noche, el matrimonio les preguntará si antes de alcanzar a la aldea han acudido al castillo de don Froilán de Illón, señor de Cerro San Juan. Los Jugadores no lo habrán visto pero éste se sitúa en la cúspide del cerro. Un éxito en una tirada de **Empatía** (Fácil +25%) les hará notar en Librada un gran interés por ese castillo. Si le insisten, la mujer les recomendará no acudir allí, pues asegura que don Froilán no es anfitrión deseable para cualquier peregrino hacia La Puebla de Guadalupe (ni con cualquier otra persona, vaya).

Solo mediante un éxito en una tirada de **Elocuencia** podrá contar al grupo, no sin un evidente temor, los siguientes hechos: hace un mes que don Froilán entregó al padre Eladio, el párroco del pueblo, una cantidad de dinero para que adecentar el caminos y vías de acceso de la iglesia (un poco apartada de las pocas casas del lugar). Confiaba desde hace tiempo en su criterio y por eso no lo hizo él mismo. No obstante, ante la epidemia que en esos momentos azota la comarca, Eladio prefirió destinar el dinero en socorrer a los enfermos en lugar de reparar los caminos, necesidad que a su juicio podía esperar.

El desacato ha llegado hace poco a los oídos de don Froilán, y en el día anterior el párroco tuvo que salir huyendo, para pedir auxilio a los monjes de Guadalupe, pues el noble quería ahorcarlo por su desobediencia... Sabiendo que el grupo va a Guadalupe, el matrimonio les pedirá que se apiaden de él si lo ven en el camino hacia su destino, o que lo ayuden si lo encuentran en dificultades. Esa noche, los Jugadores y sus animales podrán dormir tranquilos.

2. Peregrinos a la vista

Al día siguiente, pese a las ciertas penurias y cansancios, don Tiago se levantará de mejor humor que hasta ahora. Su mente sigue turbada, pero durante cierto descanso en las serranías, desenvainará su espada, y tras alancearla en el aire varias veces le pedirá a Aleixo ponerse en guardia para entrenar un poco, en un tono suave. El muchacho caerá desarmado frente a las leves estocadas de su señor. Si no se han ofrecido ellos, Tiago también invitará a alguno de los Jugadores a enfrentarse a él.

Para vencer al portugués, los Jugadores deberán superar una tirada enfrentada utilizando el % de sus propias armas (por supuesto, no lanzaremos por el daño, a no ser que alguno de ellos obtenga una pifia, lo cual provocará un corte en algún brazo o pierna, es decir, tan solo un punto de daño). Tanto si el Jugador gana el lance como si no, don Tiago se mostrará contento por viajar con sus ahora nuevos súbditos, y aprovechará para contarles algún detalle sobre su historia personal (cosa que sí recuerda). Por ejemplo, de cómo su hermano o su padre lucharon al servicio de la guerra para la corona portuguesa (ver su propia historia).

Cuando retomen el viaje, el grupo advertirá por encima de sus cabezas, en la ladera de un cerro que atraviesan, un par de chozos de pastores, junto a unas grandes moles de granito. A su lado hay un viejo aprisco para ganado. Si por casualidad deciden inspeccionarlos, hallarán en su interior restos de ropas, sangre, huesos y lo que parecen fragmentos de un cuerpo. Si deciden registrar bien, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará ver cerca de la entrada de los chozos hay dos pares de huellas humanas (y ni rastro de huella animal), así como un cuchillo ensangrentado (todavía servible). Parece que una tragedia se ha cometido ahí recientemente.

El caso es que poco después de continuar la marcha a través de un bosque de fresnos, Aleixo advertirá algo. No muy lejos de allí, en la parte baja del cerro, un arroyo descende de la sierra próxima. En la orilla del mismo media docena de personas se hallan sentadas sobre canchos del granito típico de la zona, casi esféricos o rocas con formas muy caprichosas. Éstos están refrescando sus piernas en el agua (y es que el paraje en realidad invita a ello). Otros tantos descansan a la sombra de unos árboles. Parece que son peregrinos que marchan conjuntamente (para evitar bandidos) hacia La Puebla de Guadalupe, y a falta de posada en esos lares, cualquier buena compañía es bienvenida.

Si acuden a ellos es posible entablar cierta conversación, y no tendrán reparos en saber de sus intenciones. Eso sí, no habrán oído nada de ningún sacerdote, de don Froilán, ni de la reprimenda que éste piensa darle. Antes o después, alguno de ellos podrá relatar un hecho un tanto extraño: la noche anterior, su grupo pernoctó junto a las ruinas de un molino, en un paraje en fresco para esta época del año, junto al arroyo.

Sancho era un pobre mendigo que viajaba con ellos, y después de compartir cena entre todos aseguró escuchar una bonita melodía entre los árboles cercanos, monte arriba. Dijo haber advertido una flauta. Nadie escuchó nada, pero al día siguiente, cuando todos despertaron, el mendigo no estaba con ellos. Solo aguardaban las pocas pertenencias que llevaban, pero no había ni rastro de él. Antes de partir lo buscaron en las inmediaciones, entre el sotomonte de castaños y las crestas de granito de la zona (que bien se prestan a dar sombra y discreción a cualquiera). Al no hallarlo, y sin mucho más que poder hacer, los peregrinos continuaron su camino. Si los Jugadores le enseñan el cuchillo encontrado en los chozos, uno de ellos lo reconocerán como el filo que llevaba Sancho. Por lo demás, éstos no tendrán a mal que el grupo siga con ellos en su camino hacia Guadalupe.

3. El flautista

Tanto si son acompañados por los peregrinos como si no, los Jugadores deberían seguir camino hacia la Puebla. Se estima que llegarán a la localidad en algo más de un día, dado que es ahora cuando comienza el grueso de la sierra (con ascensiones y hondonadas) que precede a su destino. En caso de haber buscado al mendigo, al cura Eladio, o haber tratado de resolver el misterio de la melodía, no habrán obtenido ninguna respuesta.

Es media tarde. Mientras prosiguen cerca de la orilla del arroyo que antes alcanzaron, el camino torcerá en un recodo y rápidamente descenderá un poco, mostrando delante de sí un puente. Construido en pizarra y cantos rodados del propio arroyo, consta de tres arcos desiguales, dos de medio punto y uno ojival. Nadie vigila el paso, pero en mitad del mismo, sentado en el pretil con las piernas hacia la calzada que lo atraviesa, hay un tipo con barba, de unos treinta años, con una capa y una

camisa color hueso y un zurrón bajo sus pies. Se encuentra afilando una especie de estaca con un cuchillo. Cuando los Jugadores se acerquen, advertirán que en realidad porta una flauta alargada y algo curvada, fabricada con hueso de ala de buitre. Antes de que pasen el puente, el tipo dará un salto y comenzará a tocar una melodía.



Lo cierto es que no suena muy buen (pareciera que el tipo se dedicara a otra cosa), y cuando los Jugadores pasen a su lado don Tiago se detendrá un instante para escuchar la melodía (tal vez sean ellos también quienes lo hagan). El flautista seguirá con su interpretación, pero al ver el interés del portugués dejará de tocar y extenderá su mano, diciendo que *“por una moneda puede hacerlo mucho mejor”*.

En esos momentos Don Tiago se apiadará de él, y comenzará a rebuscar bajo sus ropas para entregarle algún maravedí. Aleixo tratará de disuadir a su señor, mostrando prisa por alcanzar Guadalupe (y parece no fiarse mucho por ese tipo). Sin embargo acabará entregándole un par de monedas. Tal vez alguno de los Jugadores haga lo mismo (quien sabe si sospechan de la situación por esa extraña paranoia que suele sobrevenir en partida...). Agradecido, el flautista comenzará a tocar el instrumento con mejor tino y más acierto,

demostrando ser en realidad un experto en ese arte. Eso sí, en tal caso, un éxito en una tirada de **Memoria** les hará recordar la melodía que tal vez ya oyeron anteriormente. Es la misma.

Si le preguntan, el tipo se llama Lázaro, natural de Fuente Sacra, cerca de Toledo. Podrá decirles que sabiendo que es lugar de paso hacia la Puebla de Guadalupe, se dedica a amenizar a los comerciantes y peregrinos con su música. Y todo por la voluntad (monetaria), por supuesto. La mayoría de los primeros ya le conocen, por lo que poco puede sacar de ellos; y los segundos suelen ser gentes humildes, sin mucho que ofrecer y poco que aportar.

En este punto es posible que los Jugadores piensen que si Lázaro toca su flauta por este lugar y se cruza con numerosos viajeros puede que haya visto al padre Eladio. Si le preguntan por él, dirá que no conoce a ningún cura con ese nombre, aunque asegurará haber visto a un tipo viajar hacia Guadalupe por otro sendero, vadeando el arroyo mucho más al norte, saltando por encima de las resbaladizas rocas. Por lo visto se cruzó con él hace algo más de una hora y, al insistirle con su flauta y música, le dio algo de calderilla. Y Lázaro pudo ver bajo su capa un hábito, por lo que tal vez fuera él. (es cierto).

Por otro lado, no tiene noticia sobre la epidemia de Cerro San Juan, pues aunque ha estado allí tiempo atrás, no suele tocar por aquel lugar. Tampoco conoce a don Froilán. También asegurará (si se le pregunta) no saber nada sobre la escena de los chozos que tal vez los Jugadores visitaron. Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará notar cierto recelo en sus respuestas; pero claro ¿qué podríamos esperar de alguien a quien acaban de conocer? (ver *Apéndices: Lázaro, el encantador de Blemys*).

Por último, antes de despedirse del grupo, Lázaro les dirá que aún les queda el último tramo, el más duro, hasta llegar a la Puebla de Guadalupe. Aunque antes de llegar hay una aldea llamada *Berzocaña* (lo que hoy en día es la localidad de Berzocana, próxima al destino). Sin embargo, asegurará que no llegarán antes de que caiga el sol. En agradecimiento a su caridad les hará saber que en un punto más alto de esa zona hay dos cuevas cerca de unas minas romanas, en lo alto de las crestas rocosas que se divisan desde el propio puente. El propio flautista las señalará con el dedo, visibles desde allí. Por si les interesa, les dirá que ese es el mejor sitio para pasar la noche a resguardo. Él también se refugia esos días en ese lugar. En este punto, el grupo de Jugadores puede seguir por el puente camino directo hacia La Puebla (con el resto de peregrinos o sin ellos); marchar un poco al norte para vadear el arroyo y tratar de buscar a Eladio o bien no arriesgarse y resguardarse en las cuevas del monte. Dependiendo de lo que decidan hacer (don Tiago y Aleixo confían a estas alturas en los Jugadores), la narración seguirá por unos u otros derroteros (elegir entre lo siguientes epígrafes 4, 5 o 6).

4. Camino de Berzocana

Si los Jugadores atraviesan el puente y siguen un par de horas su camino hacia la Puebla (arriesgándose a que la noche les alcance), en cierto momento advertirán a un matrimonio que se acerca estrepitosamente a sus espaldas. Él, un muchacho de unos veintitrés o veinticuatro años, corre detrás de una yegua encabritada. Sobre el animal, una mujer, tal vez de la misma edad, quien grita y parece no controlar al animal, quien trata apaciguarlo y detenerlo sin éxito. La yegua desbocada correrá hacia el grupo y les pasará de largo, casi perdiéndose en el siguiente recodo de granito, en una curva, muy cerca del camino.

Si los Jugadores tienen alguna montura y desean ayudar a la mujer (el acompañante gritará pidiéndoles ayuda), será necesario una tirada de **Cabalgar** para alcanzar al otro animal. En caso de éxito, llegará hasta él cabalgando y podrá tomar las riendas. El animal se calmará y el joven, que es su marido, agradecerá su ayuda.

En caso de no superar la tirada (o simplemente no ayudarla), la mujer aparecerá al otro lado de la curva del recodo, tumbada bocarriba. A un lado la yegua sigue encabritada, y ella permanece inconsciente con una brecha en su cabeza... Don Tiago se apiadará de ella, pero no es hombre para estos menesteres. Tampoco su siervo Aleixo. Si algún Jugador trata de ayudarla (el marido estará desesperado y asustado), un éxito en una tirada de **Sanar** (Fácil +25%) le hará despertar; de lo contrario el muchacho, que es su marido, pedirá al grupo acompañarles hasta La Puebla para la tienda un curandero o cirujano...

En cualquier momento, el joven llamado Román, natural de la Puebla de Guadalupe, dirá que María y él regresaban a la localidad cuando, tras atravesar un puente, oyeron un sonido estridente y agudo. Parecía una flauta. Procedía de algunas crestas de roca cercanas, y sin previo aviso el animal se encabritó. Román pudo calmarlo, pero tras retomar el camino, estando María sobre la yegua, el animal volvió a enloquecer, pero esta vez echó a cabalgar... No tiene explicación de esa reacción, pues es una yegua muy tranquila. Añadirá que él mismo, al oír esa música, le pareció escuchar algunas gritos horribles tras aquellos montículos (tal vez fue su imaginación). *Nota para el Director/a:* en absoluto, lo que ocurrió tras esas crestas es lo mismo que le podría ocurrir al grupo de Jugadores en el epígrafe 6. *Noche en las cuevas* (solo que esta vez los malogrados han sido peregrinos o viajeros comunes).

5. Buscando al padre Eladio

Si los Jugadores deciden buscar al cura de Cerro San Juan en la zona que comentó Lázaro, deberán seguir en paralelo el arroyo, en dirección al norte. Allí llegarán a un vado donde el terreno se estrecha hasta formar un montículo de rocas que invaden el cauce, lugar donde el agua corre hacia el sur entre sus rendijas. Superar el

conjunto de rocas no es difícil, pero puede que el Director/a les pida a cada uno un éxito en una tirada de la característica **Agilidad** (Muy fácil +50%) para no resbalar en el paso de vado y hacerse un daño de 1d2 pv (y en cuanto pase uno, si ayuda a sus compañeros/as a cruzar, éstos no tendrán siquiera que lanzar dados). Si avanzan un poco, los Jugadores llegarán hasta la pared vertical de una cresta de granito. En su base hallarán una capa arrojada, algo pisoteada y parcialmente mojada.

Si éstos superan una tirada de **Rastrear** podrán ver huellas que se alejan de la pared y se adentran en unas altas retamas. Allí advertirán una cabeza que se asoma tras unas piedras, y vuelve a esconderse. Se trata del padre Eladio. Al ver a los Jugadores se asustará, y enseguida pondrá desconfiando sus manos por delante. En cuanto le comenten algo sobre su aldea, el matrimonio que los acogió, o que conocen los hechos por los que huye, estará más tranquilo.

Si le hablan de Lázaro, por contra, Eladio palidecerá. Dice haber sido perseguido por ese hombre, el de la flauta. Por lo visto, decía cosas sin sentido, y que trató de intimidarlo en el puente... El sacerdote dirá que corrió, se encontró con un vado y pudo cruzarlo (casi de milagro). Su capa estaba mojada y la soltó por allí, escondiéndose finalmente en las retamas... A la llegada de los Jugadores ha creído que era él. El padre Eladio podrá confirmar su visita a los chozos que quizás los Jugadores visitaron. Su recuerdos también son preocupantes, pero no sabe qué ha podido pasar allí.

Si no lo tienen a mal, Eladio les pedirá acompañarles a Guadalupe para visitar al prior del monasterio, el monje jerónimo Fray Diego de París, para contarle la mala actuación de don Froilán; aunque ha oído que el Tribunal de la Santa Inquisición ha tomado la ciudad durante unos días, pero no sabe porqué.



6. Noche en las cuevas

Si los Jugadores aceptan la invitación de Lázaro, todos se alejarán del puente para internarse en unas crestas rocosas de los montes aledaños. Por el camino ascendente pasarán de largo por un montículo de seis o siete varas de altura que acaba en afiladas cuchillas. Lázaro les dirá que esa zona se le conoce como *los Puñales*, dada la curiosa forma que tienen.

No tardarán demasiado en llegar a un pequeño conjunto circular rodeado de rocas, un claro en cuyo centro hay una especie de pozo muy ancho (un peligro, en serio...), cuyo fondo está copado de arbustos (es más bien una pedrera). En las rocas laterales están los cuatro pequeños huecos (las cuevas) a las que el músico se refería, y se puede acceder a ellas trepando, pues están a cierta altura. No obstante, no hará falta una tirada para ello. Después, Lázaro les dirá de nuevo a los Jugadores que aquello es un antiquísima mina romana.

Aleixo enseguida se interesará, y se asomará a las cuevas, y hará un poco de memoria. Por lo visto, antaño los mineros rompían la roca de las cuevas con fuego y agua, y extraían de las vetas de cuarzo que allí había grandes moles de este material. Luego lo machacaban y lo lavaban. Y de su interior obtenían metales varios como el plomo, plata, hierro y hasta oro. Después arrojaban los restos a los alrededores, por lo que seguramente la pedrera que tienen delante sea esa particular escombrera... ¿Y cómo sabe todo eso? Resulta que hace mucho tiempo, mientras aprendía su único *hechizo* en la biblioteca del castillo de Guarda, el siervo portugués había leído bastantes cosas sobre minerales y metales.

Después de esta lección de historia, cuando los Jugadores revisen las cuevas verán un característico color ocre rojizo, así como numerosas vetas de cuarzo. En una de ellas también hallarán pinturas rupestres, con motivos zoomórficos y antropomórficos. Por cierto, el frescor de los refugios naturales es evidente, muy apetecible en esa época del año sobre esa comarca.

En el cielo acabará apareciendo una luna creciente, y Don Tiago no tendrá a mal dormir por allí (ya falta poco para alcanzar La Puebla). Durante la cena podrán charlar un poco con Lázaro, el cual podrá dar algunos detalles más sobre sus orígenes toledanos (a discreción del Director/a). También les preguntará, si es que no lo ha hecho antes, por el motivo de su viaje a Guadalupe (es simple curiosidad). Antes de dormir, los Jugadores deberán repartirse entre las cuevas, pues en cada una de ellas no caben más de dos personas. Tal vez hagan guardias, aunque Lázaro (quien también se ofrecerá a participar) insistirá en que no hay peligro alguno por allí.

Sea como sea, en algún momento de la madrugada, alguno de los Jugadores se despertará o se dará cuenta de que suena una melodía. Es el sonido de la flauta de su anfitrión, a cierta distancia. Discernir el punto exacto de

su origen en medio de la noche es prácticamente imposible (desde luego, en la cueva donde dormía no estará). Durante unos cuantos minutos la música se mantendrá alegre y constante. Después cesará con un pitido muy agudo.

El caso es que cuando parezca que vuelve la calma, los Jugadores advertirán un evidente sonidos de pasos. También un pequeño bramido, o más bien una respiración fuerte. Si el grupo cuenta con una hoguera o algún punto de iluminación, vislumbrarán que una figura ha accedido al claro. Percibirán su silueta parada unos instantes en el borde del mismo, junto a las grandes rocas. Entonces ésta no tardará en arremeter con violencia contra alguno de los Jugadores (contra el primero que vea en el exterior de las cuevas o bien buscando dentro de ellas).

Sin duda que ahora podrán advertir (o al menos notar), que una figura humanoide de gran corpulencia, algo más que el más vigoroso de los Jugadores, les ataca. Eso sí, no tiene cabeza, sino que tiene un rostro definido (ojos, boca y nariz) adosado al pecho... Enseguida tratará de morderles. Es sin duda una aparición realmente repugnante... Un éxito en una tirada de **Leyendas** les hará recordar alguna historia o detalle sobre aquellos particulares seres. Se trata de un *Blemy* (pag 293 del manual), con la particularidad de que en vez de detenerse con una música bien ejecutada, parece que también ha sido invocado con ésta...

Los Jugadores tendrán que hacer frente a ésta amenaza, luchando en mitad del claro. Eso sí, dada la poca visibilidad de la noche (a pesar de la hoguera, candiles o antorchas que puedan estar activos) cada Jugador contará con un malus de -50% en ataque y defensa por poca visibilidad... durante un par de turnos. Y es que Aleixo pondrá en marcha su hechizo *Aliento de Salamandra*. Lo hará lo más discretamente posible, alejándose de la vista del grupo y de su amo al comienzo de la pelea, pues no quiere revelar su secreto. Con ello, causará un fuego sobre la copa de algún árbol cercano, el cual pueda crear una gran llama que ilumine el combate. Después aparecerá, en torno al segundo o tercer turno de combate Tras las primeras reacciones de los Jugadores, Don Tiago también desenvainará su espada para unirse a la lucha.

Nota para el Director/a: un *Blemy* es un *engendro del Infierno*, y los Jugadores ganarán 1d10+2 Irracionalidad si se falla una tirada de Irracionalidad con un penalizador de -25%. Además, los *Blemys* tienen su propia tabla de localizaciones de impactos (pag 525). Por cierto, es de vital necesidad que ni don Tiago ni Aleixo mueran en el combate, pues desaparecerían los motivos de este gran viaje.

Durante la lucha el Director/a debería pedir a los Jugadores una tirada de **Descubrir**. Si alguno la supera podrá advertir una silueta en lo alto de una de las rocas de granito que conforman el perímetro del claro. Es

Lázaro, con su flauta en la mano, asomado en lo alto y observando la lucha. Una sonrisa incipiente y maliciosa se muestra en su rostro. Sin embargo, enseguida desaparecerá en la oscuridad, tras las rocas. Cuando los Jugadores eliminen a la criatura, lo más lógico es que sigan su camino (al menos ni Aleixo ni Tiago quieren permanecer allí). Deberían encontrar fácilmente el camino de vuelta hacia el puente (tampoco está muy lejos).

Nota para el Director/a: si algún Jugador se percata de la ausencia de Aleixo cuando el Blemys irrumpió contra ellos, éste apelará a su miedo en tales momentos. Dirá que trató de ocultarse o bien que fue a buscar algún palo o vara con el que poder ayudar. Por supuesto, eso suena a mala excusa, por lo que antes o después, en cualquier momento de los hechos posteriores aquí presentes, el siervo le contará a uno de los Jugadores su secreto. La magia fluye a través de él, aunque no es ningún mago o brujo. El joven le pedirá entonces que guarde su secreto, por lo que pueda pasar. Por cada aventura superada desde entonces sin que su secreto salga a la luz, el Jugador ganará 1 p. Ap. extra.

Conclusion

Antes o después, el grupo debería poner rumbo hacia Guadalupe. No habrá ningún evento más de importancia ni mayores sobresaltos (a no ser que el Director/a opine lo contrario) hasta llegar a su destino.



Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 10 p. Ap.
- Por encontrar al padre eladio: +15 p. Ap.
- Por ayudar a María con su yegua o su estado de salud: +10 p. Ap.
- Por derrotar al Blemys: +20 p. Ap.

Dramatis Personae

Blemys

FUE: 20 Altura: 2,33-2,40 varas

AGI: 20 Peso: 200-210 libras

HAB: 18 RR: 0%

RES: 38 IRR: 125%

PER: 6

COM: 1

CUL: 7

Protección: Carece

Armas: Mordisco 50% (1d10+1d6), Estaca 63% (1d4+1)

Competencias: Esquivar 65%, Descubrir 40%

Hechizos: Carece

Apendices

Lázaro, el encantador de Blemys

Lázaro es su nombre (al menos eso es lo que dice), aunque es cierto todo lo que pueda contar sobre su origen toledano. Sin duda debió aprender ciertas habilidades mágicas en el pasado, o al menos habilidades musicales que tal vez se asemejaran a cualquier buen hechizo. Y es que en realidad Lázaro es un encantador de Blemys. Viaja con esta criatura por el camino de Toledo, actuando con su música entre los amplios márgenes de tal ciudad y Trujillo. Sin bien los Blemys carecen de oídos, es sabido entre unos pocos que se paralizan ante la presencia de una música bien ejecutada. Sin embargo, Lázaro encontró antaño el modo no solo de detenerlos, sino también atraerlos y manejarlos a su voluntad. Así, el músico lo aleja y lo atrae con las notas de su flauta a su antojo, como si fuera una mascota o compañero propio.

Aprendió esta técnica de un juglar aragonés llamado Nizeto Monteverde, quien presumía de que el mismísimo Lorenzo de Médici, gobernante de la República de Florencia, le regaló una tiorba con cuerdas mágicas, capaces de encandilar a cualquier bestia o persona que oyese tal música. La flauta de hueso de buitre es algo similar, un invento de Monteverde que Lázaro pudo hacer suya para perpetrar sus prácticas.

El modus operandi de Lázaro es muy simple. Trata de ganarse la confianza de peregrinos, comerciantes y viajeros con los que se cruza, intentando atraerlos hacia el claro de las minas y otros discretos lugares (como tal vez hizo con los Jugadores). Cuando éstos bajan la guardia, ejecuta su música, atrae al Blemys y éste devora a sus víctimas. Después, el flautista saquea las pertenencias de los malogrados incautos. En los chozos que tal vez los Jugadores visitaron, un soldado de don Froilán fue víctima de la música de Lázaro y la llegada de la bestia.



Sexta parte:

El proceso de Guadalupe

El fuego purifica cualquier alma, sin condicion alguna

Introducción

Finales de Agosto. Poco a poco las horas de luz de cada día comienzan a mermar. Tras superar los últimos sucesos (cualesquiera que hayan sido), el grupo ha recalado en Berzocana, antesala de la Puebla de Guadalupe. Subir y bajar sierras, cretas y collados no es precisamente un paseo fácil, por lo que han tenido la suerte de encontrar en esta localidad una posada donde descansar.

1. Ensueños, dados y quimeras

Demasiadas impresiones vividas en poco tiempo. Don Tiago y Aleixo (y seguramente los Jugadores) estarán algo abrumados tras todos los sucesos vividos hasta el momento en la incesante búsqueda (casi a ciegas) del obispo Rodrigo Dávila. Lo bueno es que se ahora se alojan en la posada llamada *El Altillo*, una de las dos existentes en la localidad (y cuyos regentes atienden a cuantiosos peregrinos). Pese a que están cerca del destino (esperemos que Rodrigo Dávila no vuelva a marcharse ante la llegada de los Jugadores...), el noble portugués ha pedido a sus acompañantes guardar la calma y descansar esa noche en la posada (que seguro habrán dormido en no muy buenos sitios hasta el momento).

La posada es propiedad de dos hermanos llamados Álvaro y Rodrigo, ambos jóvenes. Cuenta con un establo para bestias. Allí descansan principalmente peregrinos antes de acudir a La Puebla de Guadalupe. Es un lugar atestado donde pedir un poco de vino o un alojamiento, y dada la gran multitud que alberga, parece ardua tarea.

Algunos clientes se hallan esa tarde descansando en la posada (la planta baja no es más que un conjunto de asientos, un par de mesas, y varios bancos, aunque no sirven alimentos ni vino, sólo agua, miel o algo de pan). Eso sí, en el Altillo no hay habitaciones individuales, sino comunes, y el precio por cabeza para alojarse allí es de dos maravedíes.

Si los Jugadores están atentos, podrán escuchar fácilmente (tal vez colocando el oído en el mejor lugar o charlando con algún otro cliente) que en La Puebla algo está ocurriendo con los monjes de su monasterio, y que la mismísima Inquisición está alojada allí desde hace días... Por otro lado, podrán saber que en la posada en la que están suele detenerse un tipo apodado "*El Culebro*", quien gusta de jugar a los juegos de azar y a veces a los

naipes. Y esa noche está por allí, dispuesto a divertirse mientras bebe algo de vino. De hecho, es un tipo de tez muy tostada por el sol, barba de varias semanas y un aspecto poco limpio (casi insalubre).

Si los Jugadores se presentan, éste no tendrá a mal compartir algunas partidas, lanzando tabas de cerdo o bien utilizando los dados. Eso sí, dado que no está muy bien visto en la zona, Culebro no apuesta a la vista del resto de clientes (y menos delante de la vista de los propios posaderos). Por ello, si algún Jugador muestra interés, éste invitará al interesado a probar suerte en algún juego de azar, con alguna cuantía económica, en el patio trasero de la posada, una vez haya pasado la media noche.

Si algún Jugador acepta la propuesta, a esa hora comparecerán en el patio otros cuatro tipos. Todos podrán jugar a los dados a la luz de un par de candiles. En realidad Álvaro y Rodrigo saben que algunas veces al mes El Culebro recalca en su posada y trata de embaucar a algunos clientes, siempre al comienzo de la madrugada. Ellos hacen la vista gorda, pues hasta ahora no han tenido problemas, y al mismo tiempo parece ser un reclamo para su negocio. El caso es que el Jugador debería realizar una tirada enfrentada de **Suerte** con la del Culebro (quien posee un 46% en esta Característica). Si juegan contra el resto de participantes, éstos tienen entre 25 y 40% (a Discreción del Director/a).

Nota para el Director/a: si éste/a lo tiene a bien, puede que alguno de los Jugadores de azar se quede sin blanca, pero como su afán por el azar parece ser superior a sus fuerzas, quizá apueste algún otro objeto de valor: un pequeño cuchillo de plata; un colgante que en realidad es un talismán mágico (y del que no tiene idea de ello); un librito antiguo con algún hechizo en su interior (que quizá encontró en el sitio menos indicado, etc.). Todo sea por animar la escena.

Eso sí, mientras estén Jugando, el Director/a debería pedir al Jugador participante una tirada de **Escuchar**. Si la supera, notará cascos de caballos detrás de la puerta del patio de la posada (en el acceso al recinto). Álvaro y Rodrigo duermen arriba, y por supuesto no habrán escuchado nada (tampoco ninguno de los moradores del Altillo). Finalmente notará un chasquido detrás del acceso como si alguien cayera desplomado.

Si el Jugador abre la puerta hallará a un hombre de gran corpulencia, con una capa blanca y desgastada, con

espada al cinto, y malherido. Ha caído desde su caballo justo delante de la puerta. A no ser que quieran que muera allí mismo, tendrán que llevarlo dentro y tratar de taponar la herida que presenta, justo en su costado (entre el vientre y las costillas). En este caso, antes o después los dueños de la taberna (y tal vez los Jugadores que dormían, Aleixo y don Tiago) se habrán enterado de los hechos, y podrán atender también al malherido.

Un éxito en una tirada de **Medicina** les hará saber que la perforación es profunda, fruto de un espadazo, aunque no ha tocado ningún órgano vital. Se necesita superar una de dos posibles intentos de tiradas de **Sanar** para salvarle la vida (es decir, estabilizarlo). Si ninguno lo logra, algún habilidoso cliente de la posada lo logrará, y en tal caso, el tipo quedará inconsciente hasta el día siguiente, al cuidado de alguno de los presentes o de los propios dueños del Alttillo. Quizá las apuestas ahora deban esperar, pues en algún momento tocará dormir un poco. Durante esa noche, todos los miembros del grupo podrán tener alguno de los siguientes sueños premonitorios, quien sabe si revelados por fuerzas malignas o divinas (lanzar 1d6):

1: Ningún sueño. El grupo dormirá plácidamente sin sufrir ningún contratiempo de importancia.

2-3: El Jugador, situado en un espacio indeterminado (que no se asemeja ni a tierra ni a agua), observará a lo lejos un templo o castillo ruinoso, como si estuviera abandonado desde hace mucho. Entonces oírás gritos de ayuda desde su interior. Fundido en negro. **Nota para el Director/a:** se trata del castillo del *Capítulo XVI: El Lobo y el Águila*.

4-5: El Jugador avanza desesperado por lo que parece una cueva o una catacumba, intentando salir de la asfixiante gruta. Enseguida verá a una mujer de espaldas, cepillándose su largo cabello ondulado. El Jugador se aproximará a ella, pero será imposible ver el rostro (le parecerá como si se girara constantemente para evitar ser vista). Entonces acabará el sueño. **Nota para el Director/a:** se trata de un encuentro venidero del *Capítulo X: La gruta de Mansaborá*.

6: El Jugador se encuentra atravesando un bosque durante la noche. Las ramas de los árboles cercanos se mueven, y el viento silba a su alrededor. Entonces verá en un claro cercano una especie de antorcha. Al acercarse se dará cuenta de que la fuente de luz es, en realidad, un animal cuya cornamenta arde sobre su cabeza. El animal le mirará fijamente. En ese momento acabará el sueño **Nota para el Director/a:** se trata del *Venado Rojo*, ver *Capítulo XIV: La Compañía Gris*.

2. Respuestas y recuerdos

Al día siguiente, el hombre malherido habrá despertado antes de que los Jugadores se hayan levantado. Después dará las gracias a los Jugadores (o a quien haya taponado

sus heridas). Don Tiago se apiadará de él y le entregará a los dueños del Alttillo unos veinte maravedíes. Parece que aún quedan reservas en esa bolsa de cuero. Servirá para pagar la estancia del grupo esa noche. El resto sobrante estará dedicado al salario de algún curandero que atienda el herido, al menos durante un par de días. Sin duda que es otra gran muestra de bondad del portugués.



Pese a casi no poder hablar, el tipo agradecerá la disposición de don Tiago, y luego se presentará como Lesmes. Dirá que un bandido lo hirió en plena sierra. Dado que Lesmes es en realidad un tipo corpulento y que fue herido con una espada, un éxito en una tirada de **Empatía (Muy fácil +50%)** les hará notar que eso no es del todo cierto. Si le insisten un poco, acabará revelando que es natural de Dinar de Realeja, una villa muy al sur de la Puebla, cabeza de una de las tantas encomiendas de la Orden de Santiago. **Nota para el Director/a:** no la busquen, es ficticia.

Por lo visto, el comendador de Dinar, Julián de Villamarcial, le persigue, ya que él (Lesmes) es leal a Alonso de Monroy, antiguo clavero de la Orden y postulante a su Maestrazgo, y no del actual Maestre, Juan de Zúñiga (hijo de los Condes de Plasencia) (ver *Apéndices el Capítulo XV: la guerra interna de las órdenes y la nobleza*). Desde hace unos días, tres de sus hermanos fráteres al servicio del comendador pretenden darle caza (el de Zúñiga está haciendo una purga de los leales a Monroy). Y Lesmes ha logrado salvarse de un envite por los pelos. Pedirá a los posaderos y a los Jugadores que no revelen su estancia allí durante el tiempo de su recuperación.

Ahora sí, tras despedirse de los miembros del Alttillo y de Lesmes, el grupo debería continuar su camino hacia la Puebla, situada ahora a poco más de dos leguas. Por lo visto, su destino es un lugar levantado en la falda del monte, y tal vez lleguen antes del mediodía. Por ello, tras dejar atrás la localidad de Berzocana, seguirán cruzando la serranía imperante, guiándose por el ir y venir de peregrinos por el camino de Toledo. En esa zona existen ciervos, corzos y jabalíes como alimento que poder adquirir, y el Director/a debe dejar tiempo de caza a los Jugadores si lo necesitan.

El grupo atravesará un camino serpenteante a mitad de la sierra, sin inclinación pero con vaivenes, (en realidad cruzando un collado lleno de chopos y algunos robles). La vegetación es abundante, y pese a la época del año esa zona emite un frescor muy agradable, al menos en los primeros momentos de la mañana. Tras un par de horas, don Tiago se detendrá en medio del camino, con las manos apoyados en su cinturón. Aleixo mirará hacia atrás, extrañado, preguntando a su señor qué le ocurre (a no ser que lo hagan los propios Jugadores).

El caso es que don Tiago parecerá ahora enajenado, pensativo y cavilante. Algo ocurre en su mente. Sin previo aviso, caminará con firmeza hacia su siervo, y delante de los Jugadores lo agarrará de las solapas de su chaquetilla, cayendo ambos al suelo, trastabillados. Antes de que los Jugadores puedan reaccionar, el noble portugués gritará de cólera, mientras agita una y otra vez a Aleixo, sujetando sus ropas, contra el suelo (el siervo está ahora tumbado bajo él...).

Seguramente los Jugadores detengan aquella mala reacción, y Tiago se levantará sin demasiado equilibrio. Luego comenzará a llorar amargamente, para después maldecir a Aleixo. El grupo no tardará en ser testigo de cómo Tiago le recrimina ásperamente porque no le confesó la muerte de su esposa Ana... Y es que, por lo que parece, el portugués **acaba de recuperar repentinamente toda la memoria**. Ahora recuerda con claridad, entre otras cosas, cómo ambos fueron apresados por los dos soldados del Concejo de Plasencia (antes de ser hallados por los Jugadores). Tales soldados, recordemos, les informaron que eran buscados en Ciudad Rodrigo y Plasencia por el fatídico asesinato de doña Ana (en concreto buscaban a don Tiago).

Aleixo no dirá nada, sabiendo que su señor está enfadado con él por haberle ocultado todo este viaje el destino de su señora. Aún con lágrimas en los ojos, frotándose la frente y casi sin poder permanecer en pie, don Tiago querrá volver a Ciudad Rodrigo inmediatamente.

Es un buen momento para dejar que los Jugadores se inspiren e intenten convencerlo con los argumentos que deseen. El más poderoso es que en caso de regresar por las buenas, será apresado por las autoridades irremediabilmente. Y por ello, dado su deteriorado estado anímico, no les será demasiado difícil hacerle ver que sólo Rodrigo Dávila puede interceder por ellos antes de que eso ocurra. A partir de entonces, durante el resto de la presente campaña, don Tiago no será el mismo, y tendrá altibajos emocionales (pues desde ese momento su corazón está hecho añicos).

Ante todo ello, el camino debe continuar, y la Puebla no se halla lejos. Tras retomar el viaje, y ya más calmado, el noble relatará otro recuerdo sobrevenido. Se trata de la segunda parte de su ofuscamiento con el tal Pedro Pacheco, su rival en Ciudad Rodrigo. Eso sí, Aleixo no sabrá nada de esta parte del episodio. Por lo visto,

mientras que el suceso del enfrentamiento entre ambos daba que hablar en aquella ciudad, los Águila recibieron en su palacio notas anónimas desafiantes para que se marcharan a Portugal. Tiago, convencido de que el autor era Pacheco, quería hacer justicia contra él. Doña Ana intentó quitarle la idea de la cabeza, alegando que el conflicto se alargaría, y que lo dejara estar. Sin embargo, el honor de uno no podía dejar que se manchara así como así.

Por ello, una tarde, don Tiago tomó una fina daga con la intención de acabar con Pedro, y lo esperó al atardecer detrás de la iglesia de San Pedro y San Isidoro, lugar donde solía rezar. Envuelto en capa y embozo, al doblar la esquina le daría estocada mortal. Claro que, en el último momento, se arrepintió de sus intenciones, y desistió de aquella decisión. Entonces Tiago marchó a su palacio y preparó un par de caballos de los establos.

Despertó apresuradamente a Aleixo y le ordenó que tomara provisiones para un viaje hasta Plasencia: iban a visitar al Obispo Dávila. El siervo creía que viajarían para pedir consejo por el asunto de Pacheco, pero Tiago también tenía intención de solicitar confesión por el plan que había estado a punto de ejecutar (y también para que intercediera por él contra Pacheco). Fue la casualidad que unos asaltantes entraran horas después en casa de los Águila (cuando Tiago y Aleixo ya se habían marchado) y acabaran con la vida de Ana Quinteros. Don Tiago es inocente del delito, y añadirá que se siente culpable del fatal destino de su esposa.

3. El fuego desatado

Poco a poco, con el sol brillando sobre sus cabezas, el trasiego de peregrinos que se dirigen hacia la Puebla es muy numeroso. En una zona rodeada de robles, castaños, jaras y retamas, los Jugadores alcanzarán una ermita de planta cuadrada recién acabada, y la que parece ser la antesala de la propia localidad. Posee bóvedas de crucería y motivos cristianos y mudéjares, y está construida en ladrillo aplantillado.

El templo es conocido como la Ermita de la Santa Cruz (hoy en día la *Ermita del Humilladero*) debido a que su interior aguarda una cruz de piedra donde los peregrinos se detienen a descansar antes de alcanzar su destino. Y en realidad hay una gran multitud que ora y se postra delante del santo símbolo, en agradecimiento por haber llevado a buen término su viaje a Guadalupe.

Desde la entrada de la ermita puede verse más abajo, sobre el suave valle entre cerros circundantes, la localidad de La Puebla. Descender hasta ella les llevará unos pocos minutos. Un rato después, el grupo podrá acceder a la localidad a través de la puerta norte, llamada Arco del Tinte. En cuanto lo hagan podrán divisar la plaza donde se erige el impresionante monasterio de la Virgen de Guadalupe (del árabe, *Wādi al-Lubb*, “*río de lobos*” o “*río oculto*”), de estilo mudéjar toledano, perteneciente a la Orden religiosa de San Jerónimo.

Enseguida notarán la riqueza y la importancia de la población; aparte de su gran monasterio, las casas, el trasiego de multitudes y ganados, los nobles paseando o los carruajes yendo y viniendo dotan aquellas sierras de una importancia añadida. Por cierto, la población está a reventar... *¿qué está pasando allí?* **Nota para el Director/a:** La Puebla de Guadalupe fue antaño villa de realengo gracias a Alfonso XI (quien agradeció a la Virgen de Guadalupe su victoria en la batalla del Salado). Posteriormente, la condición de realengo pasó a la de señorío civil, haciendo posible la creación de un priorato secular regido primero por clérigos regulares, y posteriormente por monjes jerónimos.

El santuario, además, quedó bajo la jurisdicción real a modo de patronato (apadrinado por el propio Rey Alfonso). Posteriormente, Juan I ostentó el título de patrón, y el santuario se elevó a la condición de monasterio. Fray Fernando Yáñez de Figueroa, prior jerónimo en Guadalajara, fue el primer monje prior del monasterio de la Puebla. Después, la tenencia y gobierno del monasterio en manos de la Orden jerónima duraría casi cinco siglos. En esta aventura, el monasterio depende de la Diócesis de Toledo.

El caso es que el grupo encontrará algunas tabernas en las que poder avituallarse y descansar, aunque será tarea difícil el acceso a ellas debido a la ingente cantidad de personas en el lugar. El Director/a debería elevar entre un 15% y 20% los precios a cualquier alojamiento, alimento o bebida u objeto en la localidad (aunque no es día de mercado). Eso sí, cualquier éxito en una tirada de **Comerciar** podrá mitigar de nuevo los precios a su coste original (el estipulado por el Director/a).

A través de las callejas y casas con soportales arqueados, también hallarán varios albergues y hasta cuatro hospitales de peregrinos hacinados de gente (el de San Juan Bautista, dedicado a hombres; el Hospital Nuevo, sólo para mujeres peregrinas; el creado por una cofradía dedicada a San Sebastián, para enfermos pobres; y el de la Pasión, dedicado al tratamiento de enfermedades contagiosas...). La intención de don Tiago (a no ser que los Jugadores lo propongan antes) será la de preguntar en el propio monasterio por el obispo Dávila.

Como ya habrán podido apreciar (y sentir) tendrán bastantes dificultades para recorrer las vías y sobre todo adentrarse en la plaza del monasterio, el corazón de La Puebla: los peregrinos y vecinos se congregan en una gran masa desde allí, epicentro del fervor, hasta las murallas exteriores. Cuando el grupo consiga acercarse un poco hasta el gran templo, podrán advertir la causa de tanta expectación: sobre la escalinata que precede al monasterio hay un gran cadalso, justo delante de las puertas del mismo. Alberga a tres hombres con hábito blanco y un saco en la cabeza que les impide ver.

Los condenados permanecen de pie, descalzos y con las manos atadas a la espalda. A un lado se erige un estrado con tres filas de asientos ocupados por frailes con

distintos hábitos. Si los Jugadores preguntan a alguno de los curiosos allí congregados, no tardarán en saber (o confirmar) que hace ya varios días que el Santo Oficio ha llegado hasta el lugar para dar justicia a algunos de los monjes por sus herejías. Sin duda que varios alguaciles y personal armado del Santo Oficio guardan las puertas del monasterio, por lo que de momento no se podrá acceder a él.

Enseguida un escribano se levantará y comienza a leer en alto los nombres y ocupación de esos tres hombres: Fray Fernando de Úbeda, Fray Diego de Burgos y Fray Diego de Marchena, todos ellos hermanos jerónimos del monasterio. Acto seguido detallará a viva voz las penas impuestas a cada uno de ellos. El primero quedará desterrado a un monasterio en el norte de la Corona durante cinco años; al segundo se le condenará a cárcel perpetua y al último se le quemará vivo en esa misma plaza, todo ellos por diversos delitos, entre los más graves el de ostentar “prácticas heréticas y judaizantes”.

Para ello, otro de los hombres del estrado (un asesor), ordenará a sus súbditos componer sobre el cadalso una hoguera y atar a ella al fraile Fray Diego. En pocos minutos, varios hombres apilarán madera mientras otro clérigo reza junto al condenado. Enseguida comenzará a ser quemado entre terribles gritos de desesperación y dolor. El Director/a debería proponer a los Jugadores por **Templanza** para evitar que la escena les impresione demasiado.



Antes o después, mientras el terrible fuego abraza el hábito y la carne de aquel malogrado bajo la atenta mirada de los testigos, cada Jugador deberá lanzar por **Descubrir**. Los que superen la tirada observarán cómo cuatro hombres con hábito oscuro mezclados entre la multitud les observan, y comienzan a apartar a la gente hacia los lados con la intención de hacerse hueco hasta llegar a ellos. *¿Serán alguaciles desde la ya lejana Ciudad Rodrigo o tal vez soldados de don Froilán por ayudar al padre Eladio?*

Si sospechan de ellos, mediante un éxito en una tirada de **Sigilo** (Fácil +25%) los Jugadores podrán pasar desapercibidos entre la multitud, por lo que será muy fácil escabullirse entre la gente. Eso sí, don Tiago y Aleixo no se habrán dado cuenta de ellos, pero los Jugadores tendrán tiempo de invitarles a agachar la cabeza y alejarse de la plaza. No obstante, en tal caso, antes o después los tipos los encontrarán en algún punto de La Puebla (se hayan ocultado o no), pudiéndoles informar de lo que a continuación se detalla.

Si fallan la tirada o no tratan de huir, los clérigos les alcanzarán, pero enseguida sabrán que no traen hostiles intenciones. Se presentarán como frailes jerónimos que habitan en el monasterio, y también que les envía el prior Fray Diego de París (actual prior del mismo) para informarles de que el Obispo Rodrigo Dávila les está esperando en el gran claustro interior, llamado de los Milagros (parece que ya han detectado su llegada a la localidad). **Nota para el Director:** Desde 1349, el rey castellano Alfonso XI entregó la potestad de La Puebla de Guadalupe a los priores del Monasterio bajo el título de “Señores de la Puebla”. Esta designación y mandato eclesiástico sobre el lugar se mantendría hasta comienzos del siglo XIX, tras la creación del primer ayuntamiento.

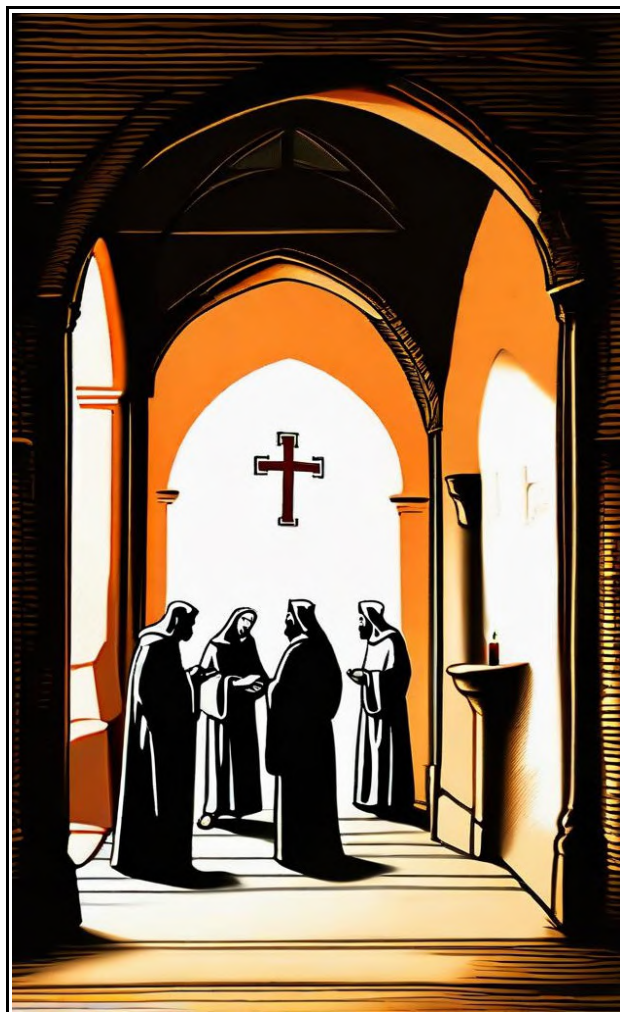
4. Audiencia con el obispo

Antes o después, los Jugadores deberían internarse en el monasterio, Nada más acceder al templo, verán al monje portero situado en una capilla a la izquierda, dedicada a San Martín. Éste les acompañará hasta donde les aguarda Rodrigo Dávila. El grupo dejará a un lado la capilla de Santa Ana, y atravesará el templo-basilica compuesto por tres naves y bóvedas de crucería. Después podrán salir al claustro mudéjar por un acceso junto al ábside poligonal.

El gran claustro del monasterio posee una planta cuadrada y se encuentra bordeado por arcos de herradura. En el centro, rodeado de jardines, se alza un templete de extraordinaria belleza, también de estilo mudéjar, y construido en ladrillo y yeso. Junto a éste se cobijan bajo la sombra que arroja tres hombres : el prior Diego de París, el inquisidor de Montamarta Fray Gonzalo de Toro y el obispo Rodrigo Dávila. Los tres descansan junto a una fuente construida bajo el templete.

Tras las presentaciones oficiadas por el portero, verán que Tiago se alegrará de haber encontrado por fin al obispo. Nada más reconocerlo, besará su anillo pastoral en señal de respeto. Una tirada de **Empatía** hará notar a los Jugadores que los tres tipos se hallan un poco nerviosos e irritados: el prior les dará la bienvenida comedidamente; el inquisidor no pronunciará palabra y se limitará a mirarlos de abajo a arriba, y el obispo les saludará a todos con corrección. Ni tan siquiera parece alegrarse por ver a su amigo, el noble portugués.

Si por casualidad preguntan por la ejecución o las condenas de los frailes, fray Gonzalo de Toro apelará con virulencia a que “es necesario erradicar las malas prácticas dentro de la Iglesia”, para luego seguir mirando con desdén a los recién llegados.



Si no lo hacen los Jugadores, Aleixo querrá dar explicaciones sobre el asunto que les ha llevado hasta allí, así como la petición de ayuda para el clérigo mayor. Ante ello o cualquier otro tema, el obispo Dávila se disculpará ante sus dos acompañantes para poder hablar en privado con el grupo. Él mismo los llevará hasta una sala amplia anexa al claustro, donde se extienden varias mesas y asientos. Se trata del refectorio, comedor de los monjes jerónimos.

Allí, el obispo les preguntará por el viaje, escuchando con más interés lo que los Jugadores tengan que contarle. En cierto momento, Dávila señalará que está enterado de algunas aventuras de su viaje, como los sucesos de Trujillo y por supuesto de Jaraicejo. Además, si escoltaron a su sobrino Gil hasta Monroy éste se lo agradecerá con sincero fervor. Don Rodrigo también sabe de la muerte de Ana Quinteros, momento en que dará el pésame a don Tiago, y pedirá perdón por sus ausencias (si es que algún Jugador se lo menciona).

Dávila añadirá que hizo averiguaciones recientes en Trujillo y aquí, en la Puebla, sobre el asunto de su esposa, sabiendo que era la señora de don Tiago. Sin embargo poco o nada ha podido averiguar con certeza. Confesará que en un principio temió que su amigo don Tiago fuera el causante, y después les pondrá en sobreaviso: el Concejo de Ciudad Rodrigo les sigue buscando, aunque, según dirá, confía en poder salvaguardar el honor del noble portugués. Antes o después, don Tiago romperá a llorar, contándole las intenciones que tuvo con Pedro Pacheco, y por ello le suplicará que le otorgue confesión para limpiar su alma. Cosa a la que no se negará (y que hará en otro momento).

Si los Jugadores le preguntan porqué les ha mandado llamar (en caso contrario, tal pregunta se la formulará Aleixo), Dávila aclarará otros aspectos de toda esta historia: por lo visto una treintena de monjes jerónimos de la Puebla de Guadalupe están siendo sometidos recientemente a proceso inquisitivo por el Santo Oficio. Ya se conocen los destinos de tres de ellos (uno acaba de morir en la hoguera).

Les dirá que muchos han sido acusados de favorecer a los judíos que pueblan en la aljama esta población, de avivar algunos focos judaizantes anticristianos existentes, incluso de pertenecer a esa etnia. Por lo visto, el prior Diego de París, sabiendo que su amigo el obispo Dávila se hallaba en Trujillo (mientras se daban los hechos de Jaraicejo) le envió un correo a caballo para que acudiera a Guadalupe cuanto antes, ya que había intención de abrir un proceso inquisitorial, a su entender injusto, contra sus monjes jerónimos. Tras obtener para sí la población de Jaraicejo, Dávila acudió a La Puebla (de ahí el trasiego y viaje del obispo).

Una vez allí, Diego de París le explicó a don Rodrigo que los Inquisidores Francisco Sánchez de la Fuente y Pedro Sánchez de la Calaña querían abrir un proceso formal contra sus monjes jerónimos por el asunto de los focos judíos en la localidad. De hecho le dieron al prior un plazo de unos días para que confesaran lo que supieran. El de París, por su parte, pidió a De la Fuente algo de tiempo para consultar los hechos con el Prior Mayor de los Jerónimos (fray Rodrigo de Orenes), y así ganar algo de tiempo. Éste, en consecuencia, mandó como jueces a dos visitadores del Santo Oficio para solventar el asunto de un modo interno: Fray Gonzalo de Toro, prior de Montamarta (quien está en el claustro) y Fray Juan de San Esteban, vicario de La Mejorada. Mejor esos dos visitadores que dos Inquisidores en toda regla...

Al llegar a Guadalupe, Dávila ha logrado interceder un poco y alargar las pesquisas del de Toro y el de San Esteban (recomiendo ahora ver Apéndices: *el proceso inquisitorial de Guadalupe*). Don Rodrigo añadirá que no sabe si esos monjes condenados son o no culpables, sólo que el prior Diego, gerente del monasterio y el pueblo, vela por sus monjes como puede...

Entonces, habiéndose cerciorado que los Jugadores, Tiago y Aleixo comprenden la situación actual, les hará una petición. Les demandará que escolten a un hombre hasta la villa de Cáceres, del cual no sabrán su nombre ni el motivo de su viaje, pues correrían un gran peligro. Añadirá que más adelante les dará más detalles.

Dávila les asegurará que tanto el Obispado de Plasencia, que él mismo representa, como el prior Diego de París estarían en deuda con ellos (amén del pago por las molestias: un total de una dobla de oro por cabeza, es decir, treinta y seis maravedíes para cada uno (ya se sabe, también para el viaje y esas cosas...). Por supuesto, ésto sería un gran favor para que el Obispado al completo se postulase al lado de la inocencia de don Tiago si el Concejo de Ciudad Rodrigo insiste en apresarle y juzgarle (como parece ser que de momento tratará de hacer).

Conclusion

Es de suponer que los Jugadores acepten el nuevo encargo (esperemos que así sea); aunque en caso contrario, será Aleixo quien les pida una vez más que ayuden a su señor don Tiago (la manera de hacerlo es cumpliendo ahora el pedido del obispo). Si su corazón o decisión no se ablandan, el siervo podrá ofertarle su parte de la recompensa para convencerlos. De momento, Rodrigo Dávila proporcionará un espacio tranquilo y privado en una de las hospederías de La Puebla para que descansen antes de comenzar esta nueva misión. Y en caso necesitarlo, podrán gozar del cuidado de algún curandero o cirujano sin coste alguno (cada Jugador podría recuperar tantos puntos de vida como indica la *Tabla de Curación Natural* de la página 111 del Manual).

Por último, el Obispo Dávila les aconsejará encomendarse a la Virgen de la Puebla, que ahora tienen muy cerca. También que él les estará esperando en el monasterio, lugar donde los monjes le han proporcionado hospedaje.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 10 p. Ap.
- Por salvar a Lesmes: +10 p. Ap.

Apéndices

El proceso inquisitorial de Guadalupe

Este capítulo de la campaña se basa en el proceso de Inquisición contra los monjes jerónimos del monasterio que tuvo lugar en Guadalupe en torno al año 1485. En esta época el prior era Fray Nuño de Arévalo. Nosotros, sin embargo, colocamos en esta campaña al prior anterior (Fray Diego de París) para cuadrar la época de estas aventuras con el suceso inquisitorial de La Puebla.

De una forma resumida, resultó que Los Inquisidores Francisco Sánchez de la Fuente y Pedro Sánchez de la Calaña abrieron proceso contra los monjes del Monasterio de Guadalupe, acusados de seguir ritos y costumbres judías. Éstos enviaron una carta al prior Fray Nuño otorgándole un breve espacio de tiempo para que sus monjes confesaran tales prácticas, so pena de excomunión.

El prior le respondió por carta pidiéndole un aplazamiento para consultar el asunto con el Prior Mayor de la Orden de los Jerónimos, Fray Rodrigo de Orenes. De la Fuente aceptó, y el de Orenes, en vez de aplicar un proceso inquisitorial a sus propios monjes, designó sin el consentimiento del inquisidor general Torquemada a dos visitantes propios. Uno era fray Gonzalo de Toro, prior de Montamarta y otro fray Juan de San Esteban, vicario de La Mejorada.

Ambos, en calidad de jueces, tratarían de enmendar y corregir las negligencias de sus propios frailes antes de abrir un proceso formal ante el Santo Oficio. Juan de San Esteban, por cierto, al ser vicario, no podía optar al puesto de juez en el proceso, aunque así se produjo en la realidad (cosa que como ahora veremos tendría repercusión posteriormente).

El proceso comenzó con una introducción sobre la Fe católica y se leyó el edicto que traían los dos visitantes. Acompañados de escribanos y asesores, ambos tomaron juramento a todos los frailes señalados, y les dieron unos días para escribir en un pliego todas sus confesiones heréticas. Fueron procesados veintisiete frailes a los que se le aplicaron castigos leves excepto a tres, que sufrieron los graves: Fray Fernando de Úbeda, desterrado al monasterio de Santa María de la Estrella, en la Rioja, durante cinco años. Fray Diego de Burgos, condenado a cárcel de por vida, y Fray Diego de Marchena, quemado en la plaza de Guadalupe.

Del proceso se formó un libro de cien hojas, así como algunas copias del mismo. Nueve meses después de los acontecimientos, el visitador y juez Fray Gonzalo de Toro encerró las copias de los procesos inquisitoriales en el monasterio de Guadalupe (sin posibilidad de ser abiertos, leídos o trasladados, so pena de excomunión).

¿El motivo? Una estrategia política, ya que tenía intención de optar al generalato de la Orden de San Jerónimo en la siguiente vacación. Y si se publicaran tales procesos, éstos podrían entorpecer sus aspiraciones, ya que Fray Juan de San Esteban (el vicario de La Mejorada) ejerció como juez inquisidor sin ser, como antes hemos dicho, concedido por Torquemada.

El volumen original, por su parte, fue llevado hasta el monasterio de Montamarta (donde allí sería custodiado sin problema por el de Toro). Como veremos en el siguiente capítulo dicho libro saldrá de La Puebla gracias a nuestros Jugadores...





Septima parte:

Las almas del Purgatorio

Más vale una misa por un alma que el rezo por el perdón

Introducción

Comienzos de Septiembre. Tras haberse celebrado el proceso inquisitorial de Guadalupe, el grupo ha de marchar hacia la villa de Cáceres. Con el añadido de un más que digno salario, apenas tienen más motivo que el de complacer a Rodrigo Dávila o a Tiago de Águila de nuevo. Eso sí, antes de llegar allí, habrán de parar en una pequeña aldea para despachar un pequeño asunto.

1. La escolta

A principios de este mes aún hace calor en esta zona de la Corona de Castilla, y los caminos siguen haciéndose largos y tediosos. Cuando los Jugadores estén preparados serán convocados una mañana por un monje jerónimo para reunirse con Dávila (o tal vez vayan ellos a buscarlo). El obispo les estará esperando en el claustro mudéjar del monasterio de La Puebla, bajo el templete central. Les dirá que es el momento de partir, y que lo harán durante la noche, ya que podrán pasar más desapercibidos. Les animará a que preparen lo que necesiten para el viaje (incluso el clérigo podrá proporcionarles lo que pidan, a criterio del Director/a), como por ejemplo provisiones o una yegua con alforjas para el equipaje o lo que necesiten cargar.

Don Rodrigo les recordará que habrán de escoltar a una persona hasta la villa de Cáceres mientras que él se desviará directamente al norte, puesto que debe atender los asuntos del Obispado de Plasencia. Confirmará que posteriormente moverá hilos a favor de don Tiago para esclarecer el asunto de doña Ana en Ciudad Rodrigo, tal y como Aleixo esperaba.

El obispo añadirá que cuando resuelvan el asunto de Cáceres se dirijan a Plasencia, donde les estará esperando en el palacio episcopal con, según así lo espera, novedades del asunto. *Nota para el Director:* el obispo viajará en su carruaje, llevado por Diego Vega, el cual ya ha regresado de Plasencia tras efectuar los trámites económicos por el pueblo de Jaraicejo.

Por la noche, el grupo saldrá del Monasterio con la venia del prior Diego de París, quien según sus palabras rezará por todos ellos. Justo antes de partir, Dávila les entregará el dinero acordado por el asunto, les dirá que se dirijan al arco de San Pedro (uno de los arcos interiores de la villa) y que allí se personará el sujeto al que tienen que escoltar. Su nombre en clave es *Santiago*. Después de entregará a don Tiago un pequeño legajo lacrado, sin

sello, en el cual, según el obispo, se detallan algunas instrucciones para cuando salgan de la Puebla.

Una vez partan, no tardarán en alcanzar el citado arco. Allí se toparán con un pequeño séquito de cuatro hombres que vigilan alumbrados por un candil. Están completamente envueltos en discretas prendas. Uno de ellos, montado sobre una mula les hará una seña con la mano, les dirá que se llama Santiago. Cuando se una al grupo, el resto de los suyos se dispersarán. Los Jugadores apenas podrán ver su rostro durante esa noche; además, no responderá preguntas sobre su identidad por el momento. En las alforjas de su mula intuirán un gran bulto que a duras penas ha debido haber allí.

Una vez se alejen de la Puebla de Guadalupe en dirección este, el tipo les informará que en mitad su camino a la villa de Cáceres deben viajar hasta una aldea llamada Campo de la Zarza, por lo que habrán de bordear toda la sierra de Guadalupe por la parte sur. Por lo visto es deseo del obispo que lleguen hasta allí (él también ha recibido instrucciones, claro). Santiago añadirá que la aldea se halla a casi unas diez leguas, en medio de un terreno plano que separa las sierra de Guadalupe con la de Montánchez (en lo que hoy en día sería el pueblo de Santa Cruz de la Sierra, entre Trujillo y Zorita). Por ello, con la desventaja de las estribaciones del terreno, tardarán unos dos o incluso tres días en llegar.

Si los Jugadores intentan averiguar más sobre este asunto, una tirada exitosa de **Elocuencia (Difícil -25%)** les hará saber que acudir hasta Campo de la Zarza es una petición del prior don Diego de París. Allí habrán de entregar a una persona un fardo que éste le dio (el fardo de las alforjas, cuyo contenido aún no sabrán). Santiago no revelará de momento más detalle.

Antes o después, don Tiago entregará a algún Jugador o al propio Aleixo las instrucciones del obispo de Plasencia. A la luz de algún punto de iluminación, en el legajo se confirma que el grupo deberá seguir las instrucciones de Santiago (ya que se menciona, a modo de confirmación, la visita previa que el grupo ha de realizar a Campo de la Zarza).

Dávila les aconseja viajar discretamente, a ser posible por caminos no muy transitados. y también que se encarguen de la custodia del sujeto hasta llegar a la villa de Cáceres. Finalmente, quedará allí bajo tutela de un ricohombre, de quien Santiago les dará posteriormente

más detalles. *Nota para el Director/a:* Santiago es en realidad fray Diego de Burgos, uno de los tres monjes jerónimos de La Puebla condenado a cárcel perpetua por motivos héréticos. Se darán más datos con posterioridad.

2. El temor de un pueblo

Unos tres días después, tras haber rodeado por el sur la sierra de Guadalupe (sería un buen momento para que el Director/a añadiera, si así lo precisa, alguna aventura intermedia) los Jugadores alcanzarán finalmente la planicie entre dicha sierra y la de Montánchez. Campo de la Zarza se halla, según Santiago, en ese lugar, en un terreno suave. El pueblo no es más grande que La Puebla de Guadalupe, ni tampoco goza de tanta importancia; pero está claro que existe trasiego de personas, multitudes que vienen y van, visitando o llegando a dicha aldea. Esto es así porque para llegar a la Puebla (hacia el oeste) o a la villa de Cáceres (al este) sin ascender crestas de rocas u otras complicaciones hay que tomar ese paso entre sierras, y por ende, esta localidad.

Campo de la Zarza es una aldea con una calle principal, conocida como la Carrera del Peregrino, donde el trasiego humano y el ganado invaden dicho paso de una punta a otra. En la entrada del pueblo, los Jugadores advertirán un molino de agua que aprovecha el movimiento del escaso cauce de un arroyo. Una vez accedan al interior, podrán vislumbrar una iglesia románica de pequeñas dimensiones, con una planta templaria rectangular y un ábside semicircular, casi sin ventanas, que se alza tras una fila de casas.

Justo en el centro del camino, una única posada (la cual también es taberna) guarece y da servicio a los que van y vienen. No parece más que una vivienda de dos plantas, pero parece que Santiago sabe a donde se dirige (pues señalará que es ahí donde deben entrar), y así se lo hará saber al resto. Aleixo y don Tiago agradecerán poner de nuevo los pies en una posada.

No obstante, justo antes de acceder a ella, el grupo verá entrar en la aldea una pequeña multitud de vecinos, (labradores y pastores en su mayoría). Regresan a Campo de la Zarza desde la falda de un monte cercano. Con gran fervor, casi en completo silencio, portan en volandas, a modo de procesión, un paso de madera con la imagen de una Virgen. Todos ellos se dirigen hacia la iglesia presente, cuyo portón principal se halla abierto. Al paso de algunos de los devotos y la imagen religiosa, don Tiago se persignará en señal de respeto. Los Jugadores no tardarán en comprender que se va a celebrar una misa en el templo de inmediato.

El noble portugués, por su parte, querrá acceder al templo, pues parece tener hambre de fe; Santiago, sin embargo, insistirá en esperar en la taberna porque, según revelará, debe entregar un grueso libro que le ha entregado su prior (sí, el de Montamarta). Los Jugadores son libres de optar por una u otra opción.

En la taberna: Si el grupo opta por descansar en la taberna se darán cuenta de que ésta dispone de un establo para guarecer bestias justo a su lado, en un pequeño corralón donde hay estacas verticales aquí y allá. Los animales estarán un poco hacinados, pero algo es algo. En el interior se dispone un comedor con dos zonas diferenciadas, una sala con mesas y asientos y otra con bancos. El sitio está atestado de clientes, como ya decimos, al ser éste lugar de paso. Dos mujeres y un hombre atienden a los recién llegados, y lo mismo harán con el grupo.



Antes o después, Santiago informará a los Jugadores que el libro ha de ser entregado a un par de criados que al servicio de una mujer natural de Trujillo, llamada María Agúndez. Sea él o los propios Jugadores, si preguntan a la dueña del local por alguien con esas características ésta negará, aunque añadirá que les hará saber de su llegada si así ocurre. Tan sólo queda esperar a que aparezca.

Mientras aguardan, los Jugadores podrán degustar los el menú de la mañana: caldo con pan (más bien duro), alguna costilla de cerdo asada con verduras, y un paté casero de ave; o bien algo de pollo a la brasa, queso y miel. También podrán comprobar que el vino no es el mejor del mundo, excesivamente aderezado con especias. Con un éxito en una tirada de **Empatía (Fácil +25%)** notarán que algunos clientes y los propios anfitriones de la taberna muestran cierta apatía en sus rostros.

Si les preguntan, no tardarán en contarles que muchos habitantes están preocupados, a la par que atemorizados. Desde hace tres semanas, durante ciertas noches aparecen en el monte unas ráfagas de luz, muy extrañas. Dada su cercanía con la aldea, cuando se dejan ver pueden advertirse desde allí a simple vista.

Por lo visto, aunque tales señales no han hecho mal a nadie, algunos dicen que es cosa de bandidos; aunque alguien acudió por el día para ver qué había en el lugar, no encontró nada; y por la noche no piensan ir hasta allí para averiguarlo.

A su vez, otros vecinos aseguran que son hogueras de frailes de Alcántara, quienes andan ocultos en los montes, dado que *“andan haciéndole la guerra a Su Majestad, quien se halla no muy lejos de aquí, en nombre de Alonso el de Monroy, frater al que la Corona le ha negado el maestrazgo y bienes de la Orden, y la Reina no se lo devuelve...”*.

Algún otro vecino al tanto de la conversación añadirá algo más: hay quien asegura que aquellos brillos en la noche no son más que almas desubicadas, salidas por alguna razón del Purgatorio, o tal vez el infierno... y que ahora andan descarriadas por el monte. Y por eso el padre Xuan, el cura de la aldea, está tratando de calmarlas: saca en procesión a la Virgen de la iglesia, una (vez cada tres o cuatro días) alrededor de los campos de cultivo y las dehesas; y también ofrece misas, día sí y día también, por esas tales almas. Quizá así regresen al lugar del que proceden...

En la iglesia: Si por el contrario los Jugadores se dirigen a la iglesia siguiendo a la muchedumbre, lograrán acceder al templo con cierta dificultad, pues los creyentes se agolpan ante la puerta formando un embudo. En el interior, una vez que la imagen de la Virgen haya sido colocada en una hornacina del ábside, se oficiará una misa por el alma de varias personas, pero no se dará nombre alguno. Tampoco parece haber familiares de ningún fallecido entre aquellos muros.

Poco a poco, los Jugadores escucharán en el sermón del sacerdote, y en cierto momento pedirá a la comunidad una oración por *“las alma que aún está entre dos mundos”*. Si permanecen atentos o preguntan a cualquier feligrés allí congregado, podrán saber que hay *“almas en el monte”* que aún no han podido llegar al cielo ni descansar en paz, pero no darán mucha más información sobre el asunto.

Si el grupo quiere hablar con el párroco Xuan Ribas (así se presentará), éste les relatará lo mismo que los clientes de la taberna acerca de las ráfagas de luz. Don Tiago, por su parte, entregará seis maravedíes para convidar a la iglesia de la aldea, dada la buenas acciones que Xuan está poniendo en marcha. También le pedirá que en la siguiente misa la dedique a su esposa Ana, a quien ha perdido recientemente... El clérigo lo tendrá a bien, aceptando la limosna sin dudar.

El Director/a debería realizar una tirada oculta de **Empatía (Difícil -25%)** para cada uno de los Jugadores presentes en la iglesia. Si la superan, podrán notar cierto sentimiento de codicia en el sacerdote al tomar el donativo del portugués (o será que no es mucho lo que suele recibir como donativo de los vecinos del lugar...).

3. Fulgores en la noche

Antes o después, llegará la noche, no así los criados de la tal María Agúndez. Estando en la taberna, Santiago dará algún detalle más de ella: María es una beata del convento de Santa María de la Concepción, en Trujillo. (Ver Apéndices: *Las Beatas de Trujillo*). Ante tal imprevisto, lo más lógico será descansar esa noche allí (ya dijo don Rodrigo Dávila que el grupo debería seguir las instrucciones de Santiago. Lo hagan los Jugadores, Aleixo o el propio Santiago, los posaderos quedarán avisados de que, en caso de personarse los de Trujillo durante la noche, se lo hagan saber).

Algunos clientes de la posada quedarán en el salón de abajo, pasada la cena, momento en que contarán alguna historia o anécdota para disfrutar antes del nocturno silencio. También podrán mencionar algún dato sobre el proceso de La Puebla de Guadalupe, la Inquisición y cualquier otra nueva que haya podido llegar hasta allí.

La posada alberga tres habitaciones en la planta superior. Una de ellas es comunal, la más gran de todas, y cuenta con una gran esterilla sobre el suelo. Las otras dos son habitaciones más pequeñas, individuales, con un camastro y ninguna otra opulencia, ambas separadas por un grueso tabique de piedra. Esa noche, don Tiago anunciará que descansará en una de las habitaciones individuales. Pese a ser hombre que no ostenta lujos ni se jacta de ellos, esa noche dormirá por su cuenta (por la estructura de este capítulo, esto debe ser así).

Cabe decir que pasarán las horas, y en la madrugada no aparecerá absolutamente nadie interesado en Santiago o en el libro. Cuando estén en su habitación durmiendo, alguno de los Jugadores despertará alertado: hay un evidente murmullo a las puertas de la posada. Para saber qué ocurre tendrán que bajar (en la sala común no hay ventanas). Los pocos que habían quedado en el salón durante la noche estarán ahora en exterior, delante del negocio. En mitad de la única calle de la aldea, éstos señalan con el dedo al oscuro horizonte, al monte cercano.

Los Jugadores sabrán que se refieren a las incandescencias que de nuevo están a la vista. Son tres focos de luz, y deben estar muy juntos unas de otras (tal vez separadas por unas varas). Las luminarias vienen y van (como si se movieran, o como si alguien pasara delante de ellas). Tampoco están a demasiada altura. Si algún Jugador tiene la intención de dar aviso del suceso a don Tiago, éste no estará en su habitación. Quizá sea Aleixo quien alerte a los Jugadores de que su amo no está, poniéndose (como es lógico), muy nervioso.

Si revisan su cuarto no encontrarán nada, ni tan siquiera su espada, de la que no suele separarse. Si preguntan a los dueños de la posada o a los clientes que estaban en el salón (los que han vislumbrado los puntos de luz), éstos podrán confirmar que el portugués salió en cuanto aparecieron las luces.



Si el grupo posee algún caballo, añadirán que tomó el animal y prendió una antorcha, y que luego cabalgó al monte. Por lo visto, alguno de ellos le aconsejó no marchar a esas horas, con la negrura de la noche, pero hizo caso omiso, apelando a que alguna de las ya citadas “almas del purgatorio” del monte pudiera ser de la su malograda esposa...

Nota para el Director/a: efectivamente, la idea de don Tiago de acudir de noche al monte no es más que una grande y quijotesca idea. Si a alguno de los Jugadores le parece que el portugués está perdiendo el juicio, estará en lo cierto, y podría explicarse así (al menos esto es un episodio de desesperación tras la muerte de doña Ana).

Aleixo comenzará entonces a prepararse para ir a buscar a su señor (ponerse las botas, tomar su cuchillo y poco más). Se supone que los Jugadores también lo harán, dado el peligro que supone subir al monte a esas horas (más que nada por si Tiago se cae y se da un mal golpe, por supuesto...). En caso contrario, el joven les suplicará que le acompañen. Por su parte, Santiago opinará que es una locura marchar hasta allí, y que él se quedará esperando a los criados de María Agúndez.

3. Buscando a don Tiago

En este momento, el grupo debería dirigirse a las estribaciones de aquella sierra para encontrar a don Tiago. Al menos saben a donde ha ido, pues los haces de luz siguen activos. Un éxito en una tirada de **Elocuencia** (o bien alguna compensación económica) hará que algún vecino de la aldea o cliente de la posada los acompañe, para así abarcar más terreno una vez asciendan al único cerro circundante en la zona.

La elevación no es más que una altura de unas doscientas varas rodeada de acebuches y encinas). Para subir es necesario hacerse con antorchas, candiles de aceite o cualquier otra iluminación. Por el camino, cada Jugador debería hacer una tirada de **Suerte** para evitar resbalar en una pendiente, tropezar en unas peñas o engancharse con una raíz salida de la tierra y caer de bruces. Aunque no la superen, no perderán puntos de vida, pero a veces es bueno hacerles saber de los peligros mundanos de la noche...

Mientras tanto, si los Jugadores superan alguna tirada de **Descubrir (Muy difícil -50%)**, advertirán varios pares de huellas, más o menos recientes. Es decir, por allí ha pasado en las últimas horas alguien más aparte de don Tiago.

Tras unos diez o quince minutos de ascenso a través de retamas, escobas y jaras, el grupo llegará hasta una explanada. La brisa a esas horas es bastante agradable comparado con el calor diario de aquella comarca. Enseguida se darán cuenta de que están en el lugar donde aparecen los destellos, puesto que delante de ellos hay tres grandes antorchas ardiendo, tan largas como una lanza bastante más gruesa de lo normal. Las tres estacas están incrustadas en la tierra, en sendos agujeros excavados previamente...

Aparte de este evidente engaño (de apariciones fantasmales o luces espontáneas no hay nada), don Tiago (y su caballo si llevó alguno) permanecen allí, junto a una de las grandes antorchas. El portugués está en el suelo, bocabajo, tratando de levantarse, pues parece

haberse caído de bruces. Además tiene una incisión en su frente, un corte fruto de una caída. Al lado de las hogueras, sobre un carro de mano, se halla destapada una pequeña barrica pequeña, un tonelete con aceite en su interior...

En cualquier momento o mientras estén auxiliándolo, don Tiago les dirá “que fue el cura”, y “que se ha ido por el otro lado del monte...”, señalando con el dedo. Insistirá en que vayan tras él, y en ese momento los Jugadores advertirán que hay una vereda que se aleja por el otro extremo de la alta explanada. El camino marcha descendente, por la falda del cerro.

Bajando por la vereda, en mitad de la misma advertirán una sandalia (es del padre Xuan, quien la ha perdido tratando de huir de allí a toda prisa). En este punto los Jugadores que persigan al clérigo deberán hacer otra tirada para evitar caer y precipitarse, pero esta vez de **Agilidad** (ya que se supone que van con cierta prisa). Ahora sí, un fracaso supondrá un daño de 1d3 puntos o 2d3 en caso de pifia.

Finalmente, los Jugadores habrán bordeado un buen tramo de aquel cerro, y habrán llegado casi sin darse cuenta hasta el borde de un precipicio. Acto seguido un grito de ayuda (del padre Xuan) hará que ubiquen su posición muy cerca, a unos pocos pasos de ellos, pero... por debajo de ellos. Es decir, debajo del borde y extremo del risco el sacerdote permanece colgado, agarrado como puede a un saliente de roca, y a punto de caer al vacío... Resulta que en su descenso, el pequeño candil que portaba no fue suficiente como para hacerle ver el precipicio. Resbaló y cayó, rondando después hasta el borde y más allá, aunque pudo sujetarse milagrosamente de la pared del mismo.

Para salvarlo, un Jugador debería superar una tirada de **Fuerza x2**, que podría aumentar a **Fuerza x3** si se dispone de alguna cuerda que el clérigo pueda sujetar... En esta segunda opción, es posible utilizar la mecánica *Trabajo en Equipo* (pag 74) para tratar de ayudarlo entre todos. En caso de pifias o fallar, las fuerzas de Xuan Ribas flaquearán y se precipitará al vacío. Su cuerpo será encontrado días después en el fondo del risco...

Si le salvan la vida, el cura se dedicará a pedir piedad. En cuanto regresen a la explanada de las antorchas, don Tiago, al verle, le dedicará uno severos insultos, al tiempo que querrá darle una paliza de muerte. Será Aleixo quien detenga las intenciones de su amo. En esos momentos Xuan confesará lo que está pasando y el asunto de las antorchas (ver Apéndices: *Las almas del monte*).

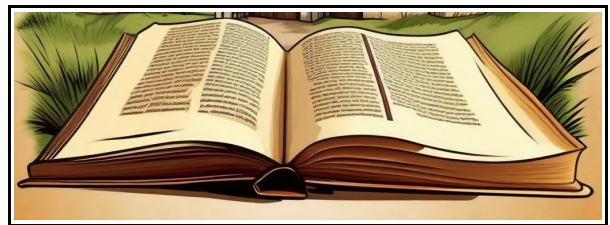
Si los Jugadores acudieron con ayuda de los vecinos, éstos también querrán dedicarle al sacerdote una lección que jamás olvidará, más que nada por haberlos estafado (esperemos que los Jugadores calmen un poco la situación). Una vez regresen todos a la posada de Campo de la Zarza, el padre Xuan será custodiado esa noche

por los vecinos del pueblo. El alcalde será avisado y se determinará llevarlo al día siguiente hasta Trujillo, pues la aldea está bajo la jurisdicción eclesiástica de dicha ciudad.

Conclusion

Tal vez los jugadores no participaran en la batida nocturna, aunque como ya ha sido referido, Aleixo sí que lo hará. En ese caso, el sacerdote huirá antes de que encuentren a los autores del engaño, y los dos portugueses podrán regresar a la localidad sin descubrir nada del asunto (y con don Tiago magullado, claro).

Eso sí, cuando los Jugadores regresen a Campo de la Zarza tras el episodio del cura, encontrarán en la posada a dos mujeres y un hombre, quienes, al parecer, acaban de llegar. Una de ellas es una monja, quien lleva un hábito polvoriento y oscuro. Se trata de la propia María Agúndez, beata del convento de Santa María de la Concepción, en Trujillo. Parece que ha venido en persona, junto con dos criados, para recoger el libro traído desde Guadalupe. Tras hablar con el posadero, sabrá que alguien la ha estado buscando y se fijarán en Santiago. Éste la reconocerá, y le entregará el fardo con su contenido. Acto seguido, sin decir nada, la mujer hará noche allí (en la habitación junto a la de don Tiago), y a la mañana siguiente se machará tempano con sus acompañantes. Esa noche, el grupo podrán descansar en el lugar, y Tiago será atendido por su fiel siervo.



Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 10 p. Ap.
- Por alcanzar con vida al padre Xuan: +5 p. Ap (+10 por salvarle la vida).

Apéndices

Las almas del monte

Ningún alma desamparada habitaba la falda de esa cumbre. Resulta que el sacerdote Xuan, hombre avaricioso bajo apariencia clerical, llegó a Campo de la Zarza hace unos ocho meses. Y habiéndose ganado de pleno la confianza de sus gentes, ideó una manera de convertir a los vecinos y feligreses en una fuente económica personal.

Sabiéndose ahora el cura una figura de referencia para todos ellos, caviló cierta materia sencilla y eficaz para enriquecerse a base de su fe.

Xuan subía algunas madrugadas al monte junto a la aldea, acompañado de un carro tirado por él mismo. En él transportaba unas barricas de aceite y varias antorchas de gran tamaño. Alcanzando un claro visible desde la población, colocó de pie las antorchas, embadurnadas en el aceite en un extremo. Luego las encendió con un yesquero y las mantuvo así durante un rato. Esta práctica la repitió unas noches más, hasta que poco a poco ello dio que hablar en la aldea.

El cura sabía que aquella trama podría infundir dudas (o incluso temor) a los habitantes de Campo de la Zarza, como así fue. Por ello, les aseguró que tales luces bien podrían ser los fulgores emitidos por almas descarriadas procedentes del Purgatorio, que tal vez no podían llegar a los Cielos si no se le oficiaba una última misa.

Con esta premisa, los habitantes le rogaron que bendijera con una liturgia dichas almas. Pero la cosa no cesó. Y así, Xuan comenzó a officiar a diario, “invitando” a los vecinos (y en realidad a cuantos allegados a la aldea pasaran por allí) a contribuir con limosnas económicas en cada ceremonia, acrecentando su culto, su fervor (y su bolsillo). Simple y efectivo, hasta la llegada de los Jugadores, claro.

Las Beatas de Trujillo

El convento de Santa María de la Concepción fue fundado en Trujillo a finales del siglo XV, concretamente en la misma época de la aventura (aunque algunos historiadores sitúan su fundación un par de siglos atrás). Con base en la Orden Jerónima, se constituyó como convento sobre una casa-palacio que, según se cree, perteneció a una mujer considerada como fundadora junto con otras tantas. Todas ellas, al parecer vecinas pudientes o de ascendencia nobiliaria, se reunían en el palacio con pretensiones religiosas, y aunque no constituían comunidad eclesiástica, alguna adquirieron el apelativo de *Beatas*.

Cuando obtuvieron bula papal para convertirse en comunidad, al palacio original se le fueron añadiendo reformas y mejoras interiores, y el fervor y la devoción continúan hasta nuestros días. En el momento de la aventura, la Beata María no es aún una monja de pleno, y ella será uno de los varios eslabones (como lo ha sido Santiago), para acabar llevando el libro del proceso inquisitorial hasta el monasterio de Montamarta.





Octava parte:

La torre del alquimista

Nunca es buena señal escuchar alaridos en la noche

Introducción

Tras resolver la entrega del fardo del fraile jerónimo, el grupo seguirá viajando a través de un territorio suave de dehesa constante. Al menos no encontrarán ninguna sierra más hasta llegar a la villa de Cáceres. Estamos, aproximadamente y tras los hechos sucedidos, en la primera semana de septiembre (aproximadamente), y Don Tiago sigue a lo suyo, apesadumbrado, comprendiendo que para librar su honor de toda culpa, será necesario confiar en el buen hacer de Rodrigo Dávila y, por supuesto, en el grupo de Jugadores. En mitad del trayecto que les ocupa el grupo encontrará una torre arruinada que, seguramente, atraiga su atención.

1. La torre en ruinas

Avanzando en dirección noroeste, el cansancio y la apatía volverán a los rostros de don Tiago y Aleixo, sabiendo que hasta que el obispo Dávila no realice indagaciones o mueva hilos en Plasencia no podrán regresar a Ciudad Rodrigo (so pena de ser detenidos). Los senderos por los que viajan son apenas visibles, pero eso no hace retrasar el trayecto.

La llegada a Cáceres se estima en unos cuatro días (tres si no surgen eventos de importancia), y en la gran planicie en la que se mueven no será difícil cazar conejos, alguna perdiz o tal algún jabalí o venado por la noche. Bastará superar algunas tiradas **Descubrir** y/o **Rastrear** para encontrar señales de estos animales. A estas alturas, y debido a la confianza depositada en los Jugadores, Santiago les revelará una serie de cosas mientras caminan: su verdadero nombre es Diego de Burgos, y es uno de los frailes que fue procesado en el cadalso de la plaza de la Puebla de Guadalupe (el condenado a cárcel de por vida). Diego detallará que una vez lleguen a la villa, su nuevo destino será el de servir a Gutierre Saavedra, ricohombre natural de la misma.

El motivo de su viaje desde Guadalupe es simple: la permuta de la condena a cambio del favor de trasladar el fardo que hasta ahora llevaba desde el Monasterio de la Puebla hasta Campo de la Zarza... y luego desaparecer de la faz de la Tierra (como suele decirse). Diego les dirá que el tal Gutierre es devoto de la Virgen de Guadalupe, y aceptó la petición del prior jerónimo de guarecer a su fraile como siervo de por vida. Si el Director/a lo tiene a bien, puede explicar este asunto leyendo directamente a los Jugadores estas palabras, mencionadas por el jerónimo:

El obispo Dávila lo arregló todo. El prior Fray Diego de París estaba contra las cuerdas: era ver sufrir a sus frailes las penurias de la Inquisición o intentar salvar sus vidas. Su Ilustrísima, entonces le ofreció un pacto al prior: atenuar las condenas a cambio de entregarle un condenado para cierto asunto

Don Rodrigo, a través de su amigo fray Gonzalo de Toro, podría rebajar las penas. Así fue: solo fuimos condenados tres, pues la cosa pudo ser peor. Y yo cumplo ahora con la parte de nuestro Prior, que no es sino marchar a Cáceres cuando debería estar encerrado; y una vez allí, habiendo encontrado a un tal Gutierre de Saavedra, del linaje Paredes-Saavedra. Habrá terminado todo. Desde tal, mi sino será servirle en su palacio.

Sólo mediante un éxito en una tirada de **Elocuencia** el monje les hará saber que el libro contiene una serie de registros del proceso contra los frailes Jerónimos de la Puebla, y que el juez fray Gonzalo de Toro pidió al prior Nuño y a Dávila trasladarlo a Montamarta, en Burgos. Nuño aceptó a cambio de que fray Gonzalo rebajara un poco las penas de los condenados en el proceso. Y así, el primer intercambio del libro de registros se produjo en Campo de la Zarza. Eso sí, fray Diego no tiene ni idea porqué el libro tiene tanta importancia para los eclesiásticos (está totalmente clausurado, cosido y bien envuelto en telas varias).

En el segundo día desde que salieron de Campo de la Zarza, el grupo advertirá un cerro solitario, no muy alto, situado a poco más de una legua. La tarde acaba de comenzar. Sobre el cerro se erige una visible y solitaria torre. El lugar se halla de paso en la ruta de los Jugadores, por lo que, una vez lleguen allí, verán que aquella no es más que un vestigio todavía en pie. Antaño debió ser de planta cuadrada, ahora arruinada y abandonada. Seguramente fue parte importante de un castillo, del que ahora no queda nada más que la imaginación para emplazarlo, aunque sí restos de murallas aquí y allá.

Tras su llegada al lugar, el grupo advertirá cuatro buitres que han alzado el vuelo justo detrás de la torre (antes eran imperceptibles). Éstos no se alejarán demasiado, sino que tras dar varias vueltas planeando sobre la misma, se posarán tranquilos pero vigilantes en sus

ruinosas almenas. Está claro que éstos animales, carroñeros, están interesados en alguna pieza que debe estar al otro lado del cerro.

Si los Jugadores acuden a ver qué hay en los distantes matorrales no tardarán en rodear los restos de muralla y hallar, delante de uno de sus tramos, el cuerpo sin vida de un hombre. Al acercarse intuirán que tal vez era algo más joven que don Tiago. Parece un cazador, pero no porta arco, ni en los alrededores hay montura alguna. Fray Diego se santiguará, y apelará dar entierro al malogrado.

Si lo examinan no hallarán nada más que un cuchillo ensangrentado cerca de sus pies, así como una severa hendidura en su pecho. Seguramente ésta le provocó la muerte, ya que sus ropas se hallan deshilachadas y empapadas de sangre debido a ello. Un éxito en una tirada de **Medicina** les hará saber que no lleva muerto más de un día, y que el corte fue limpio y efectuado con gran potencia; en otras palabras, una espada o cuchillo acabó con él.

Don Tiago pedirá a Aleixo y a los Jugadores que hagan de tripas corazón y cavén una fosa junto a la muralla, que teniendo un monje jerónimo con ellos darle un digno entierro no será muy difícil...

Mientras ésto ocurra (o tal vez antes de seguir su camino, pues quizá no llegaron a encontrar el cadáver), un éxito en una tirada de **Descubrir** (fácil +25%) hará que los Jugadores vislumbren un rostro asomándose en una de las ventanas de la torre. Éste desaparecerá enseguida entre las sombras. Si acaso ninguno lograra verlo, será el monje Diego quien comunique su presencia.

Sea como sea, y movido por la curiosidad, don Tiago querrá visitar la maltrecha torre, o al menos echar un vistazo en su interior (si encontraron el cadáver sus razones se basarán en saber si *“el atacante del malogrado estuviera allí guardado, fuera quien fuera”*). Aleixo no rechistará, pero sí resoplará ante otra levantisca idea de su buen señor...



2. Una terrible muerte

El acceso a las ruinas de torre se realiza a través del hueco de portón de la muralla. A continuación describimos sus estancias:

Planta baja: se trata de un espacio diáfano, con bóveda de piedra cruzada. En el suelo descansan escombros, bloques del techo e insectos que proliferan por el calor de la época. Allí no hay muebles, sólo las marcas negruzcas de tizne oscuro de hoguera en uno de los muros, lo cual denota reciente presencia humana en el lugar. Una escalera de piedra es el único acceso a las plantas superiores. Una tirada de **Escuchar** hará notar a los Jugadores algún que otro chasquido, aunque, de momento, sólo será la prueba del viento adentrándose en las rendijas de las ruinas. Los Jugadores son libres de explorar la torre por doquier.

Primera planta: subiendo por las escaleras hallarán otro salón, donde los Jugadores encontrarán tablones y restos de una mesa diseminados por el suelo. A su lado, bajo una estrecha ventana, hay depositados algunas herramientas como un martillo o tenacillas cubiertas de óxido; también varios frascos, alambiques y cuencos, de vidrio oscuro o de arcilla, ahora hecho añicos. Hay extraños grumos en algunos de ellos. Un par de asientos tapizados con una pútrida tela están volcados, justo delante de una estantería con libros. Uno de los estantes está partido por la mitad, con los libros que aún aguantan vencidos sobre la quebradura.

Cualquier Jugador que quiera echar un vistazo a los tales podrá calcular un total de veinte volúmenes, y entre ellos un conjunto de cuadernos con piel negra, diarios manuscritos en latín y griego. Muchos de ellos son obras filosóficas clásicas, mapas sobre localizaciones indeterminadas (no hay pies de páginas ni leyendas en ellos para poder descifrarlos) y sobre todo explicaciones sobre minerales, tipos de escoria metalúrgicas, herrería, carpintería, y en general obras poco comunes.

Un éxito en una tirada de **Leer y Escribir** les hará notar que no hay ninguna referencia o volumen religioso; y en caso de éxito crítico podrán hallar cierto libro en cuya primera página contiene un grabado de un insecto, como un extraño artrópodo ovalado con numerosos apéndices en forma de patas. Y sigue con una advertencia, algo así como que *quien escribió esas páginas lo hizo dejando que el diablo moviese su mano*. En él se hallan diversas explicaciones sobre un hechizo, cómo llegar hasta él y cómo ponerlo en práctica, escritos por un tal Al-Jabid Abdeladiz (ver Apéndices: *Las cartas Jábidas*)

Cerca de un pequeño montón de leña seca también hallarán cuencos, cubiertos y tenacillas de plata, entre otros despojos. Si alguien olfatea alguno de esos restos notará un olor metálico y pestilente; un éxito en una tirada de **Degustar (Fácil +25%)** podrá hacerles deducir que no hace mucho estuvieron llenos de algún tipo de

brebaje ponzoñoso, seguramente veneno. Tal vez aquella sala recuerde a lo que antaño debió ser un algún tipo taller. Las escaleras suben hasta la siguiente planta.

Segunda planta: se trata de otro un espacio diáfano, pero más pequeño que los de abajo. Los rayos de sol, el viento y la lluvia, cuando se introducen por allí, se cuelan por una gran abertura lateral. El lugar no es otro que una capilla con dos reclinatorios, donde se ve la sombra de una cruz de madera en una de las paredes (cuya cruz está justo debajo, abatida en el suelo), y una hornacina de piedra vacía. Se trata del lugar de oración del antiguo castillo. A su vez, al lado de la hornacina se halla una estrecha puerta de madera, la cual parece haber sobrevivido al paso del tiempo. Al intentar acceder comprobarán que está atascada.

Si los Jugadores superan un éxito en una tirada de **Escuchar (Difícil -25%)** podrán advertir un nervioso jadeo al otro lado. Intentar comunicarse con quien esté allí será inútil, por lo que para saber qué hay allí dentro tendrán que abrir la puerta echándola abajo mediante éxito en **Fuerza x2** (ya que tiene un pequeño cerrojo en la parte interior).

Una vez dentro, en aquel lugar verán un jergón en el suelo, y unas ropas colgadas sobre una gran púa sujeta en la pared. Los Jugadores hallarán entonces a una muchacha asustada, vestida con prendas parecidas a las del cadáver cerca de la torre. Se trata de la joven que vieron asomarse a la ventana quien, por cierto, está muy nerviosa. Enseguida les suplicará que no le hagan daño.

Por lo visto se llama Manuela, y a los Jugadores no les será muy difícil conocer las razones de su presencia: dirá que se dedica a cazar junto con su hermano Marcial pequeñas alimañas por la zona, y a veces algún que otro lobo. Ella y Marcial (el cual corresponderá con la descripción del cadáver tras la torre), se toparon por la mañana con dos hombres cuando pasaban cerca de las ruinas. Marcial tenía buen olfato para las presas, pero también para la gente. Y antes de que los dos tipos se acercasen a hablar con ellos, su hermano le dijo que huyera hacia la torre y se escondiera.

Ella no entendía nada, pero Marcial insistió, y en pocos segundos tenía a los dos tipos sobre sí. La joven no sabe si eran bandidos o no; sólo dirá que llevaban una capa y una espada larga, al menos uno de ellos; y con ese mismo arma le dieron muerte. Acto seguido corrieron tras ella, y la joven accedió desesperadamente al interior de la torre. Luego subió por las escaleras y se refugió en la sala donde ahora mismo están. Manuela asegurará que allí vio su final, pero que, una vez atrincherada tras la puerta escuchó fuertes golpes en las estancias inferiores... y luego nada ocurrió. Por lo visto, lleva horas ahí dentro, y no se ha atrevido a salir por temor a encontrarse con los asaltantes.

Un éxito en una tirada de **Empatía (Fácil +25%)** hará saber a los Jugadores que Manuela no miente, pero no

ha dicho toda la verdad. Si insisten, podrá extender su relato asegurando que llegó a abrir la puerta de la sala, y que en las escaleras había alguien que la miraba. Según ella, no era una persona, sino algo que no era de este mundo; algo así como una silueta o una sombra tenebrosa. Será entonces cuando el grupo escuche claramente (en alguna sala donde no esté ninguno de ellos o ningún PNJ) un grito desgarrador. Sin embargo, no hay nadie más en esas ruinas. Cuando todos se reúnan de nuevo en la primera planta, el grito se repetirá: sabrán que procede de una planta inferior, bajo la torre. En este momento, todo Jugador debe hacer una tirada de **Templanza** para no sugestionarse demasiado ni perder la compostura ante tal asombroso quejido...

Por supuesto, será inútil encontrar una escalera que descienda bajo tierra, ni tan siquiera trampilla que llegue allí. Para alcanzar el lugar existente bajo la torre, epicentro del lamento, tendrán que salir al exterior y explorar un poco el antiguo patio de armas que había detrás de ella. Allí encontrarán un acceso abierto con una escalera que desciende en una inclinación de unos 60°. Los escalones conducen directamente hasta el viejo aljibe de la antaño fortaleza. *Nota para el Director/a:* tal vez antes de entrar en la torre los Jugadores exploraron las inmediaciones, encontrando previamente dicho aljibe (no hay problema en ello).

3. El espíritu atormentado

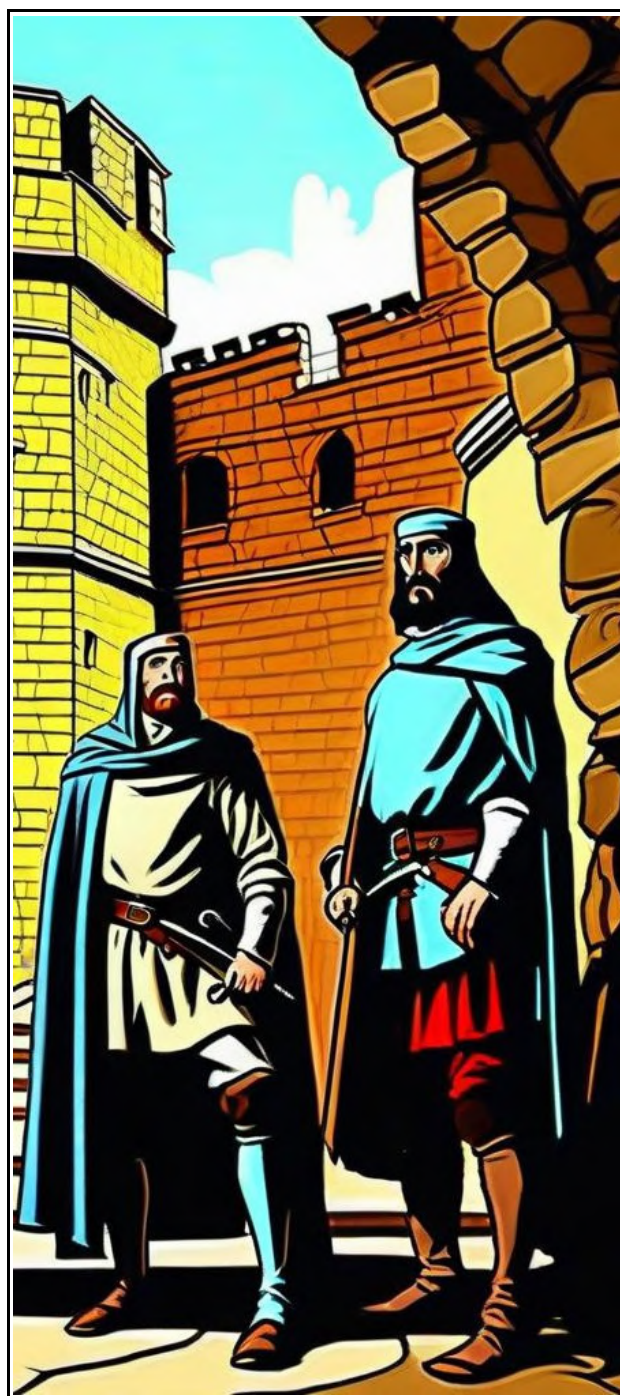
Como decimos, un acceso abierto junto a la parte trasera de la muralla, en lo que antes fue el patio de armas, desciende hasta el antiguo aljibe. Necesitarán un punto de luz para poder llegar al subsuelo. Mientras bajan, un hedor de corrupción les golpeará en el rostro, y en unos pocos escalones más abajo encontrarán una sala de planta rectangular con una cúpula de casquete, es decir, un techo casi similar a una semicircunferencia. Paredes de arcilla roja y algo de cal se acumula en sus muros. Dado el tamaño y capacidad de la sala, sin duda que aquella cisterna debió ser un lugar clave en el castillo, necesaria para afrontar las sequías de la comarca.

El eco de sus propias voces o pasos resonará en el lugar, y sin llegar a bajar los escalones el grupo podrá ver lo que allí se cierne: dos cadáveres tendidos en el centro de la sala. Son dos hombres, y una capa arrugada reposa bajo los cuerpos. Si allí se encuentra Manuela los reconocerá como los tipos que mataron a su hermano. Uno de ellos tiene una espada junto a él, arrojada en el suelo de la cisterna, y ambos vestían gambesones. No hará falta tirada alguna para saber que su muerte fue reciente, seguramente pocas horas atrás.

Si registran sus cuerpos no encontrarán nada de valor excepto una bolsa con treinta y cinco maravedíes. Además, uno de ellos porta un cinturón de cuero con una marca en la parte anterior (y por ende oculta) de su hebilla: una esvástica invertida. *Nota para Director/a:* se trata de miembros de la Fraternitas de la Vera Lucis: ver Apéndices, y dicho símbolo es el propio de esta

congregación. Eso sí, mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** los Jugadores advertirán un bolsillo oculto en una de las capas. En él hay una nota arrugada con un mensaje manuscrito. Cualquier Jugador con un porcentaje añadido en **Leer** y **Escribir** podrá leer el texto escrito en castellano:

Acólitos caballeros: el maligno mora en los lugares más recónditos, y sus siervos son fieles consejeros. La torre de Damos es ahora hogar corrupto de maldades y bujería, según se dice. Hallad a sus moradores, dadles muerte y cebad sus cuerpos con el fuego. Santiguaos luego y rezad delante de sus cenizas. Pater Toleti.



Antes de que los Jugadores abandonen el aljibe, el grupo notará un intenso y repentino frío. La temperatura de aquel lugar, fresco de por sí, bajará unos diez grados casi de repente. Entonces se materializará una extraña presencia en el fondo de la cisterna mientras vuelve a emitir un alarido, tal y como antes escucharon (y ahora resuena más por el eco de la cisterna). Cada Jugador perderán 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.

En realidad se trata de una especie de ánima cuyo rostro posee simples facciones básicas (ojos y boca) y sólo hay negrura a la altura de sus pies... Enseguida, el *espectro de la torre* (Ver Apéndices) se introducirá en el cuerpo de uno de los fráteres de la Luz, poseyéndolo hasta animarlo con vida. Éste, justo después, se levantará, echará a andar y luego cargará contra ellos.

Como ya está muerto, los Jugadores no podrán herirlo, y cualquier daño no le afectará. Y por ello el grupo podrán acabar con aquella posesión de tres maneras. Por un lado, desmembrando su cabeza (cosa que los Jugadores no tienen porqué saber). Y ello podrán conseguirlo provocándole un daño igual a la mitad de puntos de vida en dicha localización, y de un sólo golpe). A discreción del Director/a, también es posible reducirlo entre todos (tal vez con tiradas de Fuerza con algún multiplicador), para que alguien le de el golpe de gracia en ese lugar.

Por otro lado el grupo puede expulsar al espíritu del cadáver con el hechizo *Expulsión* (pag. 203 del manual). En ambos casos, el espectro saldrá del cuerpo y se marchará del aljibe atravesando sus techo. Los Jugadores no volverán a verlo, aunque antes o después, cuando éstos se hayan alejado de las ruinas, regresará de nuevo a ellas... **Nota para el Director/a:** si ha resultado demasiado fácil, es posible que el ánima posea el cuerpo del otro fráter...

Y una tercera forma, algo más drástica y efectiva, es la puesta en marcha del Ritual de Fe *Confrontación* (pag.252). En caso de éxito y de lograr expulsar a la criatura, ésta no sólo se alejará del cadáver invadido, sino también de las ruinas de la torre definitivamente.

Conclusion

Una vez eliminen todo rastro de maldad el grupo podrá continuar su camino hasta la villa de Cáceres. Sin embargo, puede que antes Manuela les haya pedido que entierren el cuerpo de su hermano, por allí arrojado, si es que el grupo no lo vio al comienzo del capítulo. La muchacha, aunque agradecida de haberla encontrado, rehusará de acompañarles, pues volverá a su Cabalejos natural (según ella una aldea al sur de aquella torre). Ahora si, antes de un par de días el grupo acabará llegando a su destino, y en ese tiempo no debería haber más sobresaltos (a no ser que el Director/a quiera poner en nuevos apuros a los Jugadores).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 10 p. Ap.
- Por ayudar a Manuela: +15 p. Ap.
- Por expulsar el ánima momentáneamente: +10 p. Ap.
- Por expulsar el ánima definitivamente: +20 p. Ap.

Dramatis Personae

Cuerpos reanimados de fráteres

FUE: 15 Altura: 2,33-2,40 varas

AGI: 12 Peso: 200-210 libras

HAB: 12 RR: 0%

RES: 14 IRR: 125%

PER: 6

COM: 1

CUL: 1

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

Armas: Espada corta 58%(1d6+1)/ Cuchillo 46% (1d6)

Competencias: Correr 25%, Esquivar 35%

Espectro del alquimista

El espectro carece de características.

RR: 0%

IRR: 90%

Protección: Es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectada por aquellos hechizos (como *Expulsión*). No se ve afectado por el ritual *Exorcismo* al reanimar cadáveres (sí en caso de poseer a un ser vivo)

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: *Posesión:* el ánima puede poseer un vivo o muerto durante 2d10 asaltos, excepto si se portan objetos sagrados o si superan una tirada de RR. Durante la posesión, el ánima puede hacer cualquier cosa excepto herir al humano poseído (pero sí a otros).

Apéndices

Las Cartas Jábidas

Las *cartas jábidas* son un conjunto de misivas originales de un cortesano almohade del siglo XII llamado Al-Jabid Abdeladiz. Éstas jamás tuvieron destinatario, sino que en realidad eran descripciones puntuales de sus numerosos viajes por Persia, Etiopía y Egipto, así como de las maravillas encontradas en ellos. El cortesano vivió en la

antigua ciudad de Tinmel, centro artísticos del califato almohade situada en la cordillera del Alto Atlas, a unas veinte leguas de Marrakech. Poco se sabe de Al-Jabid (solo lo poco que se describe de sí mismo en sus misivas), y el único legajo que se conserva sobre la obra es una traducción al castellano de unas cuarenta hojas mal cosidas entre sí. El legajo lo atesoraba el alquimista que vivía en la torre de los Damerros, y cuenta con las siguientes características:

Autor: Al-Jabid Abdeladiz

Idioma: Castellano.

Enseñar: 35%.

Hechizos: *Mal del Tullido, Arma Invicta*

El espectro de la torre

El castillo de los Damerros (y en la actualidad la torre, única prueba de su actual existencia) fue abandonada cuantiosos años atrás. Antaño fue un nido de bandidos, refugio de sus fechorías por la zona. Sin embargo, no hace mucho, alguien versado en los entresijos de la alquimia (y tal vez de la magia) logró expulsarlos para ocuparla en solitario.



Pastores, transeúntes y viajeros conocían de sobra la ineficiencia y peligrosidad del lugar, y por eso rechazaban siquiera acercarse a la torre. No tardó mucho en correrse la voz acerca de aquel nuevo inquilino: un tipo de carácter huraño que no hacía más que maldades, y que dedicaba su tiempo a corromper a quien pasara por el paraje. Otros tantos oyeron que sabía convocar lobos y otras bestias con el fin de mantener alejados los curiosos de su nuevo hogar.

Sin embargo, antes de que nadie pudiera comprobar su modo de vida dentro de las ruinas, el tipo falleció por una mala gestión de aquellos brumosos productos que fabricaba. Y de eso no hacía demasiado. Sin embargo, tras su muerte, su alma no trascendió a ningún lugar, sino que quedó ligada en esa torre.

En la actualidad, en cuanto la Fraternitas Vera Lucis supo de lo siniestro de este asunto, envió a dos fráteres a indagar en la torre de los Damerros. Quienquiera que ocupara aquel lugar tenía los días contados (como suelen hacer nada poco después de alcanzar el lugar donde vayan a investigar).

Sin embargo, tras perseguir a Manuela al interior de la torre, ambos se toparon con el ánima del errante del alquimista. En su huida, ambos descendieron asustados al aljibe (sin darse cuenta de a la oquedad a la que estaban bajando). Allí, el ánima los poseyó y acabó con la vida de ambos al instante. De porqué no hizo lo mismo con Manuela en su escondite, no hay ninguna explicación. O tal vez sí. *¿Pueden los espectros apiadarse de los vivos?*



Nobena parte: Infamias en La Muy Noble Villa

Si los callejones hablaran relatarían sucesos innombrables

Introducción

Tras dos días de viaje desde la torre de los Damos, el grupo llega por la mañana a la villa de Cáceres, una urbe de realengo donde están instalados numerosos linajes nobiliarios. Estamos en torno al 10 de septiembre, y el trasiego de personas e intereses en el lugar es muy variado.

1. El hogar de don Gutierre

Antes de pisar la villa, los Jugadores alcanzarán un arroyo llamado La Ribera del Marco, copado de una multitud de personas lavando prendas junto a una red de acequias. Otros dan de beber a sus monturas cerca de un molino. Tras vadearlo, accederán a la ciudad por una de las varias puertas existentes, en este caso una antigua puerta romana arqueada, situada al este de la población, conocida como Arco del Cristo. La villa posee una aljama ubicada en la zona oriental a intramuros, y también a extramuros. El trasiego de transeúntes y viajeros es casi constante, y aunque hay varios alguaciles apostados en la puerta, tan sólo les mirarán de abajo a arriba.

El monje fray Diego no conoce la ubicación de hogar de Gutierre de Paredes-Saavedra, pero sabe que es un hombre medianamente conocido en la villa. Por ello, si el grupo pregunta por doquier no tardarán mucho en saber que habita una vivienda de dos plantas situada en la plaza de San Mateo, la zona más alta de todo el recinto amurallado. Llegar hasta ella no les llevará más que unos pocos minutos.

Al llegar a la plaza, los Jugadores descubrirán un ir y venir constante: carruajes tirados por bestias cargadas con alforjas, frailes cruzando el espacio de punta a punta, nobles mirando por encima del hombro a cualquiera que allí asoma, un sobrefiel malhumorado abroncando a un par de oficiales de menor rango o alguna que otra gallina picando por doquier; criados de la élite nobiliaria encaminándose a sus recados, vecinos con cántaros sobre la cabeza o la cadera, cestas de mimbre y esparto, y acémilas bellamente decoradas con bordados blancos y negros, cuyos dueños trata de vender algún producto a los habitantes de aquellos ostentosos palacios. Don Tiago esbozará una sonrisilla. Parece que la villa de

Cáceres le recuerda un poco a su querida Ciudad Rodrigo.

Una vez alcancen el palacio de don Gutierre, el grupo advertirá verán que éste está fabricado en sillería granítica casi en su totalidad, y se halla cerca de una iglesia en esos momentos en reforma. La vivienda es un inmueble de planta cuadrada, edificado sobre una antigua casa, cuyas ventanas geminadas con bellos parteluces de mármol absorben de pleno la luz sola a esa hora de la mañana. El caso es que cuando los Jugadores llamen a la puerta les abrirá una mujer de mediana edad, con un mandil oscuro colgando de la cintura. Se extrañará al ver a toda esa comitiva, y al escuchar las razones de la visita irá a llamar a su señor Gutierre. Lo lógico habría sido hacerlos pasar, pero ante la inesperada visita de varios extraños ha creído conveniente avisar a su amo.

Un tipo más mayor que la criada, de unos treinta y cinco años (o tal vez más) saldrá a recibirles. Escuchará lo que los Jugadores tengan que decirles, y ante el asunto de Guadalupe y fray Diego asentirá varias veces, como si ya supiera algo del mismo. Sin embargo, don Gutierre no tardará mucho en invitar a los Jugadores y PNJ a pasar a su hogar, así como dejar sus monturas en la cuadra de su patio, junto a la vivienda.

Una vez accedan al interior de la misma, los Jugadores descubrirán el lujo del palacio. Éste cuenta con un gran zaguán como antesala del hogar, con un bello friso de granito con motivos ornamentales, así como un mobiliario muy cuidado. El palacio de dos plantas alberga un patio interior, a modo de claustro clerical, punto principal sobre el que se estructura el resto de la vivienda. Enseguida Gutierre mandará a sus criados disponer de alimentos o agua para el grupo, así como cuidar de sus caballos.

Luego pasarán a un sobrio salón en la planta baja, con una chimenea lista para las noches invernales. Un escudo nobiliario de su apellido se alza en una de las paredes, similar al que se ubica en sobre la entrada. Tras sentarse y escuchar calmadamente al grupo, aceptará que el monje jerónimo Diego de Burgos pase a su servicio (tal y como el Prior de La Puebla de Guadalupe le había pedido).



Fray Diego agradecerá a los Jugadores su buen hacer durante ese viaje, y marchará con el resto de criados para que comiencen a enseñarles las tareas de servidumbre que les serán administradas.

Don Gutierre es un hombre paciente y atento. Cuando oiga hablar a don Tiago o a Aleixo, notará su acento portugués, por lo cual recelará un poco. Si no lo hacen los Jugadores, será el propio don Tiago quien apele a que está a favor de la reina Isabel (la villa de Cáceres, al menos de manera oficial, está también a su favor). Preguntará a los Jugadores las andanzas que les hayan llevado hasta aquí (al fin y al cabo seguro que tienen algo interesante que contar). Si los Jugadores se acuerdan y le preguntan por el libro inquisitorial que portaba Fray Diego, don Gutierre sólo sabrá lo poco que le contó su amigo el Prior de La Puebla (a discreción del Director/a, éste podrá darles los detalles que crea oportuno del Apéndice del Capítulo sexto).

Tras lo que tengan que hablar, el noble les ofrecerá estancia en su hogar el tiempo que necesiten, pues el hecho de haber traído al monje jerónimo hasta su casa bien le merece su confianza. Don Tiago y los Jugadores nobles podrán dormir en una de las habitaciones de la planta superior, y el resto en la inferior (con los criados), o tal vez en las alacenas del patio (si es que ostentan una no muy alta condición social).

El caso es que a don Tiago no les importará que los Jugadores den una vuelta por la villa, pues bastantes sustos y penurias han sufrido por el momento. Por ello, el grupo podrá pasearse por las calles y ciertos lugares de la localidad, tales como las diversas fuentes, pilones y abrevaderos diseminados por su plano; plazas y plazuelas irregulares; escaleras anchas donde se hace vida urbana; tabernas y posadas a diseñar al gusto del Director/a, o incluso alguno de los varios hospitales de enfermos, construidos y abanderados por familias nobles de la ciudad.

2. El virote envenenado

Al día siguiente, don Gutierre querrá pasear con don Tiago por la ciudad, enseñarle sus calles, palacios y algunas plazas. Suponemos que los Jugadores les acompañarán, o tal vez pretendan vagar por su cuenta, una vez más, en las posibilidades de la villa. El caso es que, estando todos a las puertas de la vivienda y a punto de marcharse, una saeta de ballesta se incrustará violentamente en la puerta de la entrada. Ha faltado muy poco para haber acertado en don Gutierre. El noble caerá hacia atrás fruto de la sorpresa.

Mientras varios criados acuden a socorrerle, los Jugadores verán a un tipo con el rostro cubierto por un pañuelo, el cual desciende corriendo desde la plaza San Mateo hasta la llamada *Plaza del Concejo* (en la actualidad, la plaza de Santa María). Parece que al tipo no le ha temblado la mano (aunque sí la puntería) al atender contra el noble a plena luz del día.

Si los Jugadores lo persiguen calle abajo (don Tiago y Aleixo se quedarán con Gutierre) verán que se adentra en un estrecho callejón, empujando a varios vecinos que se encuentran en su camino. Al llegar al pasadizo, lo verán descender por otra cuesta paralela, y mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** notarán que el sujeto cojea un poco. Aun así, logrará desaparecer entre las calles de la villa, lugar que los Jugadores apenas conocen. Eso sí, en su huida el tipo ha dejado caer la ballesta ligera con la que intentó matar a don Gutierre. Al observarla de cerca parece nueva, como de reciente fabricación. Si siguen buscando, no le encontrarán.

Por el contrario, si los Jugadores no persiguieron al agresor, Don Tiago les ordenará entrar cuanto antes en la gran vivienda, levantando él mismo al noble (aún en el suelo por la impresión). Al desclavar la saeta de la puerta, verán que su punta está bañada de un líquido viscoso y de fuerte olor. Una tirada de **Conocimiento Vegetal** hará notar que el líquido se fabricó con grumo y

jugo de *viborera* o *yerba de la víbora* (entre otros tantos nombres), una planta muy común en la Península, usada para los males de la piel. Además, según se dice, protege contra las picaduras de víbora, dado el parecido de de su fruto de esta planta con la cabeza de este reptil.

Un éxito crítico en dicha tirada les hará saber algo más: de la raíz de la viborera, a través de un proceso de ebullición y filtración, se extrae de ella el tanino, una sustancia utilizada por los curtidores capaz de otorgar más resistencia y elasticidad a las pieles y prendas (aunque también se obtiene de árboles comunes como la encina, el roble o el alcornoque). Claro que, éste proceso de extracción de la sustancia sólo suelen hacerlo alguien experto, un boticario o curandero.

Una vez dentro, si el grupo pregunta a don Gutierre si tiene enemigos conocidos, asegurará que no (al menos que él sepa). Pese a que él no tiene rivales concretos, cierto y conocido es que los distintos linajes de la villa guardan entre sí diversas enemistades. Sobre todo pugnas por la participación en el concejo local; la cesión endogámica de cargos públicos a los propios familiares, las remuneraciones dispares entre unos y otros oficiales... es decir, asuntos de nobles, vaya.

Éste añadirá, casi a modo de confesión, que profesa gran amor a doña Inés de Aldana (en secreto, claro), hija del cabeza del linaje de los Aldana en la población, don Rodrigo. Según él, es la mujer más bella de la villa, por lo que otros señores comparten la misma aspiración para con ella. Eso sí, le extraña que alguien intente tan vilmente matar a alguien por un amor, que para eso están los duelos a través de los cuales, pese a estar considerados como delito, se mantiene la honra y se deshacen los pleitos.

Habiéndose repuesto un poco, Gutierre aprovechará la estancia de los Jugadores para pedirles que le ayuden a averiguar quién está detrás del ataque. Aparte de su ya compromiso de alojarlos el tiempo que ellos estimen, les ofrecerá cualquier ayuda o recompensa económica; o incluso el favor del propio noble para cualquier necesidad (lo dejamos a discreción del Director/a). Don Tiago, sabiendo que el asunto de su malograda esposa está ya en manos del obispo Dávila, no tendrá a mal ayudar a Gutierre (y así se lo pedirá a los Jugadores en caso necesario).

Si aceptan, el grupo debería comenzar esa misma mañana a investigar el asunto. Las únicas pistas iniciales serán la reluciente ballesta (si es que llegaron a obtenerla) y el veneno de viborera. Saavedra, tras observar el arma o el virote, sabrá que son piezas de valor (sus partes son nuevas) y tan sólo un hombre en la ciudad sabría fabricarlas: Bernal, el maestro armero de la villa, cuya herrería está cerca de Puerta de Coria. En el caso de conocer el dato de que los curtidores utilizan la yerba de la víbora, éste les dirá que hay un gremio de curtidores (entre otros tantos oficios) en la ciudad, a extramuros, más allá de la misma puerta.

3. Pateando la noble villa

En este punto, los Jugadores podrán acudir a cualquier de éstos lugares:

La herrería de Bernal: si los Jugadores van a buscar al maestro herrero de Cáceres, no tardarán en alcanzar un taller de forja de amplias dimensiones, en una cuesta descendente en la parte norte de la población. No se ubica en una avenida de gran trasiego, pero el taller siempre suele hallarse concurrido (dada la fama del famoso artesano). Los interesados que van y vienen por la puerta de Coria suelen dar un rodeo para deleitarse con los cuchillos, herraduras, yelmos, escudos y otros utensilios de metal que se exponen a las puertas de su lugar de trabajo.

En el momento de la llegada de los Jugadores, una pequeña multitud se agolpa a las puertas del taller. Un repiqueteo constante sale del interior del mismo. Bernal no está trabajando, sino que está examinando atentamente en el interior a un muchacho de unos veinte años (se puede ver desde la entrada). En realidad es un oficial apuntalando finamente unos remaches en una armadura, componiendo su *obra maestra* para alcanzar (si así Bernal lo estima oportuno), el rango de Maestro herrero en la villa.



Cuando el tipo finalice, éste saldrá de la forja (aún sin la decisión del maestro), y los curiosos se dispersarán. Bernal es un hombre bonachón de unos cincuenta años, aunque su barba y cabellos blancos le hacen aparentar más edad. También carece de un ojo, por lo que en su frente y rostro lleva un pañuelo que oculta esa zona.

Entre carraspeos, ante el asunto de la ballesta, les dirá que hace unos días vino un criado con la librea de los Ovando, o tal vez de los Ulloa (lo cierto es que no recuerda), ambas familias de renombre en la villa.

Aunque luego confesará no recordar quién le pidió tal cosa, pues según él es cuantioso el monto de trabajo que soporta. No hace falta ser muy listo para darse cuenta de que el famoso armero no quiere soltar prenda sobre sus clientes (cosa lógica, que son ellos quienes le pagan).

Solamente mediante un éxito tirada de **Empatía (Fácil +25%)** o bien un suculento pago (no menos de 10 o 12 maravedíes), el herrero contará lo que sabe. **Nota para el Director/a:** esperemos que el grupo tenga cierto tacto o cuidado: el merino y sus alguaciles vigilan la villa, y ante cualquier escándalo no dudarán en presentarse.

En primer lugar, Bernal les rogará discreción, dado que él mismo es alguien muy conocido a la localidad. Por lo visto, hace dos semanas acudió a su taller un hombre al caer la noche, justo antes de cerrar sus puertas. Tras sorprenderle, obligó a Bernal entrar de nuevo al fondo de la herrería, y el tipo accedió detrás de él. Iba envuelto en una capa, por lo que apenas pudo verle el rostro. Hablando desde la oscuridad de una esquina, le pidió que fabricara una ballesta nueva y más pequeña de lo normal, un juguete especial para un regalo (según contó). Bernal, aparte de tratar el metal y arreglar hendiduras del hierro y el acero, les dirá que trabajó hace mucho con varios armeros, y que sabía hacer bien esos finos trabajos (pese a que no se dedicaba a ello).

Luego contará que el misterioso (cuya voz, por cierto, era masculina) le adelantó un dinero que no pudo rechazar. Admitirá que es viejo y tuerto, pero aún conserva el oído y la memoria: está seguro de que la voz del tipo era uno de los regidores de la villa, llamado Sancho Perero y Golfín (de la familia de los Golfines, una de las más importantes de la ciudad). El encargo se efectuó (el mismo tipo vino a recoger la ballesta hace unos cuatro días). Y poco detalle más puede darles, excepto que cualquier veneno en la ciudad bien podría obtenerse en la Judería, pues se dice que hay varios espagiristas que habitan en ella.

Por cierto, si los Jugadores necesitan arreglar alguna armaduras, quitar las mellas de un filo o adquirir nuevos pertrechos, los servicios del herrero estarán a su servicio (según los costes señalados en el manual).

Tanto Bernal como Gutierre (si los Jugadores vuelven a su palacio) podrán informarles que el regidor Sancho habita en el palacio de los Golfines, no muy lejos de la casa del de Saavedra. Si por casualidad el grupo acude a verle (a saber con qué intención), sus criados les recibirán en la puerta anunciándoles que señor no está en esos momentos (lo cual es cierto).

El gremio de curtidores: este gremio artesano está formado por vecinos de la ciudad que ostentan este oficio. Sus talleres se ubican en una larga calle que comienza en la Puerta de Coria y se extiende hacia el norte, a extramuros de la villa. Allí podrán encontrarse hasta siete talleres de tratamiento de pieles, casi todos en la parte baja de las viviendas allí situadas. El olor saliente

de los mismos es nauseabundo, propio del apelambrado de los corambres (los cueros) que allí se tratan con agua y cal. Al llegar, los Jugadores podrán advertir a ciertos curtidores apaleando el material de piel de toro, buey, o vaca. Se hallan éstos diseminados por la puerta de sus casas, siendo raspados con cuchillas, cosidos con grandes púas de hueso o hierro, o tratados con manteca o sebo de animal para secarlos después bajo el sol.

Uno de los curtidores se halla sumergiendo unos cueros en un noque (un pequeño estanque o pilón de piedra) junto a la entrada de un taller. Sin duda que el líquido que hay en esa pila tiene un olor similar al de la flecha del virote agresor. Si los Jugadores se interesan y le preguntan por el olor o por la planta de la viborera, éste hará referencia a los taninos, necesarios para tratar las pieles y, sobre todo, evitar que se pudran e infecten antes de ser llevadas a las tenerías para darles su clásico color...

El grupo podrá saber que nadie en el gremio fabrica ese ingrediente para el tratamiento del cuero. Añadirán que es una mujer llamada Licia quien les está proporcionando últimamente los taninos, ya que el Concejo de la villa ha prohibido por el momento talar las orillas de la ribera cercana (recordemos, de sus troncos se obtiene dicho material). Licia es una muchacha que vive en una humilde casa en la calleja del Cerco, próxima a la puerta Emérita, y a la que también toman por curandera. Quizá ella sepa algo algún dato más sobre el virote...). Al igual que Bernal, los curtidores podrán vender piezas de cuero a los Jugadores (a discreción del Director/a), con la posibilidad de reducir un 30% sus precios al superar previamente una tirada de **Comerciar**.

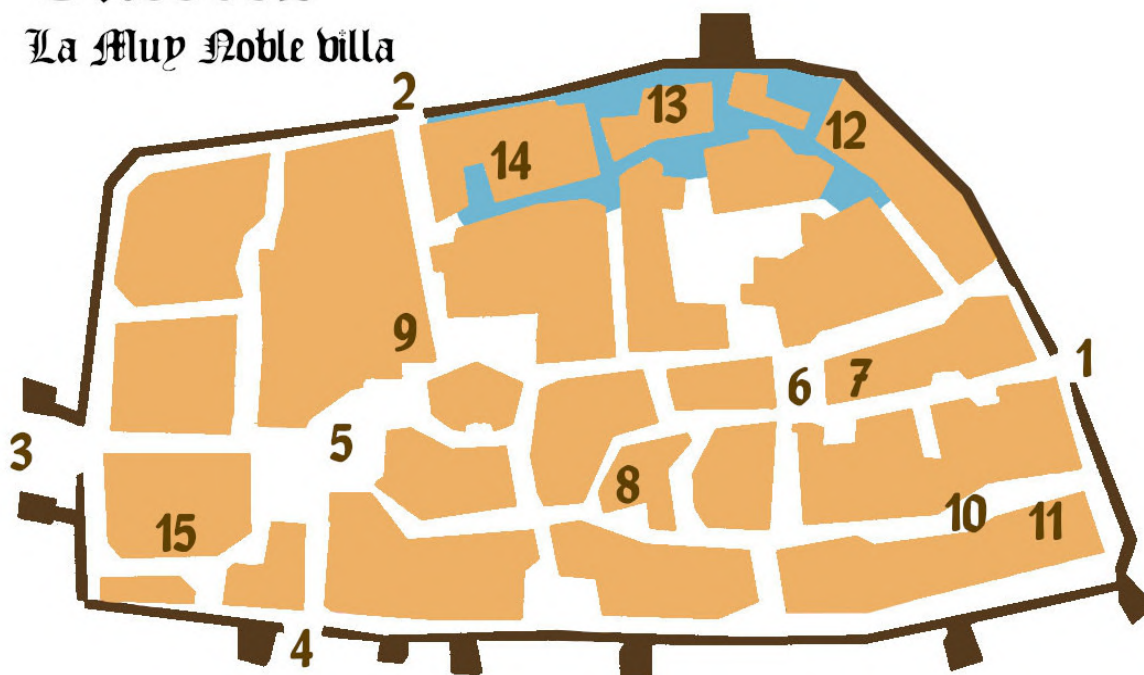
Licia, la curandera: cerca de la puerta Emérita, que así la llaman al lugar por el que se adentran a la villa los viajeros desde el sur, se hallan tanto palacios de gran tamaño como casas de ladrillo visto y tejados irregulares, agolpadas unas sobre otras (en las que no se sabe dónde termina una y comienza otra). En una de estas humildes viviendas, que no están muy lejos de la aljama local, habita una curandera llamada Licia, en la calle del Cerco.

Ésta zona de la ciudad contiene varias callejas estrechas, y en ningún caso los carruajes acceden por el lugar (dada la estrechez entre las propias viviendas) o entre el lienzo de muralla y las mismas. Al llegar, los Jugadores tendrán que preguntar por Licia, y cualquier vecino podrá señalar una vieja casa, algo destartada en su fachada, con cierto semblante de aspereza. El caso es que al llamar a su puerta nadie contestará. Eso sí, enseguida oirán la voz de una mujer pidiendo auxilio. Procede de una de los callejones cercanos.

Si acuden al lugar, en pocos segundos encontrarán a un grupo de ocho personas (vecinos de ese barrio), increpando a una joven. Parece que han desparramado por el suelo una cesta de mimbre que sujetaba. Dos de ellos son hombres de mediana edad, quien discuten acaloradamente con la muchacha (y en pocos instantes llegarán a las manos...).

Caceres

La Muy Noble villa



1. Puerta emérita (de Mérida)
2. Puerta del Concejo o Arco del Cristo
3. Puerta de Coria
4. Puerta de la Estrella
5. Plaza del Concejo
6. Plaza de San Mateo
7. Palacio de Gutierre Saavedra
8. Palacio de Rodrigo de Aldana
9. Palacio del regidor Sancho
10. Calleja del Cerco
11. Casa de Licia
12. Casa de Leví Kuriat
13. Sinagoga
14. Calabozos de la judería
15. Herrería de Bernal



En azul: zona aproximada de la judería



No estaría de más que los Jugadores se interesaran por el asunto, pues se trata de la propia Licia tratando de salir airoso del paso. Y es que sus vecinos parecen no querer su presencia en el barrio. Ante la llegada de los Jugadores, las gentes se dispersarán, a excepción de tres vecinos, quienes se envalentonarán y les invitarán al grupo, con no muy buenos modales, a largarse de allí.

Sus argumentos se basan en llamar de inmediato a los alguaciles de la villa, pues esta mujer ha matado a un hombre. Bueno, “matado” no. Un hombre llamado Inacio, molinero de la ribera que flanquea el este de la ciudad, el cual que vivía por esa zona, ha muerto tras ingerir uno de sus brebajes (uno de los tres tipos es su hijo). La mujer se defenderá diciendo que Inacio acudió a ella por un dolor estomacal, y le preparó un tónico con arándano y narciso, nada del otro mundo... (bueno, el narciso en grandes dosis puede ser tóxico).

El caso es que los Jugadores podrán calmar los ánimos a los tres vecinos con tiradas de **Elocuencia (Difícil -25%)**, intimidándolos con una tirada de **Tormento**, o bien llegando a algún otro trato. En última instancia, tratarán de golpear a los Jugadores antes de ser heridos tras probar el acero que éstos tengan (momento en el que saldrán huyendo lo antes posible).

Tras superar este envite, la muchacha agradecerá el buen hacer mientras camina hacia su casa, pese a que dirá con cierto orgullo que “tenía la situación controlada”... Bien sea por el interés mostrado hacia ella o por alguna otra razón, el caso es que no será ahora muy difícil que Licia les describa a quienes ha proporcionado últimamente un unguento con extracto de *yerba de víbora*:

Uno es un mulatero (un cuidador de acémilas y caballos) llamado Tobías Manzano. Éste se dedica a cuidar animales de carga a viajeros que llegan a la ciudad mientras hacen recados en ella, manteniendo frescas a las bestias en el abrevadero del Mozo Espino (un ancho piloncillo rectangular a extramuros, cerca de la orilla de la ribera del arroyo del Marco donde murió el molinero). **Nota para el Director/a:** si los Jugadores acuden al abrevadero del Mozo Espino (llamado así porque un muchacho empujó a otro sobre unas zarzas y luego lo lanzó al agua de ese pilón) sabrán que Tobías, quien parece tener un suculento negocio, utiliza el brebaje fabricado con viborera para mezclarlo con una grasa y aplicarlos sobre los cascos de las bestias. Según él, es para evitar el desgaste y eliminar cualquier parásito de sus patas (lo cual es cierto, aunque el remedio poco o nada funcione...).

Y otro es un boticario judío llamado Levi Kuriat, al que apodan “el Cojo”. Vive en la aljama de la villa, y cuando alguien necesita algún remedio en la ciudad y la propia Licia no puede o no sabe atenderles, es a este boticario a quien acuden. La viborera crece más allá de las riberas del Marco, el arroyo al este de la ciudad. Sin embargo, Levi apenas sale de la judería, y ésta y otros productos le son suministrados por la curandera. Si los Jugadores

descubrieron en la persecución que el agresor de don Gutierre cojeaba, el apodo que el judío ostenta les parecerá que todo indica que tiene algo que ver con el suceso (como así será, ver siguiente epígrafe).

4. La judería de la Villa

Si los Jugadores optan por investigar en la judería verán un conjunto irregular de casas dentro y fuera de la muralla. La aljama no está separada como gueto del resto de la localidad. Por ello, acceder a ésta no será problema. En su extremo, la puerta del Concejo (lugar por el que el grupo accedió a la villa) se halla hoy también abierta. En las calles de la judería la presencia de algunos *muccadim* (guardianes de la judería) será numerosa.



Una vez allí, los Jugadores se encontrarán con un gran trasiego en sus calles. En una de sus plazas la vida comercial sefardí tiene lugar, siendo un foco ferial, artesanal y social importante donde los oficios también tienen sus talleres. En concreto, hay algunos puestos de venta en la alcaicería, cerca de una sinagoga; puestos que muestran ciertas mercancías bajo la sombra de unas lonas (baratijas, algunas prendas y utensilios de cocina), aunque no a modo de mercado. Si preguntan en alguno de mismos acerca de la viborera nada sabrán, y el grupo podrá comprobar que ningún comerciante vende venenos o brebajes, al menos directamente.

Mientras están explorando el lugar y preguntan por el tal Leví Kuriat (o bien por algún tipo de espagirista judío, según les contó Bernal), un comerciante local se dará cuenta de sus intenciones y les ofrecerá una verdadera “ganga”: por un módico precio (ni más ni menos que 40 maravedíes) les puede llevar a la vivienda del famoso procurador de remedios, pues es seguramente él quien sabe manipular las propiedades de las plantas y algunos minerales. Si los Jugadores aceptan le dirán su nombre (si es que no lo saben ya), y les conducirá hasta su hogar, concretamente

Nota para el Director/a: tal vez los Jugadores sepan ya su identidad; si alguno de ellos es de origen judío o habla Ladino o Hebreo, bastará con preguntar para saber cual es su vivienda; en caso contrario, podrán hallar rápidamente el hogar por boca de algún vecino mediante un éxito en **Elocuencia (Fácil +25%)** o bien gracias al pago de unas monedas. Durante su periplo por la judería, si por casualidad el grupo forma jaleo se presentarán los muccadim para solventar cualquier malentendido...

Cruzando cerca de la sinagoga, dando vuelta por callejas estrechas, un par de túneles y una plaza irregular empedrada con esmero, el grupo llegará a un conjunto de casas levantadas en un trazado irregular. Al final de un callejón estrecho (tanto que dos personas no pasarían al mismo tiempo) se sitúa una recóndita plazuela que distribuye en su perímetro las cinco o seis viviendas que allí se ubican. Por lo visto, una de ellas es la de Kuriat. Si los Jugadores llaman a la puerta nadie responderá, y además está totalmente cerrada. Si preguntan a los vecinos, notarán que sus habitantes les miran por las ventanas, pero ante la extrañeza de su presencia cerrarán ventanas y postigos, puertas y cualquier ventanuco, ignorando sus peticiones.

No obstante, cuando el grupo se disponga a marcharse de allí, se toparán con un hombre que se acerca despreocupado al inicio del callejón (o por alguna calleja cercana si alguno no llegó allí). Por las prendas sabrán que es un judío de unos cuarenta años que porta una capa, Tras observar a los Jugadores se darán la vuelta y echará a correr, (es como si los hubiese reconocido), y tratarán de perderse por las calles de la aljama. Ahora muestra una evidente cojera, y quizá, si lo notaron previamente, los Jugadores sepan que es el agresor de don Gutierre. El judío es el propio Leví Kuriat.

Será necesario superar una tirada de **Correr (Fácil +25%)** para alcanzar al huido. En caso contrario los Jugadores colisionarán irremediamente contra dos vecinos judíos que manejan dos mulas cargadas de vituallas. De esta forma Leví logrará huir de la aljama. Si el Director/a lo considera, es posible que el grupo se tope con los muccadim (un nº de Jugadores +1) quienes, alarmados por el alboroto en el lugar, llegarán para ver qué está pasando... En tal caso, éstos tratarán de detenerlos, desarmarlos y llevarlos a los calabozos de la aljama. **Nota para el Director/a:** si esto ocurre, fray

Diego se enterará de lo ocurrido esa misma tarde, y Gutierre sacará de allí al grupo gracias a sus influencias, antes de que el *bedín* (fiscal-policia de la judería), les abra un proceso.

Si por el contrario los Jugadores superan la tirada de Correr, éstos alcanzarán a Leví, aquejado ahora de su pierna. Deberían interrogarle en privado (dado que seguirá formando escándalo en las calles). Lo ideal es que los Jugadores lo trasladen a casa de don Gutierre y lo hagan allí (aunque no es obligatorio). Sea como sea, Leví no dirá nada, a no ser que se le atemorice de forma severa o se le obligue de alguna manera (tal vez convendría utilizar tiradas de **Tormento**). En caso de que resulte, el espagirista detallará los acontecimientos en los que está implicado (ver Apéndices: *La confesión*).

5. Aviso a los Aldana

Tras el interrogatorio o bien cuando regresen al palacio de don Gutierre, los Jugadores podrán descansar. El noble y don Tiago se preguntarán cómo proceder, puesto que es un asunto peliagudo, con altas esferas de la villa implicadas. Algunas horas después, irrumpirá fray Diego de Burgos en la estancia en la que el grupo estén. Su rostro se ve algo descompuesto y alertará a su nuevo amo y a los Jugadores de lo que acaba de enterarse: Bernal, el maestro herrero de la villa, ha sido hallado muerto en su taller, cosido a puñaladas. Añadirá muy nervioso que diez alguaciles, encabezados por el regidor Sancho, se dirigen hasta la casa de Gutierre y llegarán de un momento a otro. Según las palabras del jerónimo, no parece que lleguen con muy buenas maneras.

Antes de que puedan reaccionar el grupo de alguaciles golpeará la puerta del palacio, gritando ante ella para hacerse valer: “¡Por la justicia del merino de esta muy noble villa, abran la puerta!” Gutierre reconocerá la voz del regidor Sancho Perero y Golfín. El grupo sabrá las razones de la llegada de los alguaciles a viva voz, pues desde fuera anunciarán que han venido a detener al grupo de Jugadores, acusándoles de tramar la muerte del herrero e intentar confabularse con un judío para ello...

Nota para el Director/a: en realidad el regidor Sancho fue quien contrató a Leví (como se puede leer en el Apéndice). Si el judío está en el palacio querrá llevárselo para encargarse de él tal y como ha hecho con Bernal... Eliminando a ambos, Sancho eliminaría las pruebas de su trama asesina. Si el judío no está con los Jugadores, Kuriat habrá corrido la misma suerte que el herrero.

El noble Gutierre, conociendo estas acusaciones (tal vez con este “numerito” y la confesión de Leví) ya intuya que Sancho fue el artífice de todo, y ordenará a fray Diego y otro criado apuntalar la puerta de su palacio con una ancha cómoda que hay en el zaguán. Luego levantará una gruesa alfombra del salón de la planta baja, cerca de la chimenea, y los Jugadores advertirán una trampilla oculta. Y es que la villa de Cáceres alberga una red de pasadizos subterráneos que comunican diversos palacios y templos entre sí.

El caso es que, en mitad de los golpes en la puerta, el de Saavedra le pedirá a los Jugadores una última cosa: bajar hasta el sótano que hay bajo sus pies, lugar donde comienza un pasadizo subterráneo. Ni Aleixo ni Tiago entenderán la situación, pero Gutierre insistirá en que acudan hasta el palacio de los Aldana, al otro lado del túnel, para pedir ayuda. Los Aldana son otro de los más influyentes linajes una de la villa (a la cual pertenece, sí, su en secreto amada Inés...), contra quienes se hayan enfrentados Sancho y al resto de Golfines de Cáceres. Tal vez ellos puedan calmar la situación... Gutierre les suplicará que vez allí, habrán de alertar a la familia de la situación.

Por supuesto, don Gutierre no bajará por allí. No es mala persona, pero claro, es refinado y algo comodón, y por ello les pide el favor al grupo. Si le preguntan por el túnel, los Jugadores podrán saber que hace años el padre de don Gutierre le contó que bajo su palacio existía un laberinto de pasadizos. También que tapó el acceso a ellos para evitar problemas.

Durante las últimas reformas del palacio llevadas a cabo hace escasos meses, Gutierre encontró la entrada, la reformó y añadió una trampilla. Pese a que sabe dónde conduce, aún no ha explorado la galería.

Conclusion

Los alguaciles, azuzados e irritados por el regidor Sancho, comenzarán a golpear la puerta con su propio cuerpo, tratando de vencerla. Don Tiago está nervioso, y más su siervo Aleixo. La vivienda, en realidad, no tiene ninguna otra salida (más), por lo que el grupo debería escapar por el túnel para pedir ayuda. Enfrentarse a los alguaciles sería un acto poco inteligente, dada la superioridad numérica y las acusaciones directas contra ellos (tal vez acabaría aquí la campaña).

El caso es que, si existen dudas por parte del grupo ante el descenso al túnel, don Tiago podría insistir en que no puede ser mancillado el apellido de Gutierre, quien les ha acogido tan honrosamente. Por último, el noble les dirá que cree que el final del túnel comunica con una escalera en espiral a algún pozo dentro del palacio de los Aldana, o tal vez a alguna cisterna, si es que disponen de ella. Sólo espera que Rodrigo sepa cómo solucionar la situación (y rápido...).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 15 p. Ap.
- Por ayudar a Licia: +10 p. Ap.
- Por la confesión de Leví: +10 p. Ap.



Dramatis Personae

Alguaciles de la villa / Muccadim de la judería

FUE: 15	Altura: 2,09-2,27 varas
AGI: 15	Peso: 160-175 libras
HAB: 15	RR: 75%
RES: 13	IRR: 25%
PER: 12	Templanza: 50%
COM: 11	
CUL: 10	

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

Armas: Lanza corta 55% (1d6+1), Cuchillo 40% (1d6) / Estaca 42% (1d4+1)

Competencias: Correr 46%, Descubrir, 35%, Escuchar 40%, Esquivar 35%

Vecinos contra Licia

FUE: 12 Altura: 2,05-2,15 varas

AGI: 12 Peso: 155-160 libras

HAB: 13 RR: 75%

RES: 11 IRR: 25%

PER: 13 Templanza: 50%

COM: 12

CUL: 8

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

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

Competencias: Correr 25%, Descubrir 30%, Esquivar 20%, Saltar 24%

Apendices

La villa de Cáceres

El Fuero de la ciudad fue otorgado por el rey de León Alfonso IX, cuando el día 23 de abril de 1229, tras varios intentos, reconquistó la ciudad. La villa de Cáceres acogió durante la Repoblación a villanos dedicados a la ganadería que poco a poco irían conformando una nobleza ganadera. En esa carta de población se prohibía el establecimientos de órdenes militares, religiosas y nobles a establecerse a priori en la ciudad. Poco a poco la ciudad fue repoblada por leoneses, asturianos, gallegos y castellanos, aunque con el tiempo sus habitantes se dividieron en dos bandos: el de los leoneses (que también incluiría a las gentes originarias de Galicia y Asturias), y el de los castellanos.

Los primeros habitaban la parte alta de la ciudad (barrio de San Mateo), y los segundos en la baja (barrio de Santa María). Los nobles de ambos bandos se enfrentaron violentamente con frecuencia, y la situación llegó a tales extremos que Cáceres contó en la práctica con dos concejos diferentes que no cesaban de pelearse.

La situación perduró hasta la llegada de Isabel la Católica que decidió pacificar la situación, y redactó unas nuevas ordenanzas, las cuales dieron forma a la constitución que habría de tener el ayuntamiento cacereño.

Además, ordenó que la Villa tuviera doce regidores, un procurador del Concejo, un escribano del Concejo, un mayordomo y un alférez de la villa, cuatro contadores, cuatro sobrefieles y un procurador común. Las familias y linajes, entonces, construyeron gran parte de los palacios y casas fuertes, perdiendo su carácter defensivo con los Reyes Católicos para convertirse en símbolos de prestigio y de poder. La villa pasó a ser en 1477 de Realengo y sus Regidores perpetuos. El Concejo se reunía a las puertas de la Plaza de Santa María, donde se resolvían, sobre todo, pleitos y disputas cotidianas de la villa; ésto sucedió hasta la creación de la primera casa consistorial.

La confesión

Por lo visto, hace poco acudió a la judería un hombre oculto en una capa, encapuchado y cuyo rostro apenas se veía. Intuyó que era un cristiano, seguramente vecino de la villa, quien fue a buscarle para solventar algún pedido o restañar alguna herida. Leví siempre había pensado que los cristianos pedían ayuda a cualquiera para deshacer los líos en los que siempre andan metidos.

Kuriat dirá que el tipo le pidió que fabricara un veneno potente, con el cual poder envenenar a un caballo con solo rozar su pelaje. Aquello era una forma de hablar, claro, porque para el judío estaba claro que quería algún veneno con el que ajustar alguna cuenta. El judío cobró por adelantado, y a los dos días, habiendo tomado unas muestras de Licia la curandera, tenía listo una grasa líquida muy potente. Cuando el misterioso regresó a la aljama para recoger el pedido, éste le amplió el trato, que no era sino untar el veneno en un virote y hacerlo disparar con una ballesta.

Leví comprendió lo que le pedían, y le dijo que no era un bandido ni un malhechor. El tipo apeló a que alguien le había quedado en la estacada, y que necesitaba que una persona disparara esa ballesta... contra alguien. A su vez, el sujeto le entregó una buena (buenísima) suma al espagirista para llevarlo a cabo. Pese a que el judío no era un asesino aceptó una bolsa llena de monedas, así como una ballesta con varios virotos para realizar el encargo. El cristiano añadió que había de encontrar un buen momento para matar a uno de la familia Saavedra, un tal Gutierre, y le dijo dónde vivía exactamente. Del porqué de los hechos, no lo mencionó.

Antes de marcharse, el cristiano le confesó que él era regidor de la villa (uno de los tantos existentes) y que cualquier intento de confesar sería "*palabra de judío contra la de buen cristiano*". El resto ya lo saben los Jugadores: el disparo, la huida, el virote envenenado... Y cuando Kuriat vio al grupo de Jugadores en su casa, los reconoció como los acompañantes de don Gutierre esa mañana (cuando disparó), y por ello tuvo que huir.

Por último, los motivos que el regidor Sancho tenía para terminar con su rival de Saavedra eran dos: por un lado, unas puntuales confrontaciones que su hermano, un contador del Concejo de la villa, mantuvo con don Gutierre (las cuales el de Saavedra no habrá relacionado con los hechos); y por otro lado su pretensión de hacerse un lado en la familia de los Golfines, al lado de la joven Inés (pues Sancho sabía que Gutierre aspiraba, en mayor o menor grado, a tomar su mano). Su muerte significaba, para el ávaro regidor, *matar dos pájaros de un tiro*.



Decima parte:

La gruta de Mansabora

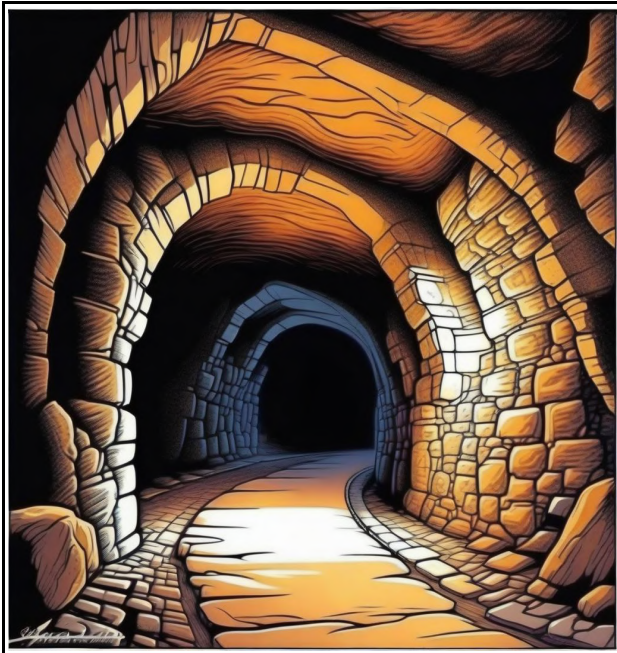
El mal siempre acecha en la Tierra, y a veces también bajo ella

Introducción

Continuación directa del capítulo anterior. Con la inminente llegada de los alguaciles de la villa al palacio de Gutierre, los Jugadores sólo les queda descender por los pasadizos del subsuelo, so pena de ser prendidos y ajusticiados por las acusaciones del regidor Sancho.

1. El subsuelo de la Villa

Mientras el grupo baja a través de la trampilla por unos estrechos pero alargados escalones, se oirán los golpes de los alguaciles más arriba, sobre la puerta del palacio. La situación es muy tensa, pero don Gutierre no piensa ceder para manchar su nombre. Una vez en el sótano, advertirán enseguida, excavada en la piedra bajo la gran vivienda, el acceso a un túnel frío y seco. Éste sólo podrá ser recorrido con antorchas o candiles. Al comenzar, los Jugadores atravesarán un tramo recto, pero a las pocas varas podrán intuir que lo que más adelante se oculta es un pequeño circuito de pasadizos.



(1) **El aljibe:** en cierto momento, encontrarán una sala con paredes lisas y varias columnas que sostienen arcos cruzados entre sí. Una pasarela en forma de letra L hace posible caminar a través de él. Antaño debió ser algún tipo de cisterna o aljibe musulmán o romano. Para su completa extrañeza, los Jugadores hallarán justo allí algunas plumas negras de gallina, dispersas por el suelo.

Un éxito en una tirada de **Descubrir** (Difícil -25%) podrán darse cuenta de que una de ella es de color blanco y que, su pequeñísimo cálamo es de oro... Ese antiguo aljibe posee dos accesos más: uno a la derecha (estrecho, precedido por varios escalones) y otro a la izquierda. La galería de la derecha se eleva en cierta pendiente; el de la izquierda es más bien recto.

(2) **Camino de la derecha:** este tramo se eleva y el grupo llegará en pocos segundos a una sala amplia donde hay esparcidos restos de huesos, telas deshilachadas y algún que otro escombros polvoriento. A buen seguro llevan más de una década ahí dentro. Aquello parece un (3) **Calabozo almohade**. Si por casualidad revisan los restos, mediante un éxito en una tirada de **Medicina** podrán intuir que éstos podrían pertenecer a personas; y gracias a algún fragmento aún no quebrado, que murieron por mordedura o de alguna otra forma violenta. También hay argollas en las paredes y eslabones de cadenas y grilletes. Es posible pensar que se trata de un antiguo calabozo o celda de castigo. Los Jugadores advertirán al final del calabozo el acceso a otro pasillo.

En estos momentos el Director debería pedir una tirada de **Escuchar** (Fácil +25%) a cada uno de los Jugadores. En el caso de superar la tirada oirán un canto lastimero, aunque armónico y muy bello, en algún pasadizo no muy lejos de su posición. Claro que, no es un canto cualquiera: el Jugador que tenga éxito comenzará a sentir hormigueos en brazos y piernas, y a perder por momentos el equilibrio. A partir de entonces, y hasta que salgan de la gruta, tendrá un malus del -50% en todas sus acciones. Se trata, por supuesto, del canto de la *Tragantía* (pag 363 del Manual), la cual los está acechando (ver Apéndices: *la leyenda de Mansaborá*).

(4) **Camino de la izquierda:** Si el grupo accede al pasadizo recto de la izquierda, se estarán adentrando en un pequeño (5) **entramado de galerías** de trazado irregular y comunicadas entre sí. En cualquier lugar de éstos corredores el grupo se topará por casualidad con varias... ¿gallinas? Aquello tiene más bien poco sentido, pero las aves corretean por la galería, y todas ellas son de color negro. Éstas se asustarán ante la presencia del grupo o ante cualquier intento de capturarlas, y huirán enseguida por el circuito de túneles subterráneos.

(6) **El nido de la Tragantía:** Otro punto de interés es la existencia de un sala muy pequeña y de techos bajos. Lo único que encontrarán en ese lugar serán pieles de serpiente del tamaño de una persona, los cuáles están

resecos y se deshacen nada más tocarlos. Tal vez esto inquiete a los Jugadores. Si no lo hicieron antes, el Director/a debería pedir ahora a cada Jugador la tirada de **Escuchar**, ya que tendrán oportunidad de volver a oír el canto de la Tragantía cerca de ellos... Un éxito en una tirada de **Leyendas** les hará saber algunos detalles sobre esta criatura.

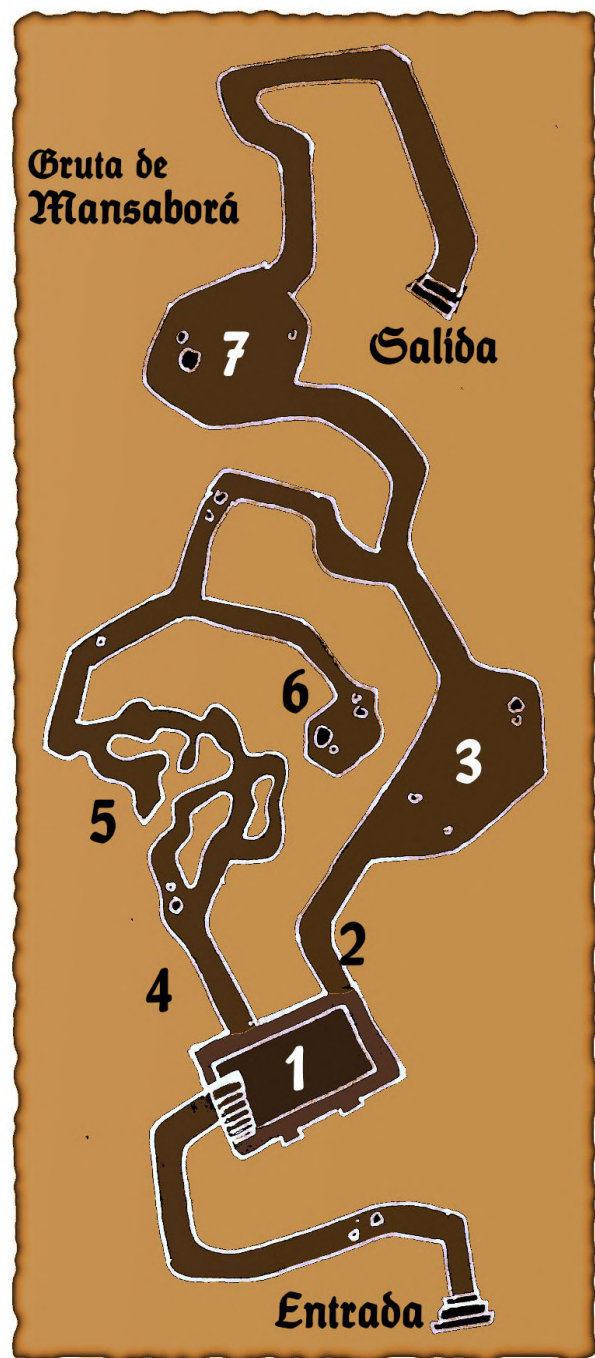
(7) **Sala de los Espejos:** De una u otra manera, los Jugadores desembocarán en otra sala de techos altos, tanto que apenas pueden verse aún con el brillo de sus focos de luz. En el centro del lugar hallarán una piedra lisa, a modo de mesa natural. Sobre ella hay varios espejos de mano, y a su lado verán a una mujer de cabellos oscuros y un vestido blanco y dorado. La encontrarán cepillándose el pelo de espaldas a ellos. Un éxito en una tirada de **Memoria** les hará recordar un sueño pasado y premonitorio (el del capítulo sexto, si es que obtuvieron ese resultado). *¿Cómo reaccionarán?*

Al lado de la mujer hay casi una decena de gallinas negras correteando a su alrededor, y ésta se girará al notar la presencia del grupo. Todo ellos comprobarán que se trata de una muchacha de etnia árabe y gran belleza. Extrañada, mirará fijamente a uno de los Jugadores (uno masculino, en concreto aquel que tenga mayor valor en **Aspecto**; y en caso de empate a elección del Director/a). Luego se referirá a él como Alfonso, y le preguntará emocionada si por fin ha venido a rescatarla. Está claro que confunde a ese Jugador con otra persona.

Si el Jugador le sigue la corriente y charla un poco con ella, logrará saber lo siguiente: lleva mucho tiempo confinada en los pasadizos bajo la ciudad, pues, *como sabe*, su padre la encerró con algunas sirvientas. Todas ellas fueron convertidas en gallinas para que no pudieran escapar de aquellos pasadizos. Desde entonces deambulan por los túneles incapaces de huir.

Si los Jugadores le preguntan por el canto lastimero que tal vez hayan oído, ésta podrá describir cómo su padre transformó a una de las criadas, mediante oscuras artes, en una criatura horrenda, mitad mujer, mitad serpiente. Es posible que ahora traten de repetir la tirada de **Leyendas (ahora con bonus del +25%)**. Está claro que la joven no es ni más ni menos que la hija del Caid almohade de *Hizn Qazrix* (ver Apéndices), quien gobernó la ciudad antes de la conquista cristiana.

Después preguntará al Jugador que cuánto tiempo lleva buscándola, tal y como prometió que haría. Sea cual sea la respuesta, sólo les creará si éste supera una tirada de **Elocuencia (Muy fácil +50%)**, pues la joven sabe que lleva mucho tiempo recluida en ese lugar. Si tiene éxito, la joven caminará hasta un lateral de la sala, introducirá la mano en un estrecho hueco en la pared y extraerá un objeto. Luego se lo entregará a su querido "Alfonso" como presente: se trata de peine hecho de hueso, con la empuñadura alambrada en finos hilos de oro que dibujan motivos floreados, rematados todos ellos hasta cerrarse alrededor de una gema azulada muy bella.



Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mineral** les hará saber que la pequeña piedra es un fragmento de lapislázuli (joya de reyes y faraones), y todo el presente puede ascender a la no poco desdeñable cantidad de cuarenta reales de plata (unos ciento veinte maravedíes).

Eso sí, en cuanto el Jugador toque el regalo, la princesa se convertirá en gallina de nuevo (en caso de rechazarlo ésta insistirá y abrirá sus manos para dárselo, siendo el resultado el mismo). Ello hará que ganen automáticamente 1d10 puntos de Irracionalidad. Justo después, el grupo podrá advertir que su plumaje brilla, en concreto su cálamo, que no parecen ahora sino afiladas agujas de oro (son similares a las que tal vez localizaron en la zona del aljibe).

Nota para el Director/a: si el Jugador no le siguió la corriente a la muchacha o simplemente le preguntó su nombre (cosa que su amado Alfonso debería saber), ésta se extrañará de no ser reconocida, y entonces comenzará a llorar desconsoladamente (sabiendo que no es quien esperaba); tanto que acabará convirtiéndose en una gallina, como el resto de las criadas de su padre, y no podrá detallarles alguna de las informaciones antes descritas ni incluso entregarles el espejo como regalo.

Tras este espejismo, el grupo oirá un zumbido que se aproxima rápidamente hacia ellos. Se trata de la Tragantía que antes los acechaba y que ahora se acerca dispuesta a atacarles (pues al fin y al cabo los Jugadores han irrumpido en aquella guarida). Su aspecto es, de cintura para arriba, el de una mujer entada en años, pelo rizado y blanco, y el rostro y los brazos viscosos. En vez de piernas, una larga cola de serpiente le permite desplazarse.

La Tragantía se abalanzará sobre los Jugadores, sin mediar palabra y sin atender al número, en un combate a muerte (la bestia no tratará de huir). Una vez superen este enfrentamiento, si el grupo aún tiene ánimos y ganas, es libre de intentar atrapar a las gallinas y llevarlas consigo (cada una de las plumas de la princesa, por si se lo preguntan, valdría entre diez y quince maravedíes).

2. El bocero de los Reyes

A los Jugadores no les queda más que dar un pequeño rodeo por las galerías para llegar hasta un hueco donde el corredor se cierra hasta una estrecha abertura. Si asoman la cabeza sabrán que han llegado al fondo de un falso pozo de agua, ahora inservible. Si miran hacia arriba verán que hay algún tipo de puerta o rejilla que lo tapa, a unas seis varas de altura, a través del cual se filtra algo de luz. Escalar el pozo no será una tarea complicada, ya que la estrechez vertical del mismo y los salientes de piedra ayudarán a las pertinente tirada de **Trepar (Muy fácil +50%)**. Eso sí: cuidado con la caída (daño 2d6). Ahora estarán bajo el palacio de los Aldana.

Una vez arriba, se toparán con una reja de forja incrustada en el pretil del pozo, por lo que no podrán atravesarlo, siendo la única manera alertar de su presencia a viva voz. Dos jóvenes, criados del palacio habrán oído los ruidos y se personarán inmediatamente en la sala. Muy asustados por la intrusión, avisarán a los dueños enseguida.

Tras unos segundos, aparecerá un hombre alto, con barba en el mentón y ricas prendas, rodeado de varias personas. Éste abrirá con una llave la cerradura de la reja, y los Jugadores podrán ascender. Una vez arriba, éstos se darán cuenta de que están en un sótano sin ventanas, levemente iluminado por varios candiles.

Sobre los estantes de las paredes descansan aperos de cocina, a un lado se pueden ver sacos, cajas y algún que otro cántaro de agua o vino. Al fondo, tres escalones

permiten el acceso al resto del palacio. Aquel lugar es una alacena.

El tipo que está frente a ellos rodeado de gente empuña una espada, y enseguida preguntará la identidad del grupo y el motivo de que irrumpen en su casa... por ese túnel. Se trata de Rodrigo de Aldana. Los Jugadores han llegado a su destino, y es de esperar que les cuenten la situación que existe a las puertas del palacio de don Gutierre. En cuanto lo hagan, don Rodrigo mirará a uno de sus acompañantes, una joven que guarda gran parecido con él (su hija Inés).

Con notable brevedad, el noble ordenará a sus dos criados correr la voz entre las casas anexas, propiedades de otros linajes, para evitar la afrenta incivil de los alguaciles y el regidor. A los Jugadores les pedirá que les acompañen. **Nota para el Director/a:** Rodrigo de Aldana es uno de los nobles más influyentes y respetados de la villa de Cáceres. Si en algún momento el grupo da cuenta o pregunta algo acerca de la galería que acaban de atravesar, don Rodrigo no podrá aportar nada, pues ese pozo se creía seco y por eso estaba cerrado el acceso de su hogar.

Una vez salgan al exterior del palacio, los Jugadores se darán cuenta de que en realidad están cerca de la vivienda de Gutierre, pese a que el recorrido del subsuelo ha sido complejo y algo retorcido. Delante de la puerta de la vivienda de Don Rodrigo no tardarán en personarse casi una veintena hombres convocados por sus criados. Entre ellos vecinos y varios familiares del noble. Algunos portan espadas al cinto, el de Aldana les pedirá a los Jugadores que les lleven ante los sucesos. La pequeña multitud debería entonces encaminarse hasta la plaza de San Mateo.

Finalmente llegarán todos a la vivienda del de Saavedra, donde otra multitud se agolpa ante el palacio: parece que han acudido algunos alguaciles más ante la situación, así como curiosos sobre aquella incertidumbre. La hueste de Rodrigo de Aldana y los Jugadores se abrirán paso entre el gentío. Las puertas de la vivienda parecen haber aguantado, y don Gutierre, don Tiago y Aleixo observan ahora el espectáculo a las puertas del palacio asomados en las ventanas de la planta superior. En esos momentos, el regidor Sancho y sus agentes dejarán de prestar atención al noble cacereño y se centrará su atención ante la llegada de la hueste de Rodrigo. Entonces el de Aldana ordenará a Sancho detener el allanamiento, tras lo cual comenzará la siguiente discusión:

Regidor Sancho: ¡Alto ahí! ¡Ni un paso más! ¡Por la justicia del Rey y la Reina, y los designios de la Corona, que no intercedáis!

Rodrigo de Aldana: ¿Qué asalto incivil es éste? De los Paredes-Saavedra ningún pleito se conoce, ¡guardaos los alguaciles! ¡No derramáis sangre que luego habréis de pagar! ¿Cuál es el pleito?

Regidor Sancho: ¡Callad infame, que a la justicia no habéis de mandar! El pleito de Gutierre es guarecer judíos y matar a un hombre. Y a vos no os importa más. ¡Ah, y he aquí los testigos de sus ardides! -mirando a los Jugadores-.

Gutierre Saavedra: (Desde la ventana). ¡Miente! ¡El judío no es más que vuestro artífice! ¡El Regidor intentó matarme! ¡Casi me remacha con un virote envenenado! ¡He lo aquí!

Regidor Sancho: ¡Calumnias! ¡Pagaréis tales palabras. El Concejo y la Junta de Regidores oirán todo lo que has dicho. ¡Cumpliréis condena, os lo juro!

Rodrigo de Aldana: ¡Idos de aquí, Regidor! ¡Ninguno de Los Doce (regidores) de esta villa entra a fuerza bruta desde que Su Majestad Isabel puso orden tiempo ha! ¡Avisad presto al Corregidor don Pedro! -a uno de sus criados- ¡Avisadle!

Conclusion

Los acompañantes de don Rodrigo descansan su mano en las empuñaduras de sus espadas, pues la situación es bastante tensa. El siervo del noble marcharán corriendo ante su petición. La Noble Villa quedará en vilo momentáneamente ante los sucesos que se están viviendo delante de la casa de los Paredes-Saavedra. Tras casi media hora, los Jugadores verán que llega un sujeto alto y delgado, quien viste un blusón de lino marrón, botas impolutas de caña media y sus cabellos caen sobre sus hombros. Acude a la plaza por una de las cuestas ascendentes, acompañado de seis soldados guarecidos en una armadura. Se trata de Pedro de Solís, Corregidor de la villa de Cáceres. Tras mirar con cara de pocos amigos al grupo de alguaciles, al regidor Sancho y a los partidarios de don Rodrigo, sólo acertará a decir: *¿Qué está pasando aquí!?*



Nota para el Director/a: a grandes rasgos, el Corregidor era una oficial de la Corona que representaba y delegada directamente por los Reyes Católicos en las ciudades y Concejos. Bajo él estaba el resto de las corporaciones locales: regidores de una villa, alcaldes, escribanos, la figura del alguacil mayor, etc.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 15 p. Ap.
- Por obtener el peine de la princesa almohade: +5 Ap.

Dramatis Personae

Tragantia

FUE: 25 Altura: 4,05 varas
AGI: 25 Peso: 960 libras
HAB: 5 RR: 0%
RES: 30 IRR: 135%
PER: 20
COM: 20
CUL: 15

Protección: Escamas (2 puntos en mitad inferior, la cola)

Armas: Mordisco 45% (1d6+3), Envolver 45% (2d6/ asalto).

Competencias: Cantar 92%, Sigilo 85%, Elocuencia 80%.

Hechizos: Mal del Tullido, Lámpara de Búsqueda

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

Apendices

La leyenda de Mansabora

El rey Alfonso IX de León, cercó con sus tropas *Hizn Qazris* (Cáceres) en abril del año 1229 y de aquí se deriva la popular leyenda de esta ciudad: en pos de tomar la villa para la cristiandad, el monarca Alfonso mandó a uno de sus soldados a parlamentar con el caid musulmán que gobernaba en ella.

El mensaje del rey cristiano era claro: la rendición y abandono de la plaza para evitar derramamiento de sangre. En la entrega del anuncio, el soldado advirtió a una joven de gran belleza en el alcázar: la hija del caid. Un pequeño momento bastó para que sus miradas se cruzaran y surgiera el amor. A partir de ese día, el soldado de don Alfonso comenzó un romance con la joven.

La princesa traspasaba cada noche los muros de la ciudad a través de túneles subterráneos que comunicaban con el exterior. De esta manera podía encontrarse con el soldado. El pasadizo en cuestión tenía su salida en la calleja de la *Mansa Alborada*, por lo cual se conoció popularmente a la joven musulmana como *Mansaborá*.

Otras lecturas afirman que las ayas y sirvientes de la hija del caid fueron enviados por ésta para abrir al soldado la puerta de la galería subterránea, pudiendo así acceder a los jardines del alcázar para reunirse con su amada. En cualquier caso, manteniendo un amor fingido o verdadero, el joven logró obtener las llaves de los pasadizos del subsuelo. Con esta ventaja, las tropas cristianas lograron acceder al interior de la ciudad amurallada y tomarla definitivamente el día 23 de abril.

Antes de perecer en la batalla, el caid supo de la traición de su hija, y tras encerrarla junto con sus doncellas y ayas en los pasadizos que antes recorriera, la maldijo hechizándola y convirtiéndola en gallina. Y también a sus siervos, transformándolos en polluelos. Todos vagarían así en las catacumbas y galerías de la ciudad, desde ese momento y hasta que la villa volviera a ser musulmana.

Para el devenir de esta historia, hemos supuesto que, además, el caid convirtió a la aya que llevó al caballero hasta su hija en un terrible ser, la Tragantía, con el único fin de confinarla junto con su hija y el resto de sirvientes para acabar con todo aquel que desde ese momento intentara rescatar a Mansaborá. Y ha estado vigilando hasta los días presentes. *Se cree que si alguien logra hacerse con alguno de los polluelos tendrá riqueza y fortuna el resto de su vida.*





Undécima parte:

La carne volátil

El mandato divino es lo primero, y lo demás nada importa

Introducción

Tras el episodio vivido por encima y por debajo de la Villa, los Jugadores serán testigos de las consecuencias de las graves disputas sucedidas en el lugar. Además, tras entregar a fray Diego de Burgos, el grupo tiene carta libre para dirigirse de nuevo a Plasencia y afrontar del asunto de doña Ana, tal y como les pidió el obispo Dávila antes de marchar de La Puebla de Guadalupe.

1. Fin del conflicto

En mitad de la plaza, el Corregidor Pedro de Solís mandará detenerse tanto a los alguaciles presentes como dispersarse a las decenas de curiosos agolpados delante del palacio, entre ellos los acompañantes de Rodrigo de Aldana. Ordenará a sus soldados y a los propios alguaciles de la villa “acompañar” al regidor Sancho, a don Gutierre y al de Aldana (incluido Leví Kuriat si sigue vivo y está por allí) hasta la casa consistorial para dar parte de todo lo ocurrido. Por supuesto, los Jugadores también irán con ellos.

Nota para el Director/a: la casa del Concejo está acompañada de un soportal conocido como el *atrio del Corregidor*, pórtico adjunto a la misma en el que los viernes el propio delegado real era testigo del reparto de justicia directa delante del pueblo. El lugar donde estaba la casa del Concejo antes albergaba una puerta romana, pero ahora la ocupa un edificio alto y de dos plantas construido a extramuros de la ciudad, entre las llamadas torre del Horno y de la Yerba. Antes de celebrar sus reuniones en este lugar, los regidores lo hacían delante de la actual concatedral de Santa María, a intramuros (en la llamada *Plaza del Concejo*).

Uno a uno, los Jugadores serán llevados a una amplia sala con un gran escudo de piedra labrado en un muro lateral, sobre el parteluz de una ventana geminada. Éste es el escudo otorgado a la villa por la Reina Isabel años atrás, con las armas de los reinos de Castilla y de León. Allí encontrarán varios oficiales y un secretario que recogerá fielmente con pluma y tinta todo lo que tengan que decir.

De manera individual, se le preguntará a cada Jugador por los hechos y sucesos ocurridos, y en su mano queda añadir más o menos detalles. Si el grupo formó demasiado escándalo en la judería serán encerrados una noche en el calabozo de la torre de la Yerba hasta que se esclarezcan del todo las pesquisas.

En principio, los Jugadores aguardarán todo el día en la casa consistorial hasta que finalmente, a media tarde, sean liberados: si el judío Leví Kuriat sigue con vida confesará todo su relato, y será enjuiciado en pocos días; por su parte, pese al grado de implicación que se haya mostrado del regidor Sancho, éste seguirá siendo investigado, pues no hay prueba concreta de su implicación (aparte de que su posición es muy ventajosa).

Por su parte, Gutierre aportará el virote como prueba del intento de asesinato del judío (y si encontraron la ballesta, también), señalando al grupo como buenas gentes que sólo querían disponer claridad en todo el asunto. Además, podrán demostrar que estaban en su hogar en el momento en que el maestro herrero Bernal fue asesinado (otro hilo, por cierto, que las autoridades tendrán que aclarar). Al final del día, tras rememorar los hechos ante el propio Solís y el Alcalde Mayor de la villa, ni Gutierre, Tiago, Aleixo o los Jugadores tendrán cargo alguno, y finalmente podrán marcharse.

Una vez en el palacio de don Gutierre, éste agradecerá su buen hacer, insistiendo en que se queden para descansar el tiempo que necesiten. Sin embargo, don Tiago, que ya ha cumplido con la escolta de fray Diego, parece sobresaltado. Y es que resulta que este asunto le ha afectado de nuevo a su ánimo (si es que no estaba decaído ya). Por ello, ahora ansía regresar a Plasencia junto al Obispo Dávila, y así poder resolver el asunto de su inocencia ante el asesinato de su esposa.

Después, el de Saavedra les entregará las recompensas pactadas, así como alguna mulas para el viaje (caballos a si no disponen de ellos), algunas provisiones e incluso podrá convidarles con algún presente (algún arma, armadura, joya, etc.). Por supuesto, el grupo se ha ganado un aliado para futuras aventuras.

Si el grupo decide visitar a Rodrigo de Aldana, éste también agradecerá su valentía. Les invitará a volver a avisarle si regresan en el futuro a la villa. Por cierto, éste sabía de la existencia de los túneles bajo su palacio, pero tampoco se había interesado jamás en conocerlos a fondo.

El caso es que cuando los Jugadores lo crean oportuno, estén descansados y organicen sus equipajes, podrán salir de la ciudad por la puerta de Coria, al norte, para continuar su viaje.

2. Camino de Plasencia

La distancia entre Cáceres y Plasencia son diecisiete leguas, y la ruta más fácil a recorrer es el tramo directo, atravesando los ríos Monte y Tajo. A excepción de la sierra de Monfragüe (ruta que no hay porqué tomar) no se hallan sierras de especial dureza, sino un terreno plano de ondulaciones montañosas antes de llegar al destino. El terreno es en su mayoría bosques de encinas, alcornoques, pastizal, jaras y abundante matorral.

Para cruzar el río Monte (el primero de ambos) podrán valerse de un puente romano reconstruido tras la reconquista cerca de la población de Talaván (villa bajo el señorío del Conde de Benavente). Ante tamaña distancia hasta Plasencia, el grupo podría tardar entre cuatro y seis días en discurrir a buen paso todo el trayecto; pero claro, los Jugadores, don Tiago y Aleixo sobrellevan un cansancio pronunciado desde Guadalupe (y desde mucho antes), por lo que lo más seguro es que tarden una semana en recorrer de sur a norte la provincia. Durante los dos primeros días de viaje el grupo se cruzarán a cuentagotas con algún buhonero o viajero. A partir del tercer día de ruta, en torno al atardecer y una vez hayan atravesado el primer río, el paisaje de dehesa y monte bajo será casi constante hasta Plasencia. En esa jornada se toparán con alguno de los siguientes encuentros (lanzar 1d6):

1-2: Un jabalí (pag. 381) saldrá tras unos matorrales y le dará un buen susto a uno de los Jugadores (tal vez mientras esté descansando o atravesando unas jaras o algún claro). Queda a discreción del Director/a arbitrar un breve combate en solitario (uno o dos turnos) antes de que el animal termine huyendo.

2-4: Encontrarán en el lecho de un seco arroyo una capa y un zurrón simples, tal vez de algún pastor/a. Dentro del mismo hallarán algunas herramientas, un cuchillo simple (daño 1d6) y una honda (daño 1d3+2) ambos de buen ver, que tal vez puedan aprovechar.

5-6: Verán un jinete a caballo a unas quinientas varas aproximadamente. Una tirada de **Descubrir** les permitirá escudriñar su aspecto: gorro de cuero, un manto fino con capucha ligera, y una ballesta, según podrán apreciar. Intentar perseguirla será inútil: la distancia con ellos es suficiente como para que el jinete evite en cualquier momento su alcance.

3. La caravana de mercaderes

Al día siguiente (en torno a mediados de septiembre), tras cualquiera de los encuentros del día anterior, el grupo continuará atravesando la interminable dehesa. El grupo se encuentra ahora entre los ríos Monte y Tajo. Los arroyos están secos, pero encontrarán ciertas charcas y remansos donde poder refrescar sus monturas o sus propias piernas y rostros. Durante las horas de luz de ese día no habrá sorpresas, a excepción de la

aparición (si no lo vieron el día antes) de la figura encapada, observándoles de nuevo, aunque esta vez situada mucho más cerca. Tampoco podrán darle caza si se lo proponen.

Antes de que anochezca, el grupo verá a lo lejos, en un claro inclinado entre acebuches, algunas sábanas blancas que contrastan con el terreno dorado de yerba seca y espigas. Las encinas más próximas no permiten discernir más detalle, pero si se acercan encontrarán un conjunto de carretas y bestias (mulas, asnos y algunos jamelgos) apiñadas en círculo. Se trata de una caravana de mercaderes, quienes parecen preparados para pernoctar. Una brillante luz emana del centro de la misma, por lo que los Jugadores podrán intuir la existencia de una pequeña hoguera para iluminar el campamento.



Suponiendo que ya están allí (en realidad la comitiva está situada en la misma dirección que el grupo sigue), podrán discernir a una decena de comerciantes y buhoneros descansando entre el fuego y sus carretas (un total de siete transportes). Uno de ellos, con cara de pocos amigos, notará la presencia a los Jugadores y se levantará para asomarse. Enseguida tomará una larga lanza apoyada en la rueda de un carro. Al acercarse, el grupo se dará cuenta de que no tiene pinta de dedicarse al comercio: es un hombre de armas (y muy corpulento, por cierto), en cuyo rostro se sujeta un parche que oculta uno de sus ojos.

Por supuesto, el tipo (quien parece algo alertado) les preguntarán quiénes son. Cuando sepa que simplemente son viajeros (y compruebe con la mirada que no son hostiles) les dirán que se llama Antón, y que esos comerciantes a los que está escoltando están de paso. Si insisten en saber su destino (o cualquier otro dato), un éxito en una tirada de **Elocuencia** les hará saber que viajan al este, hacia Toledo. En concreto a la villa de Oropesa (aún les queda mucho trecho), lugar en el que

dentro de una semana se celebrará su feria de ganado y otras maravillas. La cosa ya parece clara: Antón es un soldado contratado por el grupo de comerciantes para vigilar y proteger la gran caravana.

Dándose cuenta de sus presencia, la conversación será interrumpida por una muchacha de poco más de veinte años. Su cabello recogido y su cuchillo bien visible sobre el cinto atraerá la atención del joven Aleixo. Se presentará como Berta, y le dirá a Antón que no se preocupe por los invitados y que vuelva a descansar. Berta volverá a preguntar al grupo, pero sin aires tan inquisitivos; es decir, por pura curiosidad. Por lo visto ella es la dirigente de la caravana, quien organiza rutas mercaderes junto con su hermano Duardo. Antes o después, la mujer les invitará a pasar la noche alrededor del fuego, incluso a cenar algún caldo preparado por uno de los mercaderes, con buena mano en la cocina. Les dirá también la caravana retomará su viaje al amanecer.

Nota para el Director/a: si los Jugadores no se acercaron a los mercaderes será Antón y Duardo quienes se haya topado con el grupo. Y tras hablar un poco con ellos, les ofrecerán igualmente algo de protección junto a esos mercaderes (alegando algún posible encuentro con bandidos de la zona).

Si aceptan la invitación, Berta les contará durante la cena que en los últimos días se han topado con algunos indeseables en la dehesa, aunque también soldados yendo de acá para allá, y que toda protección es poca. Por lo visto, el día anterior vieron a tres caballeros militares de la orden Santiago, cerca del Tajo, cabalgando a todo trapo hacia el norte. Los caballeros se detuvieron ante la caravana para preguntarles si se habían topado con bandidos. Decían estar vigilando los caminos, pues en algunas al norte del río algunos delincuentes se habían multiplicado.

Por otro lado, si preguntan por el jinete de la tabla anterior, uno de los mercaderes les describirá a un tipo con el mismo aspecto, agachado en en la orilla de un arroyo, parecía estar mirando su reflejo sobre el agua esa misma mañana. Confirmará que viajaba en un caballo. Justo después, en cuanto se percató de que se acercaba la caravana, huyó sobre el animal. Antes de irse a dormir, uno de los comerciantes tocará un instrumento rudimentario, similar a una vihuela. Pese a su forma irregular de pera y sus maltrechas cuerdas de tripa de cerdo, deleitará a los presentes con unos bellos acordes.

4. El asalto

Los Jugadores no tendrán que preocuparse esa noche por hacer guardias. Antón, Berta y algún que otro mercader estarán al tanto de la caravana (aunque si alguien se presta voluntario podrá participar en la vigilancia). A partir de aquí la cosa se pondrá peligrosa. Antes o después, en medio de la madrugada, alguien dará la voz de alarma mientras una de las carretas comenzará a arder. Mientras los mercaderes (y

seguramente los Jugadores) se incorporan, unos ocho o nueve tipos con cuchillos irrumpirán inesperadamente en el campamento. Las bestias se encabritarán, y todos ellos comenzarán a golpear a los presentes. Rajarán varios fardos, patearán algunos sacos y en definitiva tratarán de saquear los carruajes.

Algún comerciante se enfrentará a ellos, pero el resto, asustado, no hará nada. Antón, Duardo y Berta tratarán de oponer resistencia para que no echen a perder su negocio. A don Tiago no le temblará la mano en sacar su espada y encararse con los asaltantes. Aleixo hará lo propio con su almarada; incluso, si la cosa se pone demasiado fea, el joven portugués tratará de arrojar sangre de salamandra para activar su hechizo sobre alguno de los agresores para hacerlo arder.



Suponiendo que los Jugadores intervengan, el Director/a es libre de organizar un combate individual para cada uno de ellos, o bien una lucha conjunta contra 2-4 enemigos. Eso sí, en cualquier momento, el grupo se dará cuenta de que los agresores, aparte de enfrentarse con las armas por delante, parece buscan a alguien entre los presentes. Mientras se lleve a cabo el combate, uno de ellos observará a don Tiago y alertará a sus compañeros con un “¡Aquí están!”

Durante el combate, ninguno de los asaltantes huirá de la lucha y alguno de ellos logrará hendir su cuchillo a don Tiago... a la altura del hombro. El noble portugués caerá al suelo con un severo grito de dolor, y Aleixo será el primero en socorrerlo. Una vez finalice el combate, los Jugadores podrán advertir la herida del portugués. Un éxito en una tirada de **Medicina (Fácil +25%)** les hará saber que le han propinado una puñalada limpia, sin más consecuencia que una gran perforación.

A su vez, en caso de se haber apresado con vida a alguno de los agresores, con un éxito en una tirada con de **Tormento** los Jugadores lograrán conocer sus intenciones, o bien porqué buscaban a los dos portugueses. Por lo visto, un hombre misterioso les contrató en la localidad de Plasencia para encontrar y eliminar con un hombre portugués y su fiel sirviente (Aleixo y Tiago). Y sea como sea han dado con ellos. De la identidad del contratista nada saben (ya que probablemente quien les pagó una parte por adelantado fuera en realidad un intermediario del contratista).

El resultado de la pelea tendrá como resultado tres carretas calcinadas, numerosos productos desparramados y la muerte de Duardo, el hermano de Berta. Mientras ésta llora desconsoladamente su pérdida, aparecerá de entre la oscuridad otro tipo: es Antón, con el rostro ensangrentado, arrastrando ferozmente sobre el pasto seco a un tipo. Enseguida lo empujará hasta el centro del campamento, donde aún quedan restos de hoguera. Antón informará que lo encontró agazapado entre los matorrales.

Cuando los Jugadores lo miren se darán cuenta de que es el jinete de la capa que les seguía en su ruta (a quien los mercaderes también vieron). A la luz de las antorchas y candiles, podrán ver que se trata de un anciano con pronunciadas arrugas, cabellos blancos y guantes de carnero. Éste no parece asustado, sino que mordiendo los labios parece buscar a alguien con la mirada. Cuando observe a don Tiago (quien se habrá repuesto un poco de su cuchillada), el anciano mencionará su nombre. Entonces el portugués se mostrará confuso.

Si los Jugadores le interrogan reiterará insistentemente una única idea: *“Tiago de Águila no debe llegar a Plasencia”*. Según sus palabras, en esa ciudad el obispo Dávila ha embaucado a los miembros de su Concejo, haciendo que éstos ordenen su captura en toda la comarca. Aleixo quedará perplejo.

No harán falta tiradas para saber más cosas: una vez capturado, Rodrigo Dávila pretende enjuiciar a don Tiago por la muerte de su esposa, aunque el anciano no sabe los motivos de ello. Añadirá que fue el obispo quien ordenó a alguien acabar con la vida de doña Ana, y que conoce la manera de esclarecer los hechos para evitar que ajusticien a Tiago. *Nota para el Director/a*: el noble portugués debe estar presente en toda esta revelación.

Si le preguntan por su identidad o porqué trata de ayudarles, el tipo no se desvelará (añadiendo incluso que eso da igual); y si los Jugadores le preguntan porqué sabe todo eso, no soltará prenda, sino que tan sólo les recordará que los agresores que han irrumpido en el campamento son el preludio de lo que puede llegar: el Concejo de Plasencia ha enviado mercenarios, jinetes y algún que otro bandido como los que han aparecido (de ahí su presencia por la comarca) por las varias rutas y senderos desde aquella ciudad hasta la villa de Cáceres. Reiterará que su intención es apresarlos. Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará saber a los Jugadores que todo lo que cuenta es cierto (y que no parece tener otras intenciones).

Eso sí los Jugadores podrán intuir (o el anciano confirmar) que era él quien les seguía, únicamente para comunicarles el mensaje. Además, volverá a insistir en que han de hacerle caso. Aleixo no podrá creer tales palabras, pero don Tiago, confundido por lo relatado, se acercará al anciano. Y mirándole a los ojos, aún perplejo, le llamará por su nombre: *Pedro*.

Tal vez los Jugadores se acuerden de que don Tiago les contó en un tramo anterior de su viaje la historia de su rival en Ciudad Rodrigo, Pedro Pacheco, el cual se mofó del portugués hace un tiempo. Efectivamente, se trata de este personaje, aunque ahora su rostro no es el mismo sino que cuenta con mucha más edad (y eso que no hace mucho sucedió la trifulca entre ambos nobles...) (ver Apéndices: *la maldición de Pedro Pacheco*).

No sabemos cómo van a reaccionar los Jugadores, pero antes o después se darán cuenta del peligro de toda esta historia. Don Tiago no puede creer que su amigo el obispo sea el culpable del asesinato de su esposa, y Pacheco añadirá algo más a todo su relato: el sobrino de don Rodrigo, Gil Dávila (tal vez el grupo lo escoltara anteriormente hasta Monroy), sabe las verdaderas razones del asesinato de doña Ana. Tal vez si lo atrapan podría aclarar los motivos que tuvo su tío para hacer ese mal. Y resulta que Pacheco sabe dónde está: Gil se dirige a su hogar en Ciudad Rodrigo, y en esos momentos descansa en la ciudad de Coria, no muy lejos de allí, ubicado a unas siete leguas sobre la orilla norte del río Tajo (antes de llegar a la villa de Coria).

Parece muy evidente y casual que Gil se halle por la comarca, y si los Jugadores le preguntan por ello (o cómo puede saber su ubicación) podrá decirles que *“Dios dispuso todo este asunto en su mente; tanto el lugar donde encontrar a Tiago, y como el sitio donde hallar al sobrino de don Rodrigo. Y cosa necesaria es dar con él”*. El cómo ocurrió todo eso es algo que todavía no revelará.

5. Cruzando el río

El amanecer pronto llegará, por lo que los mercaderes recogerán sus cosas y tratarán de seguir su camino cuanto antes. Eso sí, entre todos los comerciantes enterrarán a Duardo a unas cuantas varas de allí, delante de unas encinas. Las pérdidas han sido varias, pero podrían ser mayores si no llegan todos a su destino. Berta les agradecerá la ayuda al grupo y si los Jugadores lo necesitan alguno de los proveedores podrá venderles algún producto antes de marcharse (dejamos los posibles negocios en manos del Director/a). Por ello, si no optan por hacer otra cosa, lo más lógico sería alcanzar la localidad de la que hablaba Pacheco. Llegar hasta él les llevará uno o dos días, y además primero hay que cruzar el Tajo con la ayuda de un barquero. Mientras avancen los primeros rayos del sol comenzarán a tocar sus cabezas.

En poco menos de media hora el grupo llegará hasta las onduladas riberas del Tajo, que hacen que el terreno descienda abruptamente hasta sus orillas. Pacheco ya utilizó una barca para cruzar el cauce del río antes de encontrarse con los Jugadores. Mientras descienden, les dirá que allí abajo aguarda un tipo llamado Tomás, que se dedica a cruzar viajeros sobre el río.



Efectivamente, en pocos minutos los Jugadores advertirán una comitiva de personas aguardando su turno para subirse a una amplia barcaza. Ésta tiene gran capacidad de flotación. A su lado hay una robusta estructura (otra balsa) de planta rectangular y fabricada con maderos, cuya capacidad de flotar con mucha carga es considerable. El barquero utiliza unos largos remos para superar la fuerza del cauce, y maneja ambas balsas ayudado por un par de muchachos auxiliares, quienes también cargan los fardos y ayudan a subir a las bestias. No obstante, por seguridad, sólo puede atravesar el río un animal por cada viaje (junto a las personas). El caso es que Tomás cobrará un maravedí por cabeza y otro por bestia (un éxito en **Comerciar (Difícil -25%)** hará que el precio por los animales no se les cobre).

Eso sí, don Tiago, quien continúa con un gran dolor por las cuchilladas en su hombro, ya no cuenta con dinero alguno (aunque no ha comentado nada, debió perder su bolsa de monedas en la lucha, y se acaba de dar cuenta), por lo que serán los Jugadores quienes deban costear el paso sobre la barca, así como el resto de gastos hasta el final de la campaña.

Mientras esperan para cruzar, es posible charlar con las gentes que aguardan su turno. Un labrador les confirmará la distancia que hay hasta la ciudad amurallada de Coria, informándoles de la existencia de algunas aldeas previamente. También que no mucho más al norte de esa ciudad se halla el monasterio franciscano de San Juan Descalzo; y un matrimonio de arrieros (Herrán y Lurdes) que ronda la cuarentena y cargan fardos sobre una yegua podrán comentarles que ellos se dirigen al castillo de la aldea de Grimaldo, situada a unas tres leguas de allí, lugar de paso y refugio antes de avanzar más al norte.

Una vez les llegue su turno, los Jugadores ya deberían saber que no todos podrán atravesar el río al mismo tiempo. El Director/a debe determinar si hacer entre dos o más viajes sobre las barcas (dependiendo de las bestias de carga que lleven).

En este punto, el grupo será testigo de un accidente sobre el transporte; y es que don Tiago perderá el equilibrio y caerá de bruces al agua. El estruendo será mayor, y las gentes presentes en ambas orillas se alertarán. También Aleixo y Pacheco. No estaría mal que los Jugadores rescatasen al portugués, por supuesto.

Aquellos que estén en la barca con él deberán lanzarse al agua y superar una tirada de **Nadar (Muy fácil +50%)**. El bonus es debido a la cercanía con el noble desde la gran balsa. En caso de superarse, el barquero alargará el remo e incluso echará una soga al agua para que los del agua se sujeten. Si algún Jugador situado en alguna de las orillas se lanza al agua para socorrerlo deberá superar tres tiradas similares (dada la distancia hasta Tiago, unas 18 varas), y además ésta será sin bonificador, pues necesita superar la fuerza de la corriente. (las reglas de *Asfixia* están en la página 102).

Una vez que salven al portugués y alcancen la barca, los Jugadores notarán que la herida de don Tiago no está bien cerrada, las vendas de su hombro empapadas y rojizas por su sangre, y además se darán cuenta de que no tiene los sentidos demasiado diligentes, ni casi puede mantener en pie. Su espada, por cierto, se ha precipitado también al fondo del Tajo... Un éxito en **Medicina (Fácil +25%)** les hará sospechar que su cuerpo está bajo la reacción de algún tipo de veneno, pero no sabrán mucho más. **Nota para el Director/a:** la puñalada recibida horas antes, durante la lucha junto a las caravanas, venía acompañada de cierto veneno sobre el filo del arma, tal vez extracto de acónito o beleño, lo que le ha provocado cierta inestabilidad en los sentidos y el equilibrio. De ahí también su involuntaria precipitación al agua.

Conclusion

Una vez superado el cauce del Tajo, don Tiago no mejorará ni descansando. Su herida le duele, y dice sentir un extraño hormigueo en manos y piernas (la presencia del veneno, aunque no es cosa grave). No es que esté desfallecido, pero es imposible que el noble recorra las siete leguas hasta Coria.

Tal vez el grupo ya sepa de la existencia de una aldea con castillo, Grimaldo; y en caso contrario la pareja de arrieros les invitará ahora (ya en la otra orilla) a acudir hasta allí, dado el estado de don Tiago, para que le atiendan. En el castillo, además, no hay dueños permanentes, si no que está dedicado a dar cobijo a quien lo necesite. A Aleixo y Gil les parecerá buena idea, por supuesto. Si acaso los Jugadores no llevaran animales de carga, el matrimonio les ofrecerá su yegua para transportar a don Tiago. Como puede intuirse, el grupo deberá viajar antes o después hasta la aldea de Grimaldo.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 20 p. Ap.
- Por conocer las intenciones de los agresores, +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Asaltantes de la caravana

FUE: 16 Altura: 1,95-2,05 varas

AGI: 16 Peso: 142-150 libras

HAB: 15 RR: 75%

RES: 14 IRR: 25%

PER: 18 Templanza: 50%

COM: 12

CUL: 8

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

Armas: Cuchillo 50% (1d6)

Competencias: Descubrir 46%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Sigilo 75%

Apendices

La maldición de Pedro Pacheco

Como sabemos, Pedro Pacheco era el rival de las mofas de don Tiago en Ciudad Rodrigo, y supo al día siguiente de la muerte de doña Ana Quinteros algo trascendente: el obispo Rodrigo Dávila había tenido algo que ver en dicha muerte.

Resulta que en la noche de los hechos, Pacheco regresaba a su casa con uno de sus criados. Ambos vieron salir de la casa de don Tiago a Diego Vega, el criado de Dávila (reciente alcalde en Jaraicejo nombrado por su amo). A modo de curiosidad, Pedro y su siervo lo siguieron, y vieron que éste se introdujo en el palacio episcopal de la ciudad, donde en esos momentos

descansaba el obispo. Después, cuando las autoridades descubrieron los hechos, el Concejo comenzó una investigación por toda la población (como ya sabemos desde el comienzo de la campaña). Pacheco entendió entonces que Diego Vega había perpetrado aquel crimen, seguramente por orden del alto clérigo.

Por otro lado, tras el proceso de Guadalupe y una vez alcanzada Plasencia, Dávila contrató a varios tipos de mal hacer con la intención de que recorrieran los caminos desde Plasencia hasta Cáceres para dar con el de Águila y su siervo Aleixo, para así poder entregarlos al Concejo de Ciudad Rodrigo como cabezas de turcos por la muerte de doña Ana. Pese a saber de este turbio asunto, Pacheco trató de olvidar el caso; nadie en su sano juicio iría contra el obispo de Plasencia. Por ello, cuando la muerte de doña Ana aún era la comidilla de la ciudad, un hecho le hizo recapacitar a la fuerza.

Tras despertarse una noche empapado en sudor, Pedro vio a los pies de su cama una visión desconcertante: un *Arbatel* (un *ángel revelador*, pag. 319), traía un mensaje para él. Las alas tras su larga túnica blanca asustaron a Pacheco, y la criatura angelical le encomendó que debía encontrar a ambos portugueses, contarle lo que sabía sobre el obispo y evitar que regresara a Plasencia (pues allí lo apresarían antes de llevarlo hasta Ciudad Rodrigo).

Y todo ello so pena de envejecer más rápido de lo normal, así como de otorgar el mismo destino a quien tocara con sus manos, incluyendo a su familia y sus amigos. Además, el ángel proyectó en la mente de Pedro el lugar exacto donde se encontraría al sobrino del Obispo, Gil Dávila (en la ciudad de Coria), resorte que resolvería todo. Cuando Pacheco despertó, creyó que aquello había sido un sueño, pero sus dedos comenzaron a ennegrecerse y su rostro comenzó a arrugarse rápidamente... Y así seguiría hasta no cumplir el cometido divino.





Duodécima parte:

El castillo de Grimaldo

Bajo la piel del cordero esta la del lobo; y bajo ella, la del diablo

Introducción

La revelación de las intenciones del obispo Rodrigo Dávila ha caído como un jarro de agua fría sobre don Tiago. Aunque considera al clérigo un buen amigo desde hace tiempo, está seguro de la veracidad, a su pesar, de las palabras de Pedro Pacheco.

Por ahora solo podrán confiar en atrapar al sobrino de Dávila para que confiese la trama de su tío, pero antes hay que encontrarlo. Don Tiago sufre además un par de reveses: por un lado las consecuencias de ser herido con un cuchillo emponzoñado; y por otro, la certeza de que están siendo buscados para ser apresados cuanto antes.

1. Hospitalidad cristiana

Tras cruzar el río Tajo, los Jugadores no tardarán en averiguar, por el ir y venir de los transeúntes de la zona, la ubicación de la aldea de Grimaldo. Si van acompañados por Herrán y Lurdes (el matrimonio de arrieros) éstos los caminarán con ellos hasta allí. Tras elevarse por los repechos de la orilla norte, advertirán un gran monte frente a ellos, en medio de una leve sierra de castaños. Desde la distancia parece situada a unas dos leguas o algo más. A casi unas seiscientas varas de altura, en medio de esa cima está la pequeña aldea de Grimaldo, pero no llega a vislumbrarse hasta que uno no está accediendo a ella.

Horas después, cuando el grupo suba la falda del monte y llegue a su destino (don Tiago seguirá enardecido por un hormigueo y algo de fiebre...), Grimaldo aparecerá como una pequeñísima pila de casas (cinco, para ser más exactos), rodeadas de brezos y madroños. Destaca únicamente unos corrales y un castillo pequeño, provisto de muralla baja y dos torres. Cerca de la aldea existe un arroyo que baja de la sierra y del que se surten tanto los pocos vecinos del lugar, como los caminantes y viajeros que cruzan el monte.

Cuando los Jugadores se acerquen al castillo advertirán en su entrada, sobre la esquina de la torre principal, un escudo de granito. Un éxito en una tirada de **Memoria** les hará recordar ese mismo emblema en el castillo de Monfragüe, varias semanas atrás: se trata del mismo que representa al linaje de los Bermúdez de Trejo. También recordarán que Gonzalo Bermúdez los acogió durante el segundo capítulo (y de hecho se presentó como señor de Grimaldo). Esta información podrán saberla después, por boca de alguien en el interior de la fortaleza.

Una vez que los Jugadores accedan al interior (hay un muchacho vigilando la entrada, pero ningún soldado), podrán advertir una pequeña iglesia adosada a la torre principal; también un establo, un pequeño cobertizo y una vivienda de planta irregular con tejados a dos aguas. A su lado una segunda torre. La gente entra y sale de dicha vivienda principal. El grupo encontrará a varios criados del señor Gonzalo alimentando algunas gallinas en el patio central, y otros atendiendo a sus quehaceres. Aquello, más que una fortaleza defensiva, les parecerá una de dos: o castillo pequeño o posada grande.

Una vez accedan al edificio, los criados podrán atenderles. Hay un total de siete: tres hombres y cuatro mujeres, casi todos menores de treinta años; y gobierna entre ellos Miriam, una cocinera mudéjar de confianza de don Gonzalo, patrona y administradora del lugar y el resto de criados en su ausencia. Los siervos también podrán ocuparse de sus monturas y por supuesto de don Tiago. Les dirán a los Jugadores que desde hace mucho la zona en la que se hallan no es frontera de guerra contra los musulmanes del sur, por lo que es mandato de su señor otorgar, para todo aquel caminante que lo solicite, un poco de descanso, comida y bebida.

Por ello, a don Tiago se le concederá una habitación en lo alto de la torre principal, en su segunda planta. Allí arriba podrán tumbar al noble, cambiarles las vendas o tratar de disipar sus fiebres. El caso es que los siervos del castillo informarán que su señor don Gonzalo no se encuentra allí, sino en Monfragüe (eso ya lo sabían), y sólo se hospeda en Grimaldo muy de vez en cuando.

Antes o después, la tarde caerá y los criados les informarán de que la cena se servirá nada más caer el sol. (Reiteramos: es gratis...). Así que, los Jugadores pueden permanecer en la sala donde descansa don Tiago (como harán Aleixo y Pedro Pacheco) o bien descansar un poco del viaje en el patio de aquella fortaleza. A continuación se da una breve explicación de las zonas del lugar:

Patio y murete: es un espacio a cielo abierto, antiguo patio de armas, el cual comunica todos los edificios del castillo. Junto con el resto de edificaciones, está rodeado por un murete o muralla baja, el cual antaño debió ser más alto (y debió estar almenado). En el patio hay un pequeño pozo de donde se recoge agua del aljibe (ver a continuación). El acceso al patio y castillo se produce desde el exterior, a través de dos entradas (una principal y otra más grande para el tránsito de carruajes y animales).

Cuadra: la cuadra para animales se ubica en una de las esquinas del perímetro, el único edificio solitario. Hay suficiente espacio para seis bestias de carga, con sus cubículos y cierta amplitud para cada animal. Junto a este edificio hay un pequeño cobertizo (más bien un armario grande) con algunas herramientas, rastrillos, escobas y cuerdas.

Torres: Las dos únicas torres del conjunto son de planta rectangular y ambas poseen una escalera de piedra adosada en su parte exterior, las cuales conectan con las puertas de acceso a los interiores. La torre menor está compuesta de plantas baja y superior, y un altillo interno de madera para almacenaje; además, sirve de dormitorio de los criados, así como para peregrinos cuando ya no hay sitio en la principal.

Y ésta segunda es la torre de homenaje, dedicada al hospedaje en sus dos plantas superiores (y por supuesto de don Gonzalo Bermúdez cuando llega desde Monfragüe). La habitación de la segunda planta (donde descansa don Tiago) es un espacio diáfano con un par jergones y una gran manta para albergar a otros tantos. Sus muros están también horadados con dos saeteras que hacen de ventanucos, un par de asientos acompañados de un crucifijo en una de las paredes y poco más.

Antes o después, los Jugadores sabrán que en la primera planta de la torre principal, es decir, justo debajo de sus alcobas, están ya ocupadas por otro huésped con criados (un tal Garci de Ordial). Si preguntan por él, los criados podrán decirles que es un comerciante de prendas y cuero que de vez en cuando se aloja aquí, cuando va y viene en los viajes de su oficio.

Aljibe: existe una cisterna de techos abovedados bajo la torre de homenaje, aunque el acceso se realiza por el exterior de la misma a través de una pequeña puerta de madera que, a su vez, obliga a descender unos escalones para llegar a este enclave. También se vislumbra en la crucería de sus techos un agujero (la boca del pozo del patio). De momento, el aljibe estará bien clausurado por los criados del castillo.

Iglesia: adherida a la torre del homenaje, existe una iglesia gótica de planta rectangular. Varias lápidas se alinean en el suelo, desde la entrada hasta el fondo. Cualquier Jugador con algún porcentaje añadido en **Leer** y **Escribir** sabrá que se trata de miembros del linaje de los Bermúdez de Trejo, antepasados de don Gonzalo. Un tipo con cierto aspecto añejo parece orar sentado en uno de los bancos (ver siguiente epígrafe), aunque ahora debería pasar desapercibido (como un usuario más del castillo).

Finalmente, un gran comedor se extiende en el lado opuesto de la torre del homenaje, el cual es un espacio diáfano con dos grandes mesas y asientos junto a una chimenea que hace las veces de cocina.

2. Invitados a la cena

A no mucho tardar, el grupo debería acceder al comedor ante el aviso de los criados. La cena está lista. A don Tiago le servirán la cena arriba, en su habitación (será Aleixo quien no se desprenda de él y le ayude a tomarse un caldo, a no ser que alguno de los Jugadores se preste a ello voluntariamente). Pacheco quedará arriba o con los Jugadores, eso no importa.

Fuera, en el patio, ya no caen rayos de luz. En el fondo del comedor, sentados a la mesa en uno de los varios bancos de madera de castaño, conversan dos hombres y una mujer. Por intuición o al preguntar, no cabe duda que se trata del tal Garci y sus dos siervos, pues no hay más alojados en esos momentos (el matrimonio de arrieros que los encaminó hasta allí se habrá marchado antes de hacerse de noche). Sería cortesía sentarse junto a ellos para degustar el menú (al menos el comerciante les hará un gesto con el dedo para que se acerquen), aunque eso es cosa de los Jugadores.



Garci es un tipo con barba corta, negra y blanca a partes iguales. Por el estado, se nota que sus prendas carmesíes han recorrido camino. Sus criados son una muchacha joven y un hombre algo más mayor, de unos veinticinco años. Próximos a la mesa se encuentran Miriam y otra joven delante de la chimenea, removiendo un caldo junto al calor de unas brasas. Poco después servirán un caldo de legumbres y nabos; y de segundo algo de pollo (hueso todo, más bien), acompañado de una porción de queso. Dispondrán también de algo de vino.

El caso es que si charlan con el mercader, podrán saber que se dedica a comerciar con varios tipos de tela y cueros. Suele llevar consigo gonelas, capas con brocados, pieles de nutria o armiño, mantos anudados o

cinturones de cuero. Es un tipo de mucho hablar (muy absorbente) y no tardará en revelar que él y sus criados se encuentran viajando a Talavera; y que partieron de Brozas hace una semana; y que pasaron por lugares como Alconétar, donde un mediero de mala muerte llamado Mauricio les estafó en no sé qué negocio... En fin.



El de Ordial, harto ansioso también por saber, les preguntará sin pudor ninguno por su viaje, si es que están inmersos en alguno. Dejemos que los Jugadores hablen de sus planes o los inventen sobre la marcha (puede ser divertido). Después, como Garci suele llevar “la voz cantante”, volverá a hablar de su vida... Los Jugadores sabrán que ha estado muchas veces en Plasencia, sobre todo para mediar en algunos conflictos entre el Concejo de la ciudad y el gremio de alfareros. La joven criada lo mirará a su jefe de reojo avergonzada, mientras que el siervo resoplará algo resignado por la gran elocuencia de su amo. Finalmente, preguntará a los Jugadores, “sin despeinarse”, si han estado alguna vez en Plasencia...

Mientras se hallen degustando el menú nocturno o charlando con Garci, los Jugadores serán testigos de cómo los siervos del castillo y la propia Miriam entran y salen varias del comedor. Un éxito en una tirada de **Percepción (Muy fácil +50%)** les hará darse cuenta de que en uno de los viajes llevaban un pequeño puchero, y trozos de pan en sus manos, y a la vuelta no. También que la cocinera se guardó el cuchillo del pan y del queso entre sus ropas, con cierta discreción. Y desde luego esos alimentos no son para el goce de los propios siervos (pues ellos almuerzan en una cocinilla detrás del comedor).

Si los Jugadores les preguntan por ello (y si no lo hacen será la muchacha que acompaña a Garci quien se lo

comente en bajito a algún miembro del grupo), Miriam les dirá que es la cena para Ramón, otro usuario como ellos, quien se aloja en la capilla (quizás lo vieron un rato antes, si visitaron ese lugar). Tal vez eso les parezca extraño, pues es el salón donde los alojados se alimentan (bueno, a excepción de don Tiago, pero él está herido).

La jefa-cocinera les hará saber, no sin cierto recelo por la explicación, que es también mandato de don Gonzalo Bermúdez guarecer a cuantos necesitados acudan al castillo, concediéndoles derecho y asilo sin importar quienes sean... o lo que hubieran hecho. Resulta que hace un par de meses, don Gonzalo se hallaba en este castillo, a punto de regresar a su otro hogar, y apareció Ramón por las puertas del castillo. Éste pidió acogerse a sagrado, en la capilla del patio. Sólo comentó que había cometido un delito: matar a un hombre. Y don Gonzalo no sólo no le pidió mayores explicaciones por ello, sino que, instantes después, el noble le concedió el derecho de guarecerse en el pequeño templo.

Para ello, Gonzalo alegó que “*era tradición antigua, comenzada por el rey Alfonso el Décimo, y su hijo Sancho el Bravo, que algunos templos santos otorgaran protección a los desesperados, al margen de la justicia ordinaria. Y uno de tales lugares nombrados por estos reyes fue la capilla de ese mismo castillo, justo después de edificarse*”. Y claro, considerando a bien esta antigua tradición, que los criados del castillo no tuvieron más remedio que acatar los deseos de su amo (y desde entonces encargarse de Ramón de manera indefinida, hasta que se marchase por voluntad o se olvidase su pena...).

Si le preguntan por el cuchillo, podrán decirles que ante su condición de malhechor llevar un arma escondida es cosa lógica, por pura precaución, cosa lícita antes de entregarle agua y comida cada día. Un éxito en una tirada de **Empatía** les hará saber que todo eso verdad, y que esa gente no se fía de Ramón (aunque el tipo no les ha hecho nada).

En el caso de que alguien en el grupo se interese por el acogido podrán encontrarlo en la capilla y hablar con él. El tipo se hallará cenando (o tal vez ya haya terminado), apoyado en el suelo, junto a uno de los muros y bajo la imagen de una virgen en una hornacina. Sus ropas están marcadamente sucias, fruto de la continua estancia allí.

Si los Jugadores hablan con él, éste confirmará su situación de acogido, aunque no parece ser hombre de extensas palabras. Si desean saber los motivos de su estancia, un éxito en una tirada de **Elocuencia** hará confesar al tipo un delito de sangre: matar a un muchacho al este de allí, de una mala pedrada, al confundirlo con un bandido. Ésta no será una explicación muy convincente, pero a Ramón tampoco le importa. Antes o después los Jugadores habrían de retirarse a su aposentos, como así lo harán Garci de Ordial y sus criados, acusando cansancio en sus cuerpos.

3. Alto a la Santa Hermandad

Como hemos dicho, los Jugadores y PNJ podrán descansar en la última planta de la torre del homenaje. Don Tiago dormirá bien, y poco a poco su fiebre y consecuencias leves del veneno irán remitiendo.

Durante la madrugada (casi en el amanecer), el Jugador con más porcentaje en la competencia **Escuchar** se despertará alertado por el sonido de relinchos procedente de la cuadra del patio. Si mira a través de la saetera verá cuatro sombras encapuchadas allí abajo, iluminadas por las leves luces de candil. Ambas están saliendo por la puerta del aljibe. Una de ellas se dirigirá a la torre menor; otra marchará hacia a la capilla junto a la torre, y otras dos al establo. Si tienen curiosidad, los Jugadores son libres de ir a comprobar lo que pasa. Como ya saben, para bajar al patio hay que pasar justo delante de la alcoba de la planta inferior (el aposento que ocupan Garci y los suyos). Si por casualidad quieren entrar podrán hacerlo sin dificultad, ya que la puerta no está atrancada por dentro. Una vez allí advertirán ropas y enseres del comerciante sobre el único jergón, deshecho, o bien sobre la gran manta que descansa sobre el suelo. Pero no hay rastro de ellos.



Una vez abajo, los Jugadores podrán explorar lo que deseen. El comedor y la puerta de la torre pequeña (donde duermen los criados) estarán clausuradas por fuera y por dentro, respectivamente; pero en el resto de lugares se sucederán los siguientes eventos (por lo que un Jugador no puede estar al mismo tiempo en cada uno de ellos):

- *Si se dirigen al aljibe*, mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** notarán restos de sangre en el umbral de su acceso, el cual está ahora cerrado con una gruesa soga (dando la impresión como que alguien ha tratado de anudar la puerta a su argolla). En el caso de deshacer el nudo y bajar, allí abajo verán ahora un rastro, muy evidente y pronunciado, de sangre reciente. Una vez abajo, justo delante de los últimos escalones que descienden a la cisterna, encontrarán los cuerpos de Garci y su criado, pero no así el de la joven sirvienta. Tienen evidentes marcas de cuchilladas, aunque si los

Jugadores revisan bien los cuerpos y superan una tirada de **Medicina** podrán deducir que los dos hombres fueron envenenados, y tal vez luego rematados (sus lenguas negruzcas y un evidente hedor aún existente en sus bocas así lo atestiguan).

- *Si se dirigen a la cuadra*, hallarán a dos de las siluetas encapuchadas, preparando riendas y cabos sobre el el jamelgo de Garci. Con un éxito en una tirada de **Sigilo** un Jugador podría sorprenderlas por detrás. En cualquier caso, a ambas no les temblará la mano y sacarán un cuchillo rápidamente de entre sus ropas para tratar de apuñalar a cuantos tengan delante. Se trata de dos siervas del castillo de Grimaldo...

- *En el caso de que se dirijan a la capilla gótica*, advertirán luz por la rendija de su puerta. No está atrancada, y una vez dentro hallarán a Ramón con un cuchillo ensangrentado, al igual que sus ropas. A sus pies yace Miriam, la cocinera, a quien podrán reconocer como la silueta de la capa. Sin duda que parece una situación muy evidente, pero Ramón les pedirá que no se muevan, que aguarden dentro de la capilla, mientras él se dispone a salir de allí.

Si los Jugadores tratan de impedirlo, les dirá que no es lo que parece, y que Miriam ha tratado de matarlo, como han hecho con Garci. Y él solo se ha defendido. En caso de llegar a las manos, Ramón se defenderá con el cuchillo.

El caso es que, ocurra lo que ocurra, justo antes del amanecer aparecerá una docena de hombres armados, una especie de milicia con lanzas, cuchillos y ballestas. Irrumpirán violentamente por ambas puertas de la muralla, gritando “¡Alto a la Santa Hermandad! Los soldados ocuparán enseguida el patio central, apostándose varios de ellos en las posibles salidas. Otros bajarán al aljibe, mientras uno de ellos trata de echar la puerta de la segunda torre abajo. Si algún Jugador está aún confrontando con Ramón se echarán sobre él, desarmándolo de inmediato (o si tienen dificultades con los de la cuadra, se abalanzarán sobre todos los contendientes igualmente). El escándalo en el castillo de Grimaldo parece estar servido...

Minutos después, de un modo u otro don Tiago, Aleixo y Gil serán obligados a salir al patio. Esa mañana ninguno de los gallos del castillo cantará al amanecer. El grupo también será testigo de cómo tres de los criados del castillo son sacados de la torre donde dormían, siendo arrastrados por el patio y maniatados. Otras dos son sacadas de la cuadra (si es que los Jugadores no repararon en ellas). A su vez, dos más subirán desde el fondo del aljibe al exterior los cuerpos de Garci y el súbdito. Allí, con la luz del día ya presente, Ramón o cualquier soldado de la Santa Hermandad podrán explicarles lo que está ocurriendo (ver Apéndices: *La leyenda del castillo*). Eso sí, no hay ni rastro de la criada que viajaba con el comerciante, por lo que tras un rastreo exhaustivo, se la dará por huida.

Conclusion

Finalmente, los apresados confesarán haber matado a al comerciante y a su criado en el comedor, justo antes de que se marcharan temprano. La otra muchacha, según dirán, logró escapar (no saben cómo huyó).

Ramón podrá contar a los Jugadores que él no es ningún malhechor, si no que en realidad es un súbdito de don Gonzalo de Bermudo. Resulta que el noble sospechaba que los siervos que guardaban su castillo en Grimaldo robaban a quienes pedían hospedaje allí (pues se había corrido la voz sobre ello). Por tanto, el noble orquestó la llegada de Ramón pidiendo una acogida a lo sagrado, y así se efectuó. Éste podría vigilar durante su tiempo en la capilla el día a día de los criados de Gonzalo, y luego así informarle de lo que pasara. Y ocurrió que una semana antes de la llegada de los Jugadores, Ramón fue testigo de una conversación entre Miriam y otro siervo acerca de un veneno que tenían preparado para dárselo a los hospedados antes de robar en sus alcobas... Alertado, Ramón informó a su contacto (otro peregrino que iba y venía de vez en cuando a Grimaldo), y la noticia llegó hasta don Bermudo.

En consecuencia, éste decidió hacer limpieza en su propio castillo. Lo que Ramón no sabía es cuándo ni en qué grado iba actuar su señor, ni tampoco de las verdaderas e infames intenciones de los criados, como es llegar a matar a los allí hospedados... Por suerte, y de forma casual y ante el aviso de don Bermudo, la Santa Hermandad llegó a Grimaldo poco después de que éstos perpetraran el crimen de Garci. Por otro lado, Miriam trató de eliminar también a Ramón para evitar que cualquier cabo suelto ante la tamaña infamia diseñada.

Esa noche el grupo podrá dormir tranquilo, pues el grupo de la Hermandad guardará el castillo, y al día siguiente podrán marchar directamente hacia Coria. Don Tiago se habrá recuperado un poco, lo suficiente como para viajar unas leguas más. Por otro lado, en este punto Pedro Pacheco les narrará la casi increíble historia de su maldición (ver Apéndices del capítulo anterior), donde se explica las ansias por encontrar a Gil Dávila.

Y aunque los Jugadores no lo sabrán (de momento), en pocos días, alertado por esta drástica resolución, don Gonzalo Bermúdez viajará de nuevo a la aldea de Grimaldo. Los criados del castillo aún estarán allí detenidos, y una vez allí el noble mandará cortar sus cabezas y colocarlas sobre las almenas de la torre del homenaje, como medida ejemplarizante (ver Apéndices: *la leyenda del castillo*).

Recompensas

- Por sobrevivir a los sucesos, 15 p. Ap.
- Por eliminar a las dos siervas de la cuadra, +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Criadas de la cuadra

FUE: 13 Altura: 1,96-2,08 varas

AGI: 14 Peso: 130-135 libras

HAB: 16 RR: 75%

RES: 13 IRR: 25%

PER: 19 Templanza: 50%

COM: 13

CUL: 11

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

Armas: Cuchillo 42% (1d6)

Competencias: Conducir carro 36%, Conocimiento Vegetal 39%, Descubrir 55%, Escuchar 40%, Sigilo 60%.

Apéndices

La leyenda del castillo

Hemos tomado la siguiente leyenda del castillo de Grimaldo para adaptarla a Aquelarre en el siglo XV, y la hemos relacionado al linaje de los Bermúdez de Trejo (uno de las familias que ostentó dicha fortaleza). Sin embargo, la leyenda es algo posterior, y con otros protagonistas. Pero sirve de igual forma:

Don Rodrigo Calderón Aranda, I conde de la Oliva de Plasencia y I marqués de Siete Iglesias, era señor del castillo de Grimaldo, en el señorío castellano homónimo. Y sabiendo que aquel castillo era era lugar de descanso y albergue para peregrinos y viajeros de la Vía de la Plata, se decía entre las gentes del lugar que no pocos arrieros y caminantes llegaban de noche para alojarse allí y no se les volvía a ver. Por lo visto, mientras dormían (o bien habiéndolos adormecido a propósito), los huéspedes eran asesinados por los sirvientes del castillo y eran desprovistos de todas las pertenencias que llevaran encima. Después los descuartizaban o bien echaban a los cerdos antes de repartirse entre los autores el botín. Y llegando a los oídos de don Rodrigo estos rumores, se dispuso encontrar la verdad de estos hechos mediante la ayuda de la Santa Hermandad. Este cuerpo fue aprobado por Isabel la Católica en las Cortes de Madrigal de 1476, ya que no pudiendo la Corona atender económicamente la seguridad de las todas villas debido a las guerras, se creó una corporación de hombres armados, pagados por los concejos, para perseguir criminales y así reponer esta carencia. Don Rodrigo hizo enviar a varios miembros de la Hermandad haciéndose pasar por arrieros y pastores a su castillo. Otros más se habían alojado previamente a la espera de acontecimientos. Cuando un grupo de sirvientes se abalanzó sobre los falaces huéspedes, los Hermanos ocultos gritaron “¡Alto a la Santa Hermandad!”, cayendo encima de ellos y logrando detener sus intenciones. La pena impuesta por don Rodrigo, fue colocar sus cabezas sobre las almenas del castillo.



Decimotercera parte:

Lances y andanzas en el Marquesado

En las calles de la ciudad, cualquier altibajo es digno de contarse

Introducción

Yendo tras la pista de Gil Dávila (a quien deben encontrar), el grupo debería poner de nuevo rumbo a Ciudad Rodrigo para esclarecer la inocencia de don Tiago. Tras una marcha de cuatro leguas hacia el noroeste, habiendo cruzado la aldea de Torreón (actualmente Torrejoncillo), el grupo llegará a la ciudad amurallada de Coria.

1. Llegada a Coria

Nota inicial para el Director/a: este módulo es un pequeño “entorno de aventuras” en el cual los Jugadores deberán moverse por varios lugares de la ciudad e interactuar como quieran y puedan.

Nos encontramos en torno al 20 de septiembre (algo arriba o algo abajo, según el transcurso de los capítulos anteriores). Es domingo y los Jugadores llegarán por la mañana a la ciudad de Coria, ciudad principal del Marquesado que lleva el mismo nombre. Se trata de un conjunto amurallado con cuatro puertas de acceso en el que destaca la iglesia de la Virgen de los Remedios (que antaño fue mezquita, antes de la reconquista del lugar por el rey Alfonso VII.) y el castillo (ambos aún en construcción) de García Álvarez de Toledo, el marqués, duque de Alba, y también uno de los mayores aliados de los Reyes Católicos.

El grupo podrá acceder al recinto por la llamada Puerta de la Guía, acceso que tiene adosado dos torres albarranas de origen romano y en la parte superior un escudo labrado en la piedra (y sobre él la imagen de una Virgen resguardada en una hornacina). Un éxito en una tirada de **Conocimiento de Área** les hará saber que es el escudo de los Duques de Alba, señores del marquesado de Coria.

Una vez dentro, encontrarán un conjunto de casas nobiliarias y palacios, así como otras tantas mas sencillas. Incluso la barriada judía se sitúa a intramuros, prácticamente en el centro de la ciudad. *Nota para el Director/a:* aunque representa una menor población que la judería de Cáceres o Plasencia, la aljama cauriense del siglo XV era un espacio urbano abierto en el cual convivieron judíos y cristianos. Los propietarios de las casas eran miembros del cabildo catedralicio, el duque

de Alba, las cofradías del Santi Espíritu y de San Bartolomé y diversas familias judías y cristianas. Y el propio cabildo catedralicio era el dueño de la mayoría de las viviendas de la aljama, las cuales arrendaba a sus moradores.

La villa está impregnada de viajeros, comerciantes y vecinos que forman el típico fluir de gente constante entre calles y puertas. Aunque don Tiago y Aleixo propondrán buscar una taberna para descansar, los Jugadores podrán explorar libremente la pequeña ciudad. Eso sí, su objetivo será encontrar a Gil en la ciudad, antes o después. Sobre todo es insistencia del propio Pedro Pacheco, pues el ahora anciano ansía hallarlo, y por ello se ofrecerá a acompañar al grupo a los distintos lugares de la misma. A continuación se describen algunos sitios que pueden visitar:

A. La taberna de Juan Espino

En la búsqueda de una taberna para descansar y refrescarse cualquier vecino les aconsejará acudir a la taberna de Juan Espino, situada en la zona norte de la población. Una vez entren allí, el grupo verá que el espacio se compone de una sala diáfana, con muros de piedra gris y un ancho alfarje (una techumbre de maderas entrelazadas y labradas de estilo mudéjar).

La disposición habitable es un comedor en su totalidad: tres grandes mesas alargadas hacen las veces de lugar para beber, comer y contar chismes (y la taberna está llena de clientes...). En el fondo del negocio una estrecha puerta conduce a la cocina y es atravesada repetidas veces por su mujer, Estrella, y su hijo, el pequeño Labrador, quien ayuda a sus padres en la concurrida posada. Cerca de la cocina unas escaleras suben a una planta superior, vivienda de la familia.

Si los Jugadores superan una tirada de **Escuchar**, o bien se ponen a charlar con alguien y superan una de **Elocuencia (Fácil +25%)**, podrán saber algunas cosas: el dueño del lugar que da nombre a la misma es un tipo orondo, de costumbres religiosas, de poco fiar y mucho cobrar. Muchos vecinos de la localidad han sufrido su estricta norma de dispensar la comida o la cena a única hora (por lo sus estómagos han tenido que esperar vacíos cuando no se han marchado directamente).



Además, su lema es “con la herencia por delante” (apelando a que no dispensa favores en cuestiones económicas). Por éste y otros chismes, mucha gente no se fía de él. Eso sí, su taberna siempre está llena de clientes debido al vino que hace traer a un sobrino suyo en barricas desde el antiguo reino de Galicia.

Además, uno de los chismes más populares en la ciudad es algo que se ha perdido (o han robado, en la iglesia de la Virgen de los Remedios, sobre la que se sustenta la futura catedral de la ciudad). Tal vez los Jugadores quieran investigar (Epígrafe C. *La plaza de la Catedral*).

Por otro lado, los Jugadores verán que en la mesa situada más cerca a la puerta una decena de clientes rodean a otros dos. Ambos, sentados frente a frente y con un vaso entre sus manos, beben vino con ahínco y voluntad. Se trata de una anodina competición para comprobar quién aguanta mejor el líquido en sus entrañas. Los espectadores hacen pequeñas apuestas o simplemente se divierten con el espectáculo, el cual es además alentado por el propio Juan Espino (por supuesto, el tabernero no ofrece su delicioso vino para malgastarlo en semejante gallinero, sino que utiliza otro de ínfima calidad).

Puede que aquella extraña forma de atraer clientes pueda hacerlo también con los Jugadores, pues el premio es una comida y una cena por cortesía de la taberna. Si alguien quiere probar el desafío (o tal vez algún cliente les rete a ellos) cada participante deberá realizar tiradas enfrentadas de la Característica *Resistencia*, comenzando por **Resistencia x5**. Si ambos la superan, continuarán con *Resistencia x4*, y así sucesivamente hasta *Resistencia x1* (y a partir de ahí, ese mismo valor).

En cualquiera de los enfrentamientos de tiradas, el primero que falle perderá el juego (debido a un atragantamiento, mareo, vómito, etc.). *Nota para el Director/a*: la *Resistencia* base del rival es de 14 puntos.

Participen o no (tal vez sólo presencien el espectáculo) un muchacho vestido con harapos intentará robarles cuanto lleven encima (algún objeto de valor, el dinero de sus bolsas o incluso armas pequeña). Por ello, el Director/a pedirá una tirada de **Descubrir** a los Jugadores implicados (sin indicar a priori la razón). Será una tirada enfrentada contra otra de **Escamotear** del sujeto. Si el ladrón tiene éxito, la víctima se percatará antes o después de la ausencia de alguna pertenencia (en caso contrario puede que pruebe con otro Jugador...).

Si alguno de ellos se da cuenta, descubrirá al ladrón en pleno acto, cuya reacción será la de salir huyendo por la ciudad. Por supuesto, es posible perseguirlo por las distintas calles y plazas, e incluso puede que se dirija al resto de escenarios de éste módulo (los otros epígrafes). Convendría que el Director/a aplicara tiradas de **Correr** durante la escaramuza para evitar caídas o colisiones con otros transeúntes. Si de una u otra manera lo atrapan, éste evitará pelear, se rendirá y devolverá lo robado, suplicando que no le hagan nada. También es posible entregarlo a los alguaciles locales (hay algunos deambulando por la ciudad).

Nota para el Director/a: se trata de Iago, un joven que malvive en la villa y está al servicio del propio Juan Espino. El tabernero le alimenta de vez en cuando a cambio de pasearse por su taberna, sustraer algún pequeño tesoro de sus clientes, y entregárselo (o bien compartir con él una parte del botín). Pese a ser de talante religioso, se confirma lo de que Espino no es de fiar...

Si los Jugadores descubren el negocio de Iago y el tabernero tal vez quieran rendir cuentas con el propio Espino. Sin embargo, éste negará cualquier trama y, de ser preciso, alguno de sus clientes asiduos avisará a los alguaciles de la ciudad para que acudan a poner orden.

B. El hospital de la Huerta

El Hospital de Santa María de la Huerta se erige en un palacio situado muy cerca de la Plazuela de San Benito y la Puerta del Carmen. Fue fundado por la orden franciscana hace unos años, y sus frailes adheridos se dedican a dar cobijo y cuidados a peregrinos, pobres y necesitados.

Si el grupo se acerca al lugar verán a seis frailes en la entrada del edificio, intentando acceder al interior. El gran portón de madera está cerrado. Algunos llaman firmemente golpeando las maderas, demandando a voces que les abran la puerta. Si se acercan y les preguntan, los frailes les contarán que uno de los enfermos del Hospital llamado Ginés se acaba de escapar. Ellos y otros hermanos franciscanos están buscándolo por la ciudad. Ahora han vuelto de la infructuosa búsqueda, y al llamar a la puerta no les abren. Dentro ha quedado uno de los frailes con el resto de enfermos y desamparados que allí descansan. Los clérigos les pedirán ayuda para acceder.

Coria

Ciudad del Marquesado



- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1. Puerta de la Guía | 12. Catedral en construcción |
| 2. Puerta de San Francisco | 13. Sinagoga |
| 3. Puerta de San Pedro | 14. Fuente del Olivar |
| 4. Puerta del Carmen | 15. Alhondiga |
| 5. Plaza de la Cava | 16. Palacio Marcial Ruivalle |
| 6. Plaza de San Pedro | 17. Iglesia San Lázaro |
| 7. Plaza de San Benito | 18. Castillo de los Marqueses |
| 8. Plaza de San Juan | 19. Casa del Concejo |
| 9. Plaza de la Catedral | 20. Carcel del Concejo |
| 10. Taberna de Juan Espino | 21. Palacio de los Marqueses |
| 11. Hospital de la Huerta | |

En azul: zona aproximada de la judería



Echar la puerta abajo es imposible (ya que el grueso portón está fuertemente atrancado de alguna manera por el interior. Otra opción (en realidad la única) es escalar hasta el balconcillo situado sobre la misma puerta de acceso. Además, antes o después, advertirán un repentino olor a quemado, y algunas voces desesperadas dentro del hospital. Unos finos hilos de humo comenzarán a salir al exterior por las rendijas de la puerta. Será entonces cuando los frailes comenzarán a temer lo que pueda estar pasando allí dentro.

Si alguno de los Jugadores trata de escalar necesitará un éxito en una tirada de **Trepar (Fácil +25%)**. No parece una tarea complicada (no hay mucha altura), pero una caída puede suponer un 1d6 puntos de daño.

Una vez arriba, verán que el balcón forma parte de una especie de despacho: una mesa, algo de tinta y legajos sobre ella, un asiento y un par de crucifijos sobre una mesita simple. Unas velas decoran escuetamente la sala, donde también hay humo que procede de la planta inferior, a la cual podrán descender por unas escaleras de piedra.

Cuando estén abajo se podrá advertir el salón principal, un espacio diáfano donde se aglutinan camas, mantas, asientos y alguna mesa. La puerta de acceso que golpeaban los frailes se encuentra allí (no hay ni siquiera zaguán en el palacio), la cual posee una cerradura. En el lugar se concentra una gran cortina de humo y polvo. Y hace mucho calor, fruto de un incendio.

El comedor comunica en cada lateral con dos salas: una es una pequeña capilla, epicentro del fuego. Dentro hay un pequeño retablo ardiendo y restos de velas derretidas. No hay nadie. La otra sala es la cocina del palacio, lugar donde hay una docena de personas hacinadas que tratan de alejarse del humo. Si los Jugadores tratan de abrir la puerta de acceso al palacio, verán que su cerradura lo impide (no es que alguien cerrara la puerta a propósito, sino que el hospital suele emplear ese mecanismo para controlar el acceso). A través de la cortina de humo verán que un fraile yace inconsciente junto a la puerta (el encargado del palacio en la ausencia de los otros clérigos). Seguramente trató de abrirla pero desfalleció al no poder respirar.

Con un éxito en una tirada de **Descubrir** podrán encontrar, junto al cuerpo, el manojo de llaves que contiene la necesaria para abrir. *Nota para el Director/a:* desde el momento en que los Jugadores se adentren en el palacio, el Director/a habrá de aplicar las reglas de *Peligros: Asfixia* (pag. 102 del Manual), comenzando con Resistencia x8 o según se estime.

Si logran salir al exterior y salvar a los allí hospedados, los franciscanos atenderán en plena calle a los huéspedes. Un éxito en una tirada de **Sanar (Difícil -25%)** hará que el fraile inconsciente vuelva en sí, aunque necesitará cuidado de sus propios compañeros. Finalmente, los frailes les darán las gracias y su

bendición ante tamaño incidente, y podrán precisar de su ayuda o consejo si lo necesitan.

C. La plaza de la catedral

Si los Jugadores acuden a la plaza de la futura catedral, la cual se está construyendo sobre la antigua iglesia de la Virgen de los Remedios, verán un andamiaje de obra instalado y una cuadrilla de albañiles, canteros y carpinteros trabajando sobre las arquivoltas de la entrada. Al superar una tirada de **Teología** podrán comprender que la entrada está dedicada al Apóstol San Pedro, pues también puede verse el detalle de las llaves entregadas por Dios en diversas partes de la portada. Además, en medio del vaivén de trabajadores descansa un aparatoso sistema de poleas, cuerdas y grúas de madera, el cual serán usadas para levantar la obra hasta su colocación sobre las puertas. *Nota para el Director/a:* en realidad, la actual catedral de Coria se comenzó a construir unos veinte años después de esta campaña.

Si los Jugadores preguntan por Gil Dávila nada sabrán, y si lo hacen por el tema del robo mencionado en la taberna de Espino los constructores les indicarán que hablen con Gerardo Cañete, alarife de la obra. Está por allí y podrá confirmar que hace poco han sufrido un hurto. Por lo visto, es necesario instalar algunos pilares maestros para ampliar convenientemente el nuevo templo. Y dos de ellos han de colocarse justo encima del lugar donde se ubican algunas tumbas. Con el permiso de las diócesis de Coria, hace dos días se abrieron varias de ellas para exhumar algunos restos y trasladarlos a otra iglesia (o bien reubicarlos en la nueva). Y resulta que en una de ellas, bajo una lápida sin nombre, se encontró un pequeño baúl de que contenía un librito de cubierta negra y anudada, el cual trataron de desanudar pero fue imposible. Sin darle mucha importancia, lo dejaron ahí, y al día siguiente, antes de que las autoridades de la diócesis fuera avisadas para recoger los enseres, el volumen desapareció.

Por la plaza de la iglesia suele rondar un hombre llamado Nizeto, que malvive en la ciudad y toca el laúd por unas cuantas monedas y no molesta a nadie. Se cree que él robó el libro, tras lo cual, por cierto, no ha vuelto a verse. Gerardo añadirá que *“hace bien en esconderse, porque los alguaciles no tienen piedad de los ladrones...”*. Podrán describir a Nizeto como un muchacho de ojos verdes con una cicatriz en el mentón.

D. La petición de Flora

Mientras los Jugadores recorran las calles de Coria (bien sea buscando a Gil, a Nizeto, o dirigiéndose a cualquier lugar de la ciudad) mediante un éxito en una tirada de la Característica **Percepción x4** les hará notar que alguien les sigue con poca discreción. Una mujer de cabellos largos y oscuros trata de ocultarse torpemente tras un carruaje, o bien baja la mirada para disimular. Si los Jugadores se dan cuenta y se acercan, la muchacha confesará inmediatamente lo que está haciendo:

Se llama Flora, de unos veinte años, y sus prendas son visiblemente de labriega. Le pedirá a los Jugadores que encuentren a su hermano Nizeto antes de que den con él los alguaciles de la villa... Y en tal caso le ayuden a escapar de Coria. Sabiendo lo que se dice de él, Flora asegura que el joven no haría nada malo aunque estuviese a su alcance, y que si lo apresan lo colgarán.



Por lo visto los alguaciles registraron su casa, suponiendo que ella lo habría acogido. Pero no fue así. En caso de aceptar (la joven les entregará en ese momento diez maravedíes) los Jugadores podrían investigar, aparte de los lugares ya descritos, en alguno de estos sitios:

La aljama judía: contando con sinagoga y baños hebreos, es un lugar con una gran población dentro de la muralla local. En la distribución de las salas del edificio sinagoga, la vivienda posee una única puerta de acceso que comunica con un patio interior a cielo abierto, desde el cual se entraba a las distintas dependencias. En el patio hay un pozo, y en las traseras del edificio se ubica un pequeño corral con varios olivos. Al lado de la sinagoga se ubica el *micvé* o "*bañadero de los judíos*" al cual se accede desde la sinagoga. En la aljama no sabrán del tal Nizeto, pero un tornero hebreo llamado Samuel Abendino podrá decirles (no sin cierta remuneración por su información) que ha oído hablar de un tipo llamado Gil (Dávila), recién llegado a la villa, a quien se le vio accediendo a la vivienda de Marcial Ruivalle. Éste último es un mercader cuya familia procede de tierras sorianas, cuya dirección también les podrá ser indicada (no muy lejos de la judería, Epígrafe E. *En la Iglesia de San Lázaro*).

La fuente del Olivar: en la parte interna de un lienzo de muralla, cerca de la plaza de San Benito (al este de la población), hay una fuente popular donde se reúnen todo tipo de gentes (niños jugando, comerciantes, curiosos, mendigos o soldados). Antaño fue un terreno con olivos en el que ahora las viviendas recién levantadas se incrustan en la muralla. Con un éxito en una tirada de **Elocuencia** podrán saber que un muchacho ha visto a Nizeto hablar con un forastero no muy lejos de allí, en la alhóndiga.

Alhóndiga: mercancías varias han llegado a este lugar dedicado al almacén de productos como el trigo y a la hospedería de viajeros. Este edificio es propiedad del Concejo de Coria y lo administra uno de sus oficiales, el Mayordomo mayor. Un sobrefiel y otros oficiales dan cuenta en su interior de la calidad del trigo, de la venta y préstamo del grano, y regular los precios de entrada y venta de los mismos. Los Jugadores podrán encontrar Nizeto delante de sus puertas, hablando con algún mercader para tratar de emprender con él/ella un viaje de huida; o bien, al gusto del Director/a, intentando ocultarse en algún carro de arriero para huir como polizón a través de alguna de las puertas de la localidad. En cualquier caso, parece que los alguaciles locales también lo han perseguido hasta allí, pues hay un par de ellos que husmean desconfiados tratando de hallar al joven. Los Jugadores tendrán que darse prisa para encontrarlo.

En caso de dar con él, si los Jugadores le preguntan qué robó en la tumba les dirá que allí dentro había un cuerpo esquelético, sin mortaja, que sujetaba entre los huesos de su mano un libro o cuaderno de gran volumen. Por lo visto, tras colarse en la obra, Nizeto se asomó a la tumba y tomó el volumen para poder empeñarlo después.

Para su sorpresa, cuando se alejó de allí y observó lo que había hurtado se asustó: el cuero que lo recubría se deshizo como ceniza, y los nudos que impedían abrirlo se desataron como si nada. Entonces el volumen mostró

su verdadera portada: una gran plancha de oro con extrañas muescas en sus bordes. Aquello le pareció un prodigio. Sabiendo que no podría guardar el brillante volumen con discreción mucho tiempo, Nizeto se deshizo de él (pese a la evidencia de su gran valor), pues no quería problemas con las autoridades, el Cabildo o los Marqueses... El joven les dirá a los Jugadores que si le ayudan a huir de Coria les contará qué hizo con el libro, por si quieren adquirirlo como pago de su ayuda. Continuamos en el epígrafe *F. Huida de Coria*.

E. En la iglesia de San Lázaro

Marcial Ruivalle es un pudiente vecino local y un popular mercader de ganado, quien posee el negocio de una carnicería en la ciudad. También exporta sus productos cárnicos a las villas cercanas como Plasencia, Trujillo o Cáceres. Sus ancestros proceden de Ficellas, localidad cerca de la ciudad de Soria, y hace varias décadas echaron raíces en Coria. Ahora, los diversos descendientes del linaje ya son parte del Cabildo religioso y el Concejo local, como el propio Marcial.

Si visitaron al judío Abendino, los Jugadores sabrán que habita en un pequeño palacio de dos plantas, en el comienzo de la llamada calle de los Paños, justo en la plaza de la Cava (ésta se ubica en la Puerta de San Francisco, junto al castillo de los Marqueses). Si van a visitarle por el asunto de Gil Dávila, las puertas de la vivienda se abrirán, pero sólo una rendija. Los ojos desconfiados de un joven criado les comunicará que su señor no se halla presente, aunque no tardará en volver.

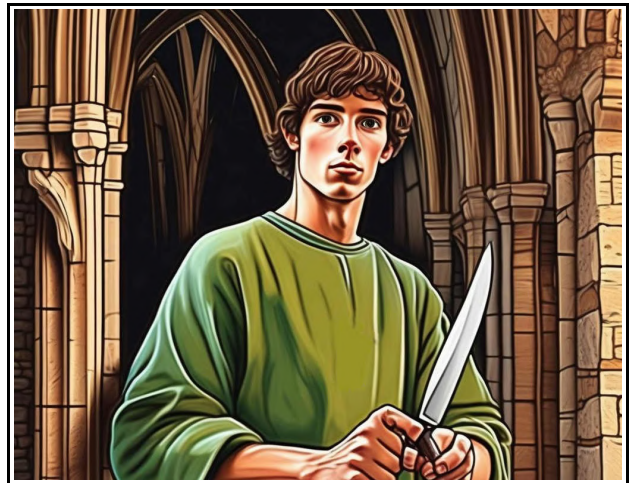
Los Jugadores podrán esperarlo o bien preguntar su ubicación. Ante ello, sólo convenciéndolo y superando una tirada de **Elocuencia**, el muchacho podrá decirles que don Marcial y su esposa, doña Bárbara, marcharon hace ya un buen rato a la iglesia de San Lázaro. Han ido a escuchar el sermón como cada domingo. No hará falta tirada para que pueda confirmar que un tal Gil Dávila está alojado allí, ya que es conocido de su señor (y de su tío, el Obispo de Plasencia). También dirá que Gil ha acudido con ellos al templo.

Si los Jugadores acuden a la iglesia de San Lázaro (ver mapa), verán que se trata de un templo de planta rectangular, de una única nave. Es el segundo templo de importancia a intramuros de la población. La gente está congregada a sus puertas, ambas abiertas, y parece que el sermón se está celebrando en su interior. Algunos mendigos se aglomeran a las puertas del templo, levantando su mano y esperando una caritativa limosna.

El grupo podrá esperar a que termine el sermón o bien adentrarse en el templo. Si acceden al interior hallarán a los feligreses atendiendo a un sacerdote subido a un pequeño estrado, de espaldas al ábside y delante de un sobrio pero bello retablo, con la imagen de San Lázaro. La muchedumbre permanece de pie, mientras que varios nobles se alinean en una fila de asientos de madera para escuchar la ceremonia (en la mejor posición, claro).

Si los Jugadores superan un éxito en una tirada de **Descubrir** podrán ver a Gil Dávila en el primer asiento, mucho más adelante que el lugar donde ellos puedan estar. A su lado se halla un matrimonio (don Marcial y doña Bárbara), quienes también escuchan el sermón. Claro que, si se obtiene un éxito crítico en dicha tirada, advertirán no muy lejos de ellos, delante de una capilla lateral, a un tipo de unos veinticinco años con aspecto humilde (no es ningún noble) cuya mano tiembla y, lo que es peor, parece echar mano de un cuchillo que oculta entre sus ropas. En tal caso los Jugadores tendrán vía libre para tratar de averiguar qué ocurre; y si se acercan a él, éste soltará el cuchillo asustado (o más bien confuso).

Si los Jugadores no se dieron cuenta, el tipo se abalanzará sobre Marcial Ruivalle, tratando de acuchillarle. Varios gritos interrumpirán el sermón clerical y hará que la gente se disperse, confusa de lo que está pasando. En ese caso, si los Jugadores se abalanzan al agresor para evitar una desgracia será necesario un éxito en una tirada de **Agilidad x2** o bien **Correr** (lo que más tengan), para evitar colisionar con la gente asustada que se aleja de la escena y trata de salir del templo. No será necesario adentrarse en ningún combate, pues el joven se rendirá a las primeras de cambio y podrán someterlo. Sin embargo, si ningún Jugador supera la tirada, el muchacho logrará asestar una puñalada mortal al noble Ruivalle.



Ocurra lo que ocurra, el agresor no responderá con coherencia a nada de lo que le pregunten. En realidad se trata de Ginés, el enfermo huido del Hospital de Santa María de la Huerta. Tal vez alguno de los feligreses lo reconozca como tal, pues el propio joven, como decimos, se mostrará totalmente confuso y desprovisto de razón. De las razones por la que Ginés trate de llevar a cabo la tropelía no están claras (¿tal vez se lo ordenara una extraña voz en su interior?), aunque nada tiene que ver con el de Ruivalle (ni siquiera se conocen). Además, si finalmente se formó gran jaleo acudirán los alguaciles locales para llevarse al agresor, de momento, a la cárcel del Concejo de la ciudad.

Si los Jugadores salvan a don Marcial éste se lo agradecerá, se interesará por ellos (quizá le cuenten los motivos por los que están en Coria). Por supuesto, Gil Dávila, allí presente, reconocerá a los Jugadores si éstos le acompañaron hasta Monroy (en tal caso habrá que refrescarle la memoria). En cuanto sepa que los Jugadores vienen a “escoltarle” (de forma obligada) para devolverlo a Ciudad Rodrigo, o le pregunten las razones del asesinato de doña Ana por parte de su tío, éste se negará a colaborar.

Tal vez Pedro Pacheco esté presente (recordemos, se ofreció a acompañar al grupo para recorrer las calles de Coria); o bien se haya enterado del intento de agresión de Ginés y acuda en esos momentos, encontrándose con Gil. Ante la negativa de Gil, el anciano le sujetará por el brazo (los Jugadores verán que por primera vez se ha desprendido de sus guantes) y el sobrino de Dávila entrará en un trance momentáneo, palideciendo unos segundos antes de que su piel comience a arrugarse y a envejecer todo él. Al instante, cuando deje de tocarle, el joven volverá a su estado natural, y asustado por aquella especie de amenaza brujeril (la maldición de Pacheco de no poder tocar a nadie) accederá entonces, asustado, a las peticiones.

Entre el temor y la angustia, Gil les dirá que tal vez esa iglesia (o el lugar donde estén) no es el mejor lugar para hablar sobre Ana Quinteros. Pacheco dirá que deberá confesar ante el Concejo y las autoridades de Ciudad Rodrigo antes de que pueda verse en libertad. El joven no rechistará, y les dirá que de camino a Ciudad Rodrigo podrá hablarles las intenciones de su tío. Los Jugadores presentes en la amenaza de Pacheco ganarán automáticamente 3 puntos de Irracionalidad por lo que han visto...

F. Huida de Coria

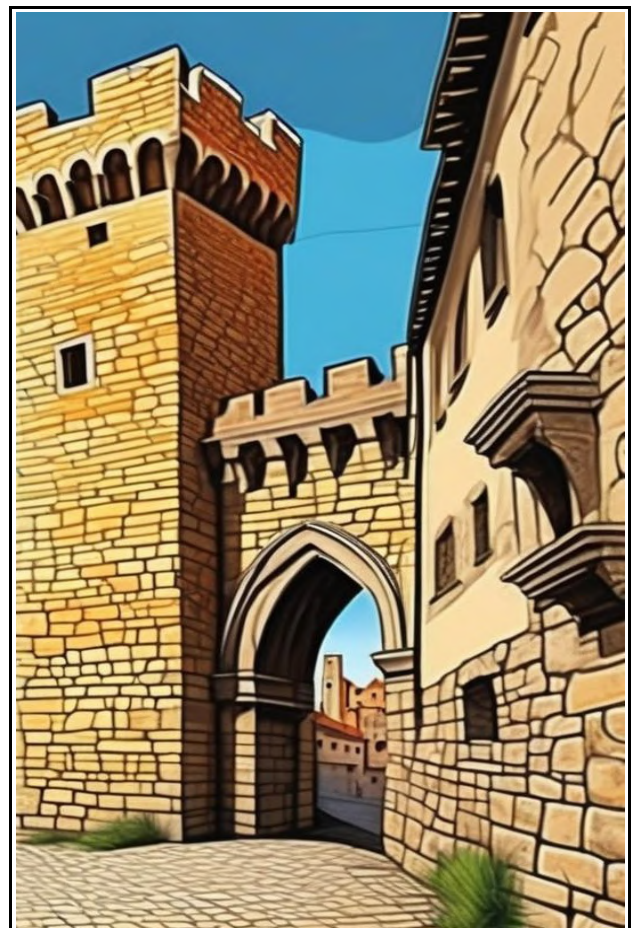
Si los Jugadores tratan de ayudar a Nizeto a huir de la localidad (tal y como les pidió Flora o el propio Nizeto), notarán que todas las puertas de Coria están vigiladas, normalmente entre uno y tres efectivos locales. Para llevarlo a cabo deberían idear algún tipo de plan o estrategia. En el caso de que Nizeto simplemente se esconda bajo una capucha, en un carro o carruaje o trate de ocultar de alguna manera su rostro, el joven hará una tirada enfrentada entre la competencia **Descubrir** de los vigilantes y la suya de **Sigilo** (42%). En ese supuesto, si algún Jugador trata de ayudar a pasar desapercibido de alguna manera (disfrazarle convenientemente, fingir una visible herida con restos de sangre, etc.), puede intentar (el PJ) superar una tirada de **Ocultar**. En caso de éxito, el lanzamiento de Sigilo Nizeto contará con un +25%.

Otra opción que los Jugadores tal vez sopesen sea tratar de convencer a los guardias de la necesidad de salir de la localidad con Nizeto por alguna buena (o buenísima) razón. Quizá lo hagan pasar por un amigo, compañero de faenas, familiar o conocido que deba acompañarles por un asunto de extrema gravedad. Los motivos deben

acompañarse con un éxito en una tirada de **Elocuencia** (**Muy difícil -50%**), aunque un soborno de entre unos diez o quince maravedíes puede hacer que el malus se esfume en el intento... No obstante, existe una pequeña posibilidad de un 5% de que ningún alguacil se halle en alguna de las entradas en la que los Jugadores prueben suerte para hacer huir al joven (y por ende puedan salir por ella como si nada).

En cualquier caso, y planeen lo que planeen, los alguaciles que caminan por la ciudad y los vigías que las puertas tiene la intención de hallar a Nizeto a toda costa (en realidad el *asuntillo* de su robo está dando que hablar en los distintos vecindarios). Por ello, el Director/a es libre de colocar a un par de oficiales en alguna de las calles o puntos destacados de Coria, o bien hacer que se crucen caminando junto al grupo. También pueden aparecer en alguno de los epígrafes antes descritos, en mitad de las acciones que se sucedan.

Quizá éstos se den cuenta de la presencia de Nizeto (arbitrando con tiradas o no) y en caso afirmativo tratarán de darle caza a toda costa para llevarles a la Cárcel del Concejo (en el centro de la villa). Si los Jugadores se interponen a ellos en tales intentos los alguaciles también cargarán contra ellos para apresarles y llevarles también a las celdas. Si eso ocurre, tendrán que pasar un par de días en el calabozo y rezar para que no sepan que su benefactor don Tiago aún está siendo buscado por los Concejos de Ciudad Rodrigo y Plasencia...



Una vez logren salir del perímetro amurallado de la ciudad, Nizeto se lo agradecerá y les contará el paradero del enriquecido volumen. Se dio cuenta que empeñarlos en la localidad o venderlo a cualquier vecino le traería problemas. Por ello optó por deshacerse de él mediante algún forastero/a.

Por casualidad entró en conversación con un galeno (o eso dijo) llamado Esteban, que se dirigía al monasterio de San Juan Descalzo (no muy lejos de Coria), quien se interesó por el libro de ahora portada dorada. Le contó que tal vez sus monjes copistas tuvieran interés por el volumen. Nizeto le ofreció un precio por él, a lo cual Esteban se negó. El galeno trató de regatear, pero no llegaron a un acuerdo. Justo después, Esteban le arrebató el volumen de las manos, no sin una soberano guantazo que dejó a Nizeto en el sitio... El joven animará a los Jugadores a que encuentren al galeno, adquieran el libro y se lo quedan para ellos. Ese será su pago y, al mismo tiempo, se cobrará su particular venganza por el robo.

Nota para el Director/a: la misión principal de los Jugadores debería seguir siendo acompañar a Ciudad Rodrigo (tal y como están haciendo) a don Tiago, ahora con Gil Dávila dispuesto a confesar las criminales actuaciones de su tío el obispo. Con ella, allí podrán esclarecer la inocencia del portugués. La búsqueda del citado volumen es una trama opcional desarrollada en el apéndice del capítulo siguiente.

Conclusion

Ocurra lo que ocurra en los eventos descritos, los Jugadores deberían hallar a Gil Dávila para llevarle hasta Ciudad Rodrigo, tal y como Pedro Pacheco planteó. El ahora anciano recordará al grupo que él y su siervo fueron testigos de cómo entraron en el hogar de don Tiago, y la confesión de Gil podrá levantar el peso de la ley sobre las espaldas del portugués.

Por ello, encontrar a Gil en Coria será necesario, y en última instancia podrían hallarlo en las calles de la

población (donde podrán retenerlo y apresarlo). Don Tiago aún está molesto con la herida de cuchillo anteriormente sufrida, pero en su cabeza pesa más la desgana de este viaje.

Aleixo le animará en lo posible, pero tal vez no sea suficiente. Si los Jugadores preguntan por el monasterio de San Juan Descalzo, cualquier en la ciudad podrá indicarles que se halla a unas seis leguas al norte de Coria (en realidad casi de camino hacia su destino).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 10 p. Ap.
- Por ganar la competición en la taberna de Juan Espino, +10 p. Ap.
- Por atrapar a Iago, +5 p. Ap.
- Por abrir desde dentro las puertas del hospital de Sta. María de la Huerta: +20 p. Ap.
- Por encontrar y ayudar a huir a Nizeto: +15 p. Ap.
- Por evitar la puñalada a Marcial Ruivalle: +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Alguaciles de Coria

FUE: 15 Altura: 2,06-2,15 varas

AGI: 18 Peso: 158-165 libras

HAB: 15 RR: 75%

RES: 15 IRR: 25%

PER: 16 Templanza: 50%

COM: 14

CUL: 11

Protección: Gambesión reforzado (3 puntos), Gorro de cuero (1 punto).

Armas: Cuchillo 56% (1d6), Lanza corta 50% (1d6+1)

Competencias: Correr 40%, Descubrir 43%, Escuchar 25%, Esquivar 30%, Tormento 45%.





Decimocuarta parte:

La Compañía Gris

La lealtad debería ser soberana hasta en los corazones más oscuros

Introducción

Una vez que abandonen la ciudad de Coria, el grupo avanzará en dirección norte, evitando cuanto puedan la ciudad de Plasencia. En el horizonte cercano se vislumbra la Sierra de Gata, conjunto montañoso limítrofe por el este con el Reino de Portugal a través de la Sierra de Malcata.

1. Un encuentro en el puente

Nos hallamos en torno al veintitrés de septiembre (aproximadamente y dependiendo de lo que haya ocurrido hasta el momento). Ahora, una vez que los Jugadores hayan abandonado Coria, el grupo estará conformado por ellos y los cuatro PNJ (don Tiago, Aleixo, Pedro Pacheco y Gil Dávila). La ruta hasta alcanzar Ciudad Rodrigo es puramente hacia el norte: una gran llanura de varias leguas hasta cruzar las serranías de Gata. Tal vez, si no hay eventos de por medio, la llegada puede estimarse en una semana (no debería llegar a dos aún acogiéndose a las dificultades de las sierras próximas). De momento, un día después de los eventos de Coria, el grupo atraviesa un paraje donde el verdor paisajístico parece aun perenne.

Antes o después, mientras caminen por el campo, Gil Dávila podrá narrar lo que sabe sobre la muerte de doña Ana, tal y como les comentó en su encuentro en Coria. Podrá contar que Diego Vega, el fiel siervo y conductor de su tío don Rodrigo, fue el autor de la muerte de Ana Quinteros, ordenada por éste. Y es que Dávila había estado planeando una infame trama con este resultado.

Resulta que mucho tiempo atrás, don Rodrigo quería casarle a él (a Gil) con doña Ana para disfrutar de las convenientes influencias sociales y políticas de su familia en la floreciente Ciudad Rodrigo. Sin embargo, don Tiago se adelantó en el matrimonio, y desde entonces lo odió con toda su alma.

Tras el enlace con el portugués, el obispo intentó por todos los medios separar a los cónyuges, aunque no pudo. Por ello, en los tiempos recientes, tras enterarse de la disputa entre Tiago y Pedro Pacheco, don Rodrigo aprovechó esa coyuntura y propuso en secreto a doña Ana en secreto romper su matrimonio para enlazarse con Gil, prometiéndole que ambos podrían habitar más al sur, lejos de la convulsa vida de tensiones nobiliarias en Ciudad Rodrigo. Ana Quinteros sería así señora de Jaraicejo y todas sus rentas (según el alto clérigo, una

“prolífica población” cerca de Trujillo). A pesar de prometerle que tendrían castillo propio y siervos por doquier, doña Ana lo rechazó. Por lo que sabe, Gil acabará la confesión diciendo que el obispo no supo encajar tamaño desprecio, y ante la negativa decidió recurrir a su *fiel perro* para terminar con la vida de la esposa. Diego Vega hizo el resto.

Si don Tiago está presente, fruto de la ira, intentará matarlo con sus propias manos. Será mejor que los Jugadores le detengan, pues ni siquiera el bueno de Aleixo podrá refrenarlo. Pedro Pacheco se reafirmará diciendo que él y un siervo suyo fueron testigos acerca del mal hacer de Diego en la noche del asesinato, y que, acompañará sus palabras a la confesión de Gil ante las autoridades de la aún lejana ciudad.

Tras dejar atrás una aldea de pocas viviendas, los Jugadores no tardarán en alcanzar un terreno de rocas irregulares de varias varas de altura, donde un río corre entre ellas. El estrecho arroyo y la pendiente del terreno hace que en ese punto, apoyado por las altas peñas, se ubique sin demasiada complicación un puentecillo de piedra. Es corto (unas 4 varas) pero robusto, y parece el único paso por la zona para cruzar el arroyo.

No sabemos cómo será escoltado Gil Dávila (maniatado o sin ataduras). El caso es que de una u otra manera logrará zafarse de aquello que pueda causarle pesar y, en cierto momento, echará a correr. Una cosa es que haya sido obligado a confesar su conocimiento del crimen, y otra que lo haga delante de las autoridades, con el conveniente peso de la justicia (o el de su propio tío, el obispo, por delatarlo). Por ello, su desesperada huida le llevará sin más hacia el puente. Los Jugadores pueden hacer lo mismo o bien cabalgar hacia él para detenerle.

Pero al mismo tiempo, el grupo advertirá la aparición de dos figuras sentadas sobre unas peñas más allá del puente, cerca de la otra orilla. Parecen estar descansando de su marcha. Alguno de los PNJ les alertarán a viva voz para que detengan a Gil, y uno de ellos se pondrá en guardia. Los Jugadores pueden realizar una tirada con éxito de **Correr** o **Cabalgar** para evitar trastabillarse o caerse, respectivamente, cuando crucen el puente (cuya única consecuencia sería darse un chapuzón y sufrir alguna que otra magulladura).

Si el primero de ellos falla, serán los tipos más allá del puentes quienes, alertados por las advertencias, se levantarán de su asiento y detendrán la huida de Gil (o

ayudarán a hacerlo), interponiéndose delante y sujetándolo por sus ropas. El muchacho caerá al suelo desesperado por su inútil marcha. Al atravesar el puente, los Jugadores podrán sujetar de nuevo a Dávila. Delante de ellos verán con más detalle a los dos tipos: uno posee una edad similar a la de don Tiago. Viste prendas anchas, botas altas y una chaqueta lisa con flecos en su parte inferior. El otro es un muchacho joven, de piel más oscura y prendas algo más humildes.



El primero se presentará como Jonás, y es natural de Trujillo. El otro es su siervo, un joven mudéjar llamado Manrique que apenas eleva la mirada del suelo. No sin esbozar una sonrisa, Jonás les preguntará a modo de curiosidad si Gil es alguien peligroso, o tal vez qué crimen ha cometido (pues está claro que trataba de huir de ellos). A ver qué cuentan los Jugadores...

En una charla amistosa, el tipo podrá llegar a decir que partió hace casi una semana desde Trujillo, y su siervo y él viajan al norte. Pretenden atravesar la sierra que en breves se les presentará a todos ellos, puesto que dirigen hasta una remota aldea en la falda de un monte llamada Hoyuelas. El señor del castillo que allí se ubica invitó a su padre a un compromiso: el enlace de su hija, y él se dirige allí en su representación (ver capítulo siguiente). Si los Jugadores le preguntan por alguno de los hechos anteriormente sucedidos en Trujillo (tal vez protagonizados por ellos), el hombre afirmará saber de la presencia real en aquella villa, pero no se ha enterado de mucho más.

Antes o después, sabiendo ya Jonás que el grupo se dirige hacia el norte, éste les pedirá viajar con ellos durante un tramo, al menos para atravesar esas montañas próximas. Por lo visto, Manrique y él han pasado hace un par de horas por el monasterio de San Juan Descalzo para mendigar unos pellejos del buen

vino que fabrican allí los monjes (que nunca viene mal). El monasterio está situado cerca de allí, a menos de una legua al este. Sus monjes franciscanos, sabiendo a donde se dirigían, les han advertido que tuvieran cuidado por la zona en la que ahora se encuentran. Por lo visto, un tipo llamado Onofre cabalga los montes cercanos hostigando y robando a los viajeros. Y los monjes no le dijeron mucho más, pues parecían recelosos por algún motivo. Si los Jugadores le preguntan si saben de algún sujeto con un libro especial (el tipo que robó el volumen a Nizeto en Coria), Jonás no sabrá nada, ni tampoco por boca de los franciscanos (es cierto). **Nota para el Director/a:** si el grupo quieren acudir al monasterio de San Juan Descalzo, pueden desviarse momentáneamente. Tardarán en llegar unos veinte minutos, y don Tiago no pondrá impedimento (incluso pensará que allí pueden descansar). En tal caso se jugará el epígrafe opcional del Apéndice: A. *El monasterio de San Juan Descalzo*, y Jonás y Manrique retomarán su viaje en solitario hacia la aldea de Hoyuelas (aunque no será la última vez que el grupo los vea...).

2. Sumergidos en la niebla

Retomando la acción inmediatamente anterior, o habiendo regresado (y sobrevivido a los hechos del monasterio de San Juan Descalzo), el grupo deberá retomar su marcha hacia Ciudad Rodrigo. Antes o después tomarán las primeras estribaciones de la sierra de Gata, es decir, las primeras montañas antes de adentrarse en los más altos picos, collados y pasos de alta envergadura. El terreno es cada vez más verde y copado de vegetación. Dominan las extensas masas el roble, el castaño o el almez de grandes copas. También pinos, brezos, acebos o robles. No será muy difícil cazar en este entorno. Perdices, tórtolas, conejos o alimañas como las jinetas correetan por cualquier terreno. En el cielo podrán advertir halconcillos, milanos, águilas o lechuzas comunes. Y en algún que otro arroyo o charca podrán hallar barbos o truchas, entre otros pescados.

El caso es que si alguien está especialmente atento a Gil Dávila (no vaya a tratar de escaparse de nuevo) mediante un éxito en **Descubrir (Fácil +25%)** podrá advertir que está muy pendiente del entorno próximo. Parece que, más que preocuparle algo, se mantiene alerta. Si le preguntan dirá que cree conocer a aquel a quien se refería Jonás y los franciscanos del monasterio, el tal Onofre. Éste no tendrá a mal narrarles que Onofre de Arias es un conocido de su tío don Rodrigo. Era antaño caballero de Alcántara, hombre de guerra; y pese a ello cruza los montes de acá para allá, acaudillando a unos cuantos jinetes, y atravesando las sierras para entrar y salir del Reino de Portugal.

Por lo que sabe Gil, el tipo hace la guerra contra todo aquel que encuentra (y ello incluye incluye el bandidaje). También añadirá que es partidario y se halla al servicio de Alonso de Monroy, el clavero del a Orden de Alcántara, quien ha traído numerosos dolores de cabeza a los actuales monarcas por sus escaramuzas, puesto que

pretende hacerse a toda costa con el maestrazgo alcantarino. Su tío el obispo trató de mediar con el de Monroy tiempo atrás en nombre de la Reina Isabel, pero sin éxito. Un éxito en una tirada de **Cultura x3** les hará saber a los Jugadores algunas cosas (a discreción del Director/a) sobre Alonso de Monroy y Onofre de Arias (ver Apéndices).

Poco a poco, el grupo seguirá avanzando, y tendrán que acampar esa noche al raso, tal vez bajo el abrigo de unas escasas rocas. Si hacen guardias, el único sonido que escucharán de madrugada será el de las alimañas cercanas, y no habrá eventos de importancia. Y si aún les acompaña Jonás y Manrique, el primero podrá darles en cualquier momento algún detalles más (si se le pregunta) sobre las nupcias a las que se dirigen, como que éstas se celebran en las tierras del barón Conrado Ruiz y su esposa doña Úrsula (concretamente en su castillo, siendo la prometida su hija) cuyos dominios se sitúan en la sierra que aún tienen que cruzar. Y que el enlace se celebrará al cabo de cuatro días contando desde ese momento.

A la mañana siguiente, el día amanecerá nublado y húmedo. Cuando el grupo levante el campamento verá en el horizonte cercano que el collado montañoso por el que han de dirigirse (bien guiados por Jonás y por Pacheco, quien también reconoce estas tierras) está recubierto de niebla. A pesar de ello, los Jugadores comenzarán a ascender por montes repletos de pinos y madroños y una exuberante vegetación asilvestrada por doquier. Aquellos parajes no poseen vías ni senderos, y la presencia humana es totalmente ínfima (algún pastor al que poder preguntar en su ruta y poco más).

Una hora después, llegarán al collado entre dos montañas, un paso de altura por suerte bastante practicable. Se trata de un espacio medianamente plano, que después desciende a un pequeño valle. Eso sí, debido a la niebla, ahora el grupo apenas podrá ver más allá de las cinco varas a la redonda. Si deciden esperar a que ésta se levante será inútil, pues seguirá presente durante todo el día. Mientras caminan despacio por entre la misma, el Director/a deberá hacer lanzar a los Jugadores por **Escuchar**. Si superan la tirada percibirán el chasquido de pisadas que se aproximan al grupo por delante. Parece que son más de dos personas.

Si los Jugadores recuerdan las palabras de Jonás o Gil sobre el tal Onofre puede que se alerten y traten de esconderse. La prolífica vegetación, los árboles cercanos y algunas rocas, unidas a la espesa niebla, les será de gran ayuda. Por ello, bastará con darse prisa y ocultar a las bestias de transporte que lleven y además superar una tirada de **Sigilo (Muy fácil +50%)**.

En cualquier caso, aparecerán tres hombres vestidos con capas, protecciones de cuero y diversas armas: uno de ellos lleva un hacha, otro una lanza y otro un bracamante (un cuchillo largo casi de la longitud de una espada). Son bandidos que campan por la zona.

Si los Jugadores se han ocultado advertirán desde su escondite cómo los tres tipos se han desorientado por la niebla. Tras unos segundos de debate, seguirán su camino, desapareciendo de su vista. Minutos después, cuando el grupo reanude su marcha, oirán a lo lejos, detrás de ellos, unos gritos desesperados, justo en la dirección en la que los tres marcharon. También el eco de una lucha de metales y, después, silencio (luego desvelaremos qué ha ocurrido) En el caso de que los Jugadores no se ocultaran, los tres tipos tratarán de desvalijar violentamente sus pertenencias y/o monturas, así como dejarlos tiesos si hace falta.

3. El venado rojo

Tras los eventos sufridos, toca continuar camino, y el grupo tendrá que descender el collado. La niebla, como se dijo, se extenderá todo el día, y también se encuentra en el pequeño valle al que se encaminan. Poco a poco caerá la tarde y dado el estado nuboso del cielo no tardará en anochecer. Sin embargo, antes de que eso ocurra, el grupo advertirá algo que es visible más allá de una densa cortina de niebla: fuego. Un par de llamaradas cruzarán de forma horizontal más allá del radio de visión de los Jugadores. Aparecerán de la nada, moviéndose velozmente, y ambas se disiparán enseguida. Lo único que podrán deducir es que se trata del reflejo de una antorcha o un candil grande, tal vez sujeto en la mano de alguien, pero poco más.

Bueno, si algún Jugador supera una tirada de **Descubrir (Muy difícil -50%)** creará haber visto que las dos llamas ardían sobre un animal con cuernos o astas (cosa harto extraña, claro). Por cierto, en ningún caso hallarán huellas de ser vivo si tratan de buscar en el lugar.

Cuando el grupo alcance el fondo del valle quedarán apenas menos de un par de horas de luz. Y antes de eso el Director/a es libre de pedir alguna tirada de **Agilidad o Suerte** para evitar alguna caída (con un daño de 1d3 puntos) en el ahora escabroso y descendiente terreno natural.

Una vez en lo profundo del estrecho valle (más bien es una hondonada ancha entre dos montes), oirán el rumor de un arroyo cercano, imperceptible por la niebla y la ya apenas luz presente. Por suerte, en el fondo del mismo se halla un conjunto arquitectónico compuesto por las ruinas de un antiquísimo complejo vetón, y en mitad de ellas una más que abandonada ermita. Si exploran un poco el lugar, verán que el castro se compone de los restos de muralla vetona, de los que sólo quedan sus grandes bases graníticas. También unos muros levantados, ya desprendidos y esparcidos por el paso del tiempo, con una entrada a una cavidad inferior diáfana y toscamente abovedada, aunque no muy profunda (lo que debió ser algún tipo de horno, o tal vez una sauna ritual). También hay un cubo de piedra, base de un torreón desaparecido; los huecos y cimientos de algunas viviendas, y un altar escalonado, excavado en granito, tal vez un lugar de sacrificios.

La ermita cristiana es claramente posterior, románica y construida también en este material. Permanece de pie, carece de puerta y es pasto de la vegetación de la hondonada. El arroyo que oyeron corre justo detrás del complejo, visible desde allí. Menos que eso es nada, por lo que tendrán un techo bajo el que cobijarse, y podrán dar de beber a los caballos sin problema. Eso sí, aquel lugar, en mitad de la noche y el espacio ubicado, parece algo tenebroso. Mientras cenan algo esa noche, y en caso de estar Jonás con ellos, podrá narrarles alguna anécdota de sus continuos viajes de negocio.

Por otro lado, suponiendo que los Jugadores realicen guardias, si alguno de ellos supera una tirada de **Descubrir (Fácil +25%)** durante su turno advertirá que parte las ruinas cercanas del castro se han iluminado. Además, el Jugador se dará cuenta de que Aleixo está despierto (de hecho, éste personaje también habrá percibido el reflejo del fulgor). Sea por iniciativa del Jugador o del joven portugués, si ambos (o el resto de integrantes del grupo) deciden investigar un poco verán que el resplandor no está muy lejos, sino que procede de la entrada a la cavidad ruinosa del antiquísimo horno vetón.

Tras acudir allí y asomarse más allá de los escalones, serán testigos de una extrañísima escena: delante de ellos verán un venado de pelaje rojo, cuya cornamenta arde constantemente. El animal mirará fijamente al grupo. Los Jugadores notarán de inmediato un hormigueo en sus extremidades, y no podrán mover por unos instantes ni un músculo de su cuerpo.



Acto seguido, las llamas de las cornamentas se avivarán con fuerza y enseguida consumirán a todo el animal, el cual quedará convertido en pura ceniza. Este evento hará

ganar a los Jugadores 1d10 puntos de Irracionalidad si los Jugadores no superan una tirada de Irracionalidad. Ni tan siquiera superar una tirada de **Leyendas** podrá dar pista alguna de lo que acabar de presenciar.

Nota para el Director/a: en la última parte de la campaña veremos la naturaleza e intenciones del venado rojo.

4. Un ultimo encuentro

Mientras se sucede la aparición del extraño animal, unas cuantas varas más allá, en la ermita románica, alguien habrá dado la voz de alarma (algún otro Jugador o tal vez, Gil o el mismo Tiago de Águila): parece que hay algún peligro. Quien haya quedado en el templo verán a cuatro jinetes apareciendo abruptamente en el improvisado campamento, exhibiendo unas capas grises y pardas, así como una capuchas que cubren su cabeza, Sus antorchas (y tal vez alguna hoguera aún presente en el improvisado campamento) serán en esos momentos los únicos puntos de iluminación.

Los nuevos invitados visten armaduras de cuero y tras bajarse de sus caballos dejarán ver sus espadas. Uno de ellos les preguntará quienes son y qué hacen en esas recónditas tierras; y tras escuchar lo que tengan que decir les ordenará que se despojen de todo lo que tengan de valor... Entendemos que los Jugadores no deberían dejarse amedrentar así como así, o al menos intentar defenderse de esas exigencias. Los tipos, por cierto, no mostrarán presentación alguna. Ante la negativa o la inesperada reacción del grupo se producirá una lucha delante de la iglesia. Don Tiago, pese a la herida que aún conserva en hombro echará mano de su espada (pero recordemos, este PNJ no puede morir). *Nota para el Director/a:* estos tipos son los mismos que acabaron con los bandidos horas antes, si es que se toparon con ellos.

A discreción del Director/a, el combate debería no durar más de dos o tres turnos, ya que tras esos instantes aparecerán un quinto jinete similar a los anteriores. Tras toparse con el combate, también descenderá de su animal dispuesto a luchar. Sin embargo, cuando las botas del corpulento tipo toquen el suelo ordenará a sus iguales que se detengan, interceptando alguno de los mandobles de sus compañeros con su propia espada... Reiterará una y otra vez que la lucha pare, y al menos así será por parte de los agresores. Después, el jinete descubrirá su rostro bajo la capucha.

No hará falta ninguna tirada para recordar que se trata del tal Lesmes, natural de Dinar de Realeja; el tipo que apareció malherido en la posada de Berzocana en la que el grupo hizo noche (capítulo sexto). Al ver la comitiva ha reconocido a los Jugadores (quienes tal vez le recogieron en la puerta de la posada) y sobre todo a don Tiago (quien le sufragó a un curandero en aquel lugar para asistirlo cuanto antes). Ahora Lesmes ya no manifiesta ninguna debilidad, y pedirá disculpas al grupo por la agresión de sus iguales.

Suponiendo que ningún Jugador esté herido, Lesmes podrá darles algunas explicaciones. Les dirá que en su huida del de Villamarcial (recordemos, el comendador de Alcántara que le perseguía), se unió a la *Compañía Gris*, el grupo de mercenarios del que Jonás hablaba. La Compañía es un grupo de jinetes mercenarios (alguno de ellos han pertenecido a la orden de Alcántara) al servicio, hasta el momento, de su hermano, Onofre de Arias. Éste hace tiempo que abandonó los hábitos, pero él y el resto son, a su vez, partidarios del Clavero de la orden alcantarina, Alonso de Monroy. (ver Apéndices).

Sin embargo, tras el reencuentro de Lesmes con Onofre, los tipos que perseguían al primero (como ya contó en el capítulo sexto) lograron hallarlo y trataron de apresarle. Onofre interpuso su espada por delante, pero murió en el choque de filos. Ahora la Compañía Gris carece de líder (de momento), pero sigue a las órdenes de Alonso de Monroy.

Por otro lado, Lesmes podrá contar a los Jugadores que el grupo de jinetes tiene que financiarse de algún modo, y que a veces, como en esa ocasión, asaltan a los viajeros por esos remotos valles (aunque tratando de no rapiñar todos sus enseres), tal y como hicieron con los tres bandidos tal vez encontrados anteriormente (aunque a aquellos si que los eliminaron). Si el grupo preguntan por el venado de cuernos ígneos, ninguno de los presentes sabrá nada; no obstante, los miembros de la Compañía Gris sí que mencionarán la presencia de extrañas apariciones entre esos valles.

En el caso de preguntar por el monasterio de San Juan Descalzo, algún jinete de la Compañía les dirá que hace tiempo que no acuden allí. Aquellos monjes franciscanos, por lo visto, son clérigos muy cerrados (a quienes no les hace mucha gracia que unos jinetes campen a sus anchas en la comarca). Incluso ocurrió una vez que Onofre pidió cobijo en su interior para él y los suyos, pero el abad se negó en rotundo, exigiéndole que se fueran tal y como habían acudido. Y si no fuera porque el Onofre era hombre piadoso (a veces), el clérigo hubiera perecido allí mismo por mostrar aquellas maneras...

Conclusion

Queda a discreción de los Jugadores que le cuenten a Lesmes las razones de su viaje, y todo o parte del asunto de don Tiago. El jinete les dirá que, en agradecimiento a su ayuda en Berzocana, él mismo les acompañará al día siguiente hasta salir de ese tramo en aquellas sierras.

En el caso de que los Jugadores quieran acudir con él al monasterio de San Juan Descalzo no habrá problema (y estará presente en los eventos que allí se sucedan). Esa noche, los Jugadores y PNJ podrán descansar en las improvisadas ruinas en compañía de Lesmes (sus compañeros marcharán a su refugio, no muy lejos de allí, del que no revelarán su ubicación).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 10 p. Ap.
- Por eliminar a los bandidos: +10 p. Ap.
- Por hallar el libro de Nizeto en San Juan Descalzo: +15 p. Ap.



Dramatis Personae

Bandidos armados

FUE: 15 Altura: 1,95-2,06 varas

AGI: 15 Peso: 150-160 libras

HAB: 15 RR: 70%

RES: 14 IRR: 30%

PER: 16 Templanza: 50%

COM: 8

CUL: 10

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

Armas: Bracamante 48% (1d6+2) / Lanza corta 40% (1d6+1) / Hacha 55% (1d6)

Competencias: Descubrir 51%, Empatía 36%, Escuchar 46%, Esquivar 30%, Rastrear 43%, Sigilo 42%, Tormento 31%.

Finetes de la Compañía Gris

FUE: 16 Altura: 2,07-2,12 varas

AGI: 14 Peso: 155-165 libras

HAB: 17 RR: 75%

RES: 16 IRR: 25%

PER: 20 Templanza: 50%

COM: 11

CUL: 11

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos)

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

Competencias: Cabalgar 65%, Descubrir 50%, Escuchar Esquivar 40%, Mando 38%, Rastrear 65%, Sigilo 46%, Tormento 35%.

No muertos de San Juan Descalzo

FUE: 12 Altura: 1,97-2,14 varas

AGI: 11 Peso: 120-135 libras

HAB: 5 RR: 0%

RES: 9 IRR: 100%

PER: 14 Templanza: 50%

COM: -

CUL: -

Protección: Carecen

Armas: Mordisco 35% (1d3)

Competencias: Descubrir 25%, Escuchar 20%, Rastrear 40%

Apendices

La guerra interna de las Ordenes y la Nobleza

En el contexto de la aventura, la guerra sucesoria al trono de Castilla puede considerarse un paisaje de fondo de otras rencillas y disputas internas entre algunos sectores de la sociedad. Un ejemplo de ello es la confrontación entre nobleza y las órdenes militares contra la los reyes Isabel y Fernando, pues muchos nobles no aceptaban una monarquía que no se dejase manejar por la oligarquía de linajes pudientes (para así conseguir sus intereses), tal y como Isabel I decidió mostrar en ciertas ocasiones tras su proclamación. Ésta es la razón por la que muchos nobles se mostraron rebeldes y partidarios a la Beltraneja.

Además, el frente portugués no siempre fue el único quebradero de cabeza de los isabelinos; fue común la desestabilización del frente extremeño durante la guerra por las disputas internas de la Orden de Alcántara. Un ejemplo de ello son los conflictos protagonizados por Alonso de Monroy, clavero de la Orden y autoproclamado Maestro de Alcántara, quien

desempeñó decenas de encuentros y escaramuzas con otros nobles (o tuvo que ver con ellas) en su afán de obtener el maestrazgo. En este ejemplo en concreto, tuvo a su servicio hasta el final de sus días a mercenarios que le procuraban riquezas en los pillajes y razzias dentro del contexto de la guerra. Un resumen de todo ello, indirectamente relacionado con la aventura, es el siguiente:

Comienzos de 1476. Alonso de Monroy, Clavero de la Orden de Alcántara, toma la ciudad Trujillo junto a su hermano, el señor de Belvis Francisco de Monroy, en favor de los Reyes Católicos. Este y otros hechos similares hacen que Isabel y Fernando otorguen el maestrazgo de la Orden a Alonso.

Abril de 1476. Los condes de Plasencia, linaje de los Zúñiga, ante el Maestrazgo concedido a Monroy y la poco favorable posición de las tropas portuguesas, se trasladaron del bando juanista hasta el isabelino. Ello hizo que la Corona garantizara el maestrazgo al único hijo de los condes, Juan de Zúñiga, deshaciendo su decisión anterior (antes a favor de Monroy).

Junio de 1477. Tras la decisión de los monarcas por el Maestrazgo a favor de los Zúñiga, debido a las guerras de sucesión dentro de la Orden de Alcántara el papa Sixto IV fechó en el mes de junio una bula que anulaba al de Monroy como maestro y reafirmaba a Juan de Zúñiga; no solo empoderando a tal linaje definitivamente, sino también con pena de excomunión a aquellos partidarios de Monroy si alentaban el conflicto interno.

Onofre de Arias

En la actualidad, justo antes de morir defendiendo a su hermano Lesmes, Onofre de Arias era seguidor del clavero Alonso, y comandaba un grupo de siete soldados, mercenarios como él mismo, al servicio del clavero. Todos ellos tienen por principal ocupación la caza y el bandolerismo, pues son buscados en las ciudades principales de la comarca. También se les ha visto masacrar a soldados de uno y otro bando en la guerra civil castellana, debido a la ayuda prestada a Alonso de Monroy (quien, como puede suponerse, participó en conflictos contra un bando y luego contra otro en su aspiración al maestrazgo de Alcántara).

A. El monasterio de San Juan Descalzo

Si los Jugadores se dirigen al monasterio en su búsqueda del libro ofrecido por Nizeto, no tardarán mucho en llegar, tal y como Jonás comentó. Una vez allí, se toparán con un extraño silencio: no repican campanas, no hay gentes que atraviesen las cercanías y no se oye a nadie desde el interior. Es como si allí dentro no hubiera nadie. Eso sí, la puerta está abierta, y el grupo solo tendrá que empujarla para acceder a las huertas que preceden el complejo monástico. Resulta que el monasterio de San Juan Descalzo fue fundado hace unos quince años por

los condes de Alba de Liste, Enrique Enríquez de Mendoza y María de Guzmán, de la casa de Niebla. Éste fue enseguida habitado una comunidad de monjes franciscanos. Eso sí, hace un año que el conde se halla hecho prisionero en Lisboa (fue capturado en la batalla de Toro), y desde entonces los monjes hacen y deshacen a su voluntad, ya que la esposa del conde, doña María, no se halla en la comarca, pues está atendiendo desde la ausencia del esposo unos litigios que éste mantenía en el antiguo reino de Galicia, en concreto contra el II conde de Ribadeo.

Ante esta dejadez temporal, el mal se ha instalado entre muros del monasterio, puesto que los monjes planearon hace unos días, con el abad franciscano a la cabeza, realizar un aquelarre por alguna extraña razón (las dejamos a la imaginación del Director/a). Durante uno de los heréticos procesos, han provocado sin quererlo un mal mayor del que esperaban alcanzar: han despertado a varios de los cuerpos que yacían en el cementerio, los cuales ahora vagan por el monasterio. La mayoría de monjes han perecido ante la horda cadavérica (de ahí el silencio percibido nada más llegar); otros han escapado, y algunos aún permanecen ocultos y atrincherados en diferentes sitios que componen el lugar.

Si los Jugadores se proponen buscar el libro de Nizeto o a Esteban (el galeno que le arrebató el volumen) podrán visitar las siguientes estancias típicas (especificamos lo que se van a encontrar en ellas):

1. Huertas: varios espacios de terreno que dan la bienvenida a los visitantes, son la antesala del conjunto. Parras arrancadas secas o echadas a perder abundan en ella. Se hallan cerca el establo y la enfermería.

2. Iglesia: con planta de cruz latina, la bóveda es de crucería y posee nervios de granito; la imposta está decorada con figuras de relieves vegetales y algún que otro animal. Existen un par de capillas laterales que también tienen bóvedas de crucería.

3. Hospedería de peregrinos: no contando todo monasterio con este servicio, se trata del lugar donde se lleva a cabo el hospedaje de los allegados que piden asilo entre los muros del monasterio. Una sala amplia con apenas unas columnas y un techado de madera son suficientes como para atraer la atención de todo viajero de la zona.

4. Claustro: de estilo gótico y de una planta, en realidad se trata de un patio simple en su superficie (con una fuente de piedra en su centro), pero arqueado con arcos de ladrillo y mampostería en sus laterales. Éste distribuye varias estancias, como la Iglesia, el establo, la hospedería o el almacén de cilla.

5. Establo: un establo bastante amplio para estar localizado en un monasterio, con capacidad para no más de cinco o seis animales, pero lo suficiente para albergar a las bestias de los visitantes.

6. Refectorio y 7. Cocina: se trata de una sala amplia y diáfana, de planta rectangular, y es el lugar donde desayunan, almuerzan y cenan los monjes. Está próximo a las cocinas.

8. Edificio de la cilla: se trata del lugar para almacenar los alimentos y provisiones que necesitan los monjes. También donde se guardan, hasta su venta, las hortalizas que se siembran y recogen en la huerta.

9. Enfermería: un par de monjes franciscanos son los encargados de velar por la buena salud de sus hermanos de congregación. Por ello, este edificio socorre sus malestares, así como las peticiones de auxilio o ayuda que cualquier que se precie (y buen cristiano sea) pueda solicitar. Algunas herramientas y calderos se almacenan en este espacio.

10. Sala capitular: la entrada a este lugar está precedido por unas arquivoltas, dándole una magnitud de importancia. Aquí se reúnen los franciscanos y su abad para hacer el capítulo, es decir, recordar las bases de la regla adoptada y debatir sobre todo asunto concerniente a su comunidad establecida. Un largo banco de piedra perimetra la planta de la sala a través de sus muros, donde los monjes se sientan al reunirse.

11. Celdas de los monjes: hasta veinte celdas de espacio reducido; sus ventanas son más bien como saeteras de castillo, dada su estrechura. Un crucifijo en algunas de las mismas son la única decoración que acompaña al camastro (si lo hay) donde los clérigos descansan.

12. Cementerio: situado en la parte posterior del monasterio, allí descansan (hasta el momento reciente) los monjes franciscano. Entre cuatro y seis tumbas (a discreción del Director/a se hallan abiertas, como saqueadas, y no hay cuerpos en su interior).

13. Scriptorium: situado entre las celdas monacales y la sala capitular, he aquí que los monjes copistas se dedican al afanoso arte de copiar volúmenes, legajos, diarios y a reproducir dibujos y ornamentos en las páginas de éstos. Cuenta con un conjunto de treinta volúmenes y una decena de diarios varios (cuentas del monasterio, registro de sus antiguos miembros y otros datos del lugar). Varias escritorios se disponen cerca de sus ventanales.

Volviendo a la acción, cuando los Jugadores se dispongan a buscar el pequeño volumen de Nizeto, el Director/a podrá ubicarlo en cualquiera de las salas, ya que Esteban el galeno pudo estar en cualquiera de las mismas. Para encontrarlo podría ser necesario un éxito en una tirada de **Descubrir** a la hora de registrar en cualquiera de las salas, tal vez una tirada en cada una. Eso sí, de la misma manera, el Director/a deberá colocar previamente a la llegada de los Jugadores entre cuatro y seis monjes franciscanos *no muertos*, levantados de sus tumbas por el mencionado ritual de los clérigos locales (tal vez quiera improvisar y añadirlos sobre la marcha).

Monasterio franciscano de San Juan Descalzo



- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 1. Huertas | 5. Establo | 10. Sala Capitular |
| 2. Iglesia | 6 y 7. Refectorio y cocina | 11. Celdas de los monjes |
| 3. Hospedería de peregrinos | 8. Edificio de la cilla | 12. Cementerio |
| 4. Claustro | 9. Enfermería | 13. Scriptorium |

Las criaturas visten con hábitos rasgados, que poco o nada cubre su esquelético cuerpo. Éstos se mueven con rapidez; y aunque son incapaces de correr no dudarán en morder a todo aquel que encuentren en su presencia. Los supervivientes de la pequeña "invasión" de monjes fallecidos son únicamente dos. Uno es el propio Esteban, quien se halla atrincherado en alguna de las mencionadas salas (aunque no lleva consigo el volumen de portada dorada, pues lo perdió cuando huía de uno de ellos). Eso sí, si los Jugadores llegan hasta el galeno, éste podrá explicar, con una tirada de **Elocuencia** (Muy fácil +50%) dónde dejó caer el volumen (en otra sala, a elegir por el Director/a). Y otro es fray Genaro, uno de los cuatro monjes copistas de San Juan Descalzo, quien le rogará que lo salven de "los demonios" que pululan por el monasterio.

Con otro éxito en **Elocuencia** (esta vez sin modificadores), podrá confesar cómo el abad y alguno de los principales monjes hicieron un curioso ritual (nada recomendable) por la razón que haya estimado el Director/a (*¿El culto a algún demonio poderoso?*). Por cierto, ambos deberían haberse escondido en lugares separados.

En cuanto a libro de Nizeto, éste se trata de una descripción en castellano de los beneficios de algunas plantas comunes, con un estilo más narrativo que científico. También abundan descripciones de animales (venados, jinetas, lince y hasta lobos) y de algunas propiedades beneficiosas con las que cuentan (el aprovechamiento de su grasa, sus huesos, su pelaje o sus vísceras). Eso sí, mediante un éxito en una tirada de **Leer y Escribir**, cualquier Jugador podrá descubrir en una de las páginas un fragmento que contienen dos hechizos muy prácticos:

El Caudal del Saber

Autor: Una tal Bertilia*

Idioma: Castellano

Enseñar: 46%.

Hechizos: Leche de Sapiencia, Infusión de serenidad.

El estudio continuado del volumen y las tiradas de *Enseñanza* pertinentes (pag. 92) hará aumentar la competencia Conocimiento Vegetal en un +10%.

* (ver la aventura "La posada de la Barquera", en el suplemento de aventuras *Ora Pro Nobis*).



Decimoquinta parte:

La benganza de Jonás

Los del Señor, inescrutables; los del Diablo, inimaginables

Introducción

Entrando en la última semana de Septiembre, el grupo atravesará las sierras abundantes de vegetación acompañados por Lesmes. La marcha es lenta, y si Jonás y Manrique van con ellos sabrán que todos llegarán con ahora dos días de antelación al enlace en la aldea de Hoyuelas. En cualquier caso, el jinete les recomendará acudir allí y hacer noche, si es posible, en el castillo, antes de llegar a su destino (Ciudad Rodrigo). O tal vez se topen con dicha aldea de casualidad (el caso es que acaben dirigiéndose allí). Lesmes no les escoltará hasta la aldea, sino que tras acompañar al grupo un tramo, más bien antes que después regresará con los suyos.

1. Llegada a Hoyuelas

El grupo avanza por las serranías de lo que es hoy la sierra de Gata. Dicho nombre puede provenir del topónimo quizá traído por pobladores de la vertiente septentrional de la sierra, por donde discurre el río Águeda y por donde es probable que existiera un asentamiento de nombre *Ágata*. Otras teorías ubican su topónimo en la ciudad de los vetones *Cattobriga* (“fortaleza elevada”), o de los romanos *Fonte Capta*, es decir, “Fuente hallada” (haciendo alusión a las gargantas naturales y pozas de la comarca).

El caso es que los Jugadores, acompañados de Tiago, Aleixo, Gil, Pacheco y tal vez Jonás con Manrique avanzan acercándose a la aldea de Hoyuelas. Ahora se hallan atravesando una de las encomiendas de Alcántara más importantes, la de Santibáñez, cuyo castillo es el de mayor extensión al norte de las ciudades de Cáceres y Coria (por eso Lesmes no ha querido adentrarse demasiado por allí). El verdor de aquellos parajes, y los aún cálidos días y noches algo frescas hacen de la comarca un lugar tranquilo (amén de los bandidos o alimañas que uno pueda encontrarse).

Ahora es media tarde, y, como decimos, en dos días se celebrará el enlace previsto en el castillo sobre la pequeña población. Mientras aún avancen sobre los picos y cimas recortadas sobre su vista, una abundante columna de humo podrá advertirse bajo de sus pies, en lo profundo de la falda del monte que recorren. Dada la extensa vegetación conformada por los bosques de pinos y castaños, no será posible ver su epicentro a no ser que se acerquen. Si los Jugadores se aventuran allí (no está muy lejos, sólo hay que descender la falda y caminar menos de diez minutos) verán que una choza situada en

un claro ha sido quemada recientemente. Sólo quedan en pie sus cimientos en su base, y el resto está calcinado. Por el estado, podrá deducirse que debió ocurrir en menos de un par de horas. Eso sí, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará ver algún resto de hueso aquí y allá, cerca de la desaparecida vivienda; y en caso de éxito crítico, una calavera humana en mitad del claro que asoma en la superficie del claro. No obstante, no podrán averiguar mucho más.



En cualquier caso, los Jugadores acabarán llegando, no mucho tiempo después, a la aldea de Hoyuelas, justo al anochecer, nada más atravesar un collado entre dos montículos y descender hasta la falda de la solana. Verán que se trata de un puñado de casas levantadas con la pizarra de la zona y situadas muy juntas. En realidad es a veces difícil diferenciar dónde comienza y dónde termina la vivienda del vecino, pues su trazado irregular, al igual que sus callejones inclinados, está adaptado a la orografía del monte. Y pese a la humildad de la población, casi todas las viviendas poseen una troje o desván en su parte superior, haciendo los hogares y tejados más altos de lo habitual.

Si el grupo quiere alcanzar el castillo situado en lo alto de un cerro próximo, deberá atravesar la avenida principal, la cual asciende directamente hasta la fortaleza. Los pinos se elevan a un lado y a otro del sendero (al igual que las casas) haciendo que, una vez caiga la noche, el

lugar parezca un sitio tenebroso. Al paso de la comitiva de Jugadores, algunas de las ventanas de las casas se cerrarán a su paso. También se dibujan cabezas detrás de ellas, escudriñando la llegada de forasteros.

Si alguno de los Jugadores prueba suerte y trata de charlar con los vecinos, éstos sólo podrán indicarles por donde se llega al castillo (cosa evidente, por otro lado). Un éxito en una tirada de **Empatía** servirá para averiguar cualquier otra cosa. Por ejemplo, que desde el día de ayer gentes dispares han estado acudiendo al hogar del barón don Conrado, para el casi inminente enlace de su hija; también que los vecinos de Hoyuelas acuden al sermón una vez a la semana en la iglesia que hay en el interior del castillo. Si acaso les preguntan por la cabaña que quemaron éstos no sabrán nada (es cierto).

Cuando el grupo alcance el castillo verá que su muralla es robusta, y que las tres torres que desde lejos se vislumbraban son majestuosas. Pese a intuirse el trazado irregular de su planta (adaptado a la cima del cerro), sabrán sin duda que aquel lugar es un emplazamiento estratégico en la zona. Nada más llegar al portón principal, precedido por un camino compuesto en zigzag, los Jugadores verán el reflejo de luces en la parte posterior de la muralla. Si éstos alzan la voz para avisar de su llegada, un par de soldados se asomarán a las almenas, justo al lado de una de las torrecillas de la barbacana de entrada. Si Jonás va con ellos se presentará como el hijo de Beltrán Blasco, natural de Trujillo, y en representación de su padre invitado al próximo enlace. Si no fueron con él podrán alegar cualquier identidad y pedir auxilio o refugio, pues las puertas se les abrirán igualmente (los soldados saben que los invitados a la boda de la hija de Conrado y Úrsula están llegando a cuentagotas).

Una vez dentro, tras unos segundos de espera, les recibirá en el patio de armas (inmediato a la puerta) un hombre de mediana edad, cabellos blancos y largos y ojos azules, con un candil sujetado en alto. A su espalda le escoltan los dos soldados que abrieron el portón. Se presentará como Tobías, portero y siervo en el castillo. Y ante la petición de cobijo y la respuesta a ciertas preguntas típicas (alguno de sus nombres o sus intenciones de paso) no tendrá a mal mandar guarecer a sus caballos (si los llevan) y acomodar a la comitiva según su condición: don Tiago, Jonás y algún Jugador de clase social nobiliaria o eclesiástica podrán pernoctar en una de las torres; el resto (incluido Gil y Pedro Pacheco) podrán dormir en el granero o el establo, con las varias bestias que allí se guarecen. El patio, por cierto, está ocupado por varios carruajes y equipajes. De hecho, hay personas durmiendo a sus pies, dada la gran afluencia de invitados.

Tobías añadirá que a la mañana siguiente podrán ver al matrimonio regente, presentarse y hablar con ellos, pues ahora se hallan en su alcoba. Y si piden algo de comida o bebida podrá avisar a algún siervo para proporcionarles algo de queso, pan y cecina, pero poco más.

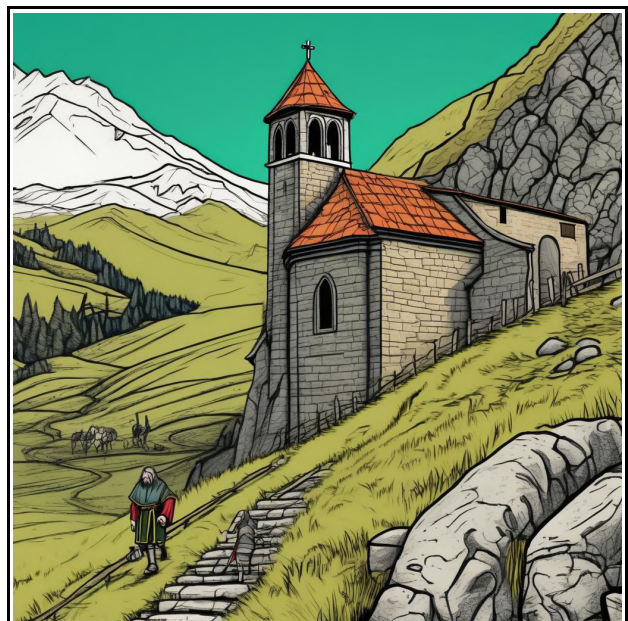
Al día siguiente, poco después del amanecer, el grupo se dará cuenta que la servidumbre del castillo y los varios invitados al lugar se están movilizand, preparándose para viajar. Con solo preguntar a cualquier criado podrán saber que en el presente día se celebrará una pequeña ruta hasta la ermita de San Gregorio, con los contrayentes a la cabeza, para recibir la bendición el santo. Por lo visto es tradición en la comarca antes de contraer unas nupcias.

Cuando los Jugadores conozcan a don Conrado y doña Úrsula, éstos ya habrán sido informados de su llegada la noche anterior, y se alegrarán de recibir nuevos invitados a la boda. De su boca les pedirán que acudan a la procesión y por supuesto al enlace de su hija Elvira. Según dirán, en la celebración podrán conocerse algo mejor. Por supuesto, no habrá problema en que alguno de los Jugadores desee quedarse en el castillo y evitar más viajes. Así lo harán algunos asistentes ancianos y los PNJ que viajan con el grupo (Tiago, Aleixo, Gil, Pacheco y Jonás en su caso). Poco o nada habrá que preparar para marchar a la ermita, la cual, según podrán saber, se halla en un pequeño valle detrás del cerro más próximo al castillo.

2. Desentrañando rumores

Si los Jugadores acuden a la procesión hacia la ermita, la comitiva estará formada por gentes montadas a caballo, como los novios (Elvira y Gonzalo, un tipo natural de Béjar y algunos años mayor que ella), los barones de Hoyuelas y una docena de nobles invitados. Junto a ellos viajan criados del castillo, los dichos asistentes al enlace y cuatro soldados.

Finalmente un sacerdote camina entre la gente, pues tal vez oficie algún tipo de sermón u oración al llegar al templo. En este punto, el Director/a es libre de añadir alguna personalidad de importancia o bien inventarlos.



Durante el viaje (estimado en algo menos de una hora) o una vez alcancen la ermita (a gusto del Director/a), los Jugadores podrán conocer algunas cosas, bien simplemente preguntando o bien realizando alguna tirada de **Elocuencia** (a discreción del Director/a):

- Un invitado de unos cincuenta años presente en la comitiva es Sancho de Arcedo, señor de las aldeas de Benzoña y Hurtada (unas leguas al noroeste de la Sierra de Gata), y descendiente de Juan de Arcedo (Ver campaña "*Los Infortunios de don Juan de Arcedo*", en el suplemento *Ora Pro Nobis*). Fue quien mandó a sus siervos quemar la cabaña antes de llegar a Hoyuelas. Por lo visto pensó que cualquier bandido podría ocultarse allí, y decidió que eso no ocurriera.

- No muy lejos de esa ermita se dice que vive una mujer, quien recorre los intransitables caminos y sendas que rodean Hoyuelas. Por lo visto, los cazadores y pastores de la zona dicen que se llama Lucrecia; aseguran que vive con los animales de la sierra y que hasta es capaz de hablar con ellos. La cabaña quemada por el de Arcedo fue una vez su hogar, antes de darse a la vida con los animales salvajes. (se trata de *Lucrecia, la Lobera*, que se muestra en el capítulo siguiente).

- Gonzalo de la Cueva, el futuro esposo de la joven Elvira, tiene mucho poder en las tierras de Hoyuelas, su castillo, y por extensión en sus futuros suegros, los condes. Por lo visto, hace un año medió un conflicto entre don Conrado y el Comendador de Santibáñez por el derecho de las rentas en las lindes que separan los territorios que ambos poseen. Gonzalo consiguió que el Comendador alcantarino no siguiese exigiendo revisar las lindes ni que irrumpiese a la fuerza contra Conrado. Por ello, como agradecimiento el barón le ofreció la mano de su hija.

Una vez en la ermita, se celebrará un pequeño rito cristiano para obtener la bendición de san Gregorio; y con el sacerdote a la cabeza, se expondrán unos sermones solemnes y se colocarán unas cintas de tela y ramos de flores a los pies de la imagen, en la hornacina del pequeño templo. Poco después, la gran comitiva regresará al castillo.

Si alguno de los Jugadores se quedó en el castillo también podrán deambular por el lugar o descender hasta la aldea de Hoyuelas. Al igual que antes, podrán obtener cierta información, utilizando si es preciso tiradas de **Elocuencia**:

- Algún criado/a del castillo o los vecino/a de la aldea podrá informarles de que un familiar suyo (o él/ella mismo), caminaba por el monte y fue testigo del suceso de la cabaña quemada. Por lo visto, vio a una muchacha correr cuesta abajo, entre los árboles, mientras era perseguida por otros tipos. Éstos eran criados de Sancho de Arcedo, y ella era su esposa (llamada Malena). La muchacha (casi veinte años menor que él), intentaba huir del esposo y trató de esconderse en la destartada

cabaña. Tras apresarla, el esposo observó la casa y, al ver su ruinoso estado, ordenó prenderla fuego.

- Una muchacha, Malena, se asoma en la alcoba de la torre que ostenta como invitada. Una tirada de **Descubrir** hará saber a los Jugadores que les está observando, y en tal momento se esconderá avergonzada. Si van a hablar con ella (no habrá impedimento en eso) se presentará, y notarán un evidente temor en su rostro. Sepan o no de su altercado, no contará nada más (por el momento).

En ese día, a no ser que el Director/a estime lo contrario, no habrá más eventos de importancia (tan sólo llegarán al castillo los últimos invitados al enlace y algunas carretas con provisiones para el banquete). Por la tarde, el conjunto de criados de Conrado y Úrsula comenzarán a levantar una gran tienda de lonas, cuerdas y postes de madera, lugar donde se celebrará el banquete de bodas.

3. El banquete

Al día siguiente, los Jugadores deberían prepararse para el ritual, que se celebrará al mediodía. Don Tiago parece haberse levantado de buen humor, pues al menos está pudiendo descansar sin preocuparse por dramáticos eventos añadidos. Antes o después, los Jugadores notarán que Aleixo está intranquilo. Si le preguntan éste les dirá que está siendo un largo viaje, y que no las tiene todas consigo en el asunto de hacer confesar a Gil Dávila ante el Concejo de Ciudad Rodrigo. Sin embargo, un éxito en una tirada de **Empatía** les hará intuir que hay algo más, aunque el portugués no dirá nada por el momento (ni don Tiago ni ningún PNJ sabrá los motivos). **Nota para el Director/a:** Aleixo ha visto en el castillo a un comerciante al que estafó en los años que se dedicaba a ser mercader... lo cual ya es mala suerte.

Hasta el momento en que se celebre el enlace en sí, el grupo podrá deambular por el castillo como le plazca. Tobías, el portero, aparte de estar pendiente de quien pueda llegar al castillo, se hallará a disposición de los Jugadores. Aleixo, como decimos, estará algo preocupado, y evitará mostrarse o hablar demasiado con cualquier extraño.

Poco después el enlace se celebrará delante del edificio principal, a pleno sol. No obstante, éste será corto. De nuevo se realizarán un par de sermones y poco más, pues ya tuvieron suficiente el día anterior. Ahora, a mediodía, comenzará el banquete.

La gran carpa está preparada, los asientos y las mesas colocadas, y los criados saben ya cómo proceder con unos y con otros. Los nobles más cercanos a los padres de la novia se sentarán próximos a ellos (por ejemplo, Sancho de Arcedo se ubicará junto a doña Úrsula, y un caballero de la orden de Alcántara, pese a las recientes fricciones con don Conrado, se sentará junto a él). La joven Elvira y su ahora esposo Gonzalo de la Cueva se ubicarán en el centro de la mesa principal, presidiendo el

banquete. Don Tiago y cualquier PNJ que el Director/a estime oportuno se hallará también cerca de los novios; no así el resto, quien compartirá distancia con el resto de criados de los invitados colocados casi al inicio de la gran tienda de lona. Jonás, por su parte, se hallará alejado de los Jugadores.

Al tiempo que la plantilla de criados del castillo se movilizará para comenzar a traer los primeros platos y jarras para los invitados, no tardarán en aparecer dos músicos en mitad del espacio para amenizar el convite con su presencia y sus flautas. La muchedumbre comienza a charlar, llevarse las copas de vino a los labios y degustar cochinillo asado, plato principal del banquete.

Antes o después, si los Jugadores hablan con los invitados que tengan a su lado podrán saber cualquier de los rumores explicados en el epígrafe anterior (esta vez la tirada de **Elocuencia** será **Fácil +25%**, dada la animada

situación de celebración). Por otro lado, mientras estén comiendo, sucederán dentro de la gran lona una serie de eventos. Es por ello que el Director/a debe pedir a cada Jugador una tirada de **Descubrir**. En caso de éxito, éstos se darán cuenta de uno de los siguientes eventos:

1) En cierto momento, Jonás será servido de vino por una sierva de don Conrado. Tras rellenar su vaso, éste le dirá algo al oído, y la mujer asentirá. Un instante después, tras dar un sorbo a la copa, Jonás le entregará a la mujer una pequeña bolsita de tela. Ésta, muy discretamente, se la guardará bajo el vestido. Ella volverá a las cocinas.

2) Un tipo con un bonete oscuro en la cabeza mira mal a Aleixo desde la distancia. Sorbe vino y mastica la comida sin dejar de observarle. Después se toma un descanso y vuelve a hacerlo. Parece como si conociera al portugués, pero su rostro parece lleno de ira. Si alguno de los



Jugadores pregunta a Aleixo, éste acabará confesando que ese hombre es Justo de Trigalejo, un mercader que conoció cerca de Salamanca hace mucho tiempo, antes de dedicarse a servir a don Tiago. Dirá que no se llevaban bien, pero un éxito en una tirada de **Empatía** les hará saber que hay algo más. Si se le insiste, Aleixo confesará que, en un momento de necesidad económica, le estafó en un negocio (le pidió unos adelantos dinerarios en un asunto de ventas formalizado a medias, el negocio nunca se produjo, y el portugués jamás se lo devolvió). Si hablan con el de Trigalejo les contará prácticamente lo mismo (pero mantendrá la calma).

3) Malena, esposa de Sancho de Arcedo, se halla cohibida, como amedrentada. Come con recelo, y su marido Sancho charla animadamente con don Conrado, sin prestarla demasiada atención (más bien ninguna). En cierto momento, Sancho se levantará para ir a hacer sus necesidades, momento en que la joven se levantará, acudirá al Jugador que superó la tirada (o alguno de ellos) y les suplicará desesperada que le ayuden a tomar un caballo para huir del lugar... La joven podrá resumirles el asunto de la cabaña, alegando que el de Arcedo es un hombre déspota, una fatídica influencia para todos cuantos están a su alrededor. Si el/los aceptan, Malena los citará unos minutos después en el exterior, cerca del establo para llevar a cabo el plan.

Tras presentar estos tres eventos, los Jugadores podrán actuar en consecuencia respecto a ellos:

- Si preguntan a Jonás por lo que vieron, éste negará haber entregado nada a la criada, y así lo hará también la sirvienta, alegando que no son “asuntos suyos”. Si los Jugadores insisten en saber de la cuestión, éstos no confesarán nada (dada la gravedad del mismo explicada en el anexo) a no ser que se supere una tirada de **Tormento** y se le practique algún tipo de método de confesión (cosa que debería producirse en una situación extrema y con razones de peso, claro. Ver Apéndices: *la Venganza de Jonás*). En tal caso dirán que la bolsa contenía una “gratificación” para la criada y a uno de los soldados del castillo, pues ambos debían proporcionar a Jonás una salida en mitad del banquete, dado que pretendía éste formar un caos en mitad de la boda... Tras avisar de ello, Jonás y sus compinches serán inmediatamente apresados.

- En cierto momento, cuando Aleixo se ausente, éste tardará unos largos minutos en volver. Si los Jugadores van a buscarle lo encontrarán cerca de una de las torres menores del castillo. Dos soldados de la guardia nocturna intentan retenerlo mientras éste se revuelve. Si el grupo se acerca sabrán que van a llevarlo, por orden don Conrado, al calabozo. En el caso de que los Jugadores hablen con el barón, éste les dirá que el mercader Justo le ha dicho que ese tipo le estafó en el pasado, y por respeto a su hija no ha querido prenderle allí mismo, delante de los invitados. Tan solo superando un éxito en una tirada de **Elocuencia** podrán convencer al barón de que aquello fue un error pasado. Ni tan

siquiera Don Tiago podrá interceder por su criado a no ser que se supere esta tirada (y tal caso se le llevará al calabozo, al menos, esa noche). Si esto pasa, Tiago se retirará a su aposento, abandonando con desprecio el banquete.

- Si los Jugadores deciden ayudar a Malena a escapar de su marido, será tarea del Director/a plantear los entresijos, dificultades y tiradas que pueda llevar a cabo ese plan: largarse en medio del banquete de un modo discreto, buscar una vía de salida alternativa, tomar un caballo para garantizar la huida, manejar los posibles encuentros con los criados del castillo, etc. Si consiguen sacar a la joven de allí, ésta se lo agradecerá y les entregará lo único que lleva de valor encima (aparte de su coraje): un medallón con un bonito rubí engarzado, muy pequeño, que bien podría valer entre unos cien y ciento cincuenta maravedís (regalo de su mal esposo).

4. Boda de sangre

Si los Jugadores no averiguan las intenciones de Jonás, será entonces cuando, estando el banquete en pleno apogeo, se marche junto con su criado Manrique (quien, por cierto, tendrá un par de caballos listos en las cuadras). Un soldado, gustosamente sobornado el día antes, les proporcionará una salida a través de un acceso trasero del castillo para que puedan escapar.

Tanto antes de marcharse, como si Jonás es apresado, el criado Manrique activará un hechizo para tratar de causar un caos generalizado (tal y como era el plan inicial de ambos dos). El mudéjar saldrá de la tienda y enterrará un brazaletes en el patio de armas, en una zona arenosa. Luego sajará la palma de su mano con un cuchillo, y verterá sangre sobre la tierra, encima de la pieza tapada. Tras dedicar al acto unas pocas entendibles palabras, echará acto seguido a correr (bien con su amo fuera del castillo o bien, guareciéndose en alguna de las torres menores del mismo, si es que su amo sigue allí).

En ese momento habrá invocado a un terrible mal. Unas finas hebras de humo comenzarán a salir bajo el hueco de la tierra, y enseguida se materializarán sobre el patio de armas tres seres monstruosos del tamaño de un caballo, cuya forma corporal es totalmente grotesca: un cuerpo humano que corretea con sus cuatro extremidades a gran velocidad, las cuales acaban en pequeño muñones (tal vez se podría decir que son pezuñas con dedos); en su espalda aguanta dos raíces retorcidas cuyo extremo no son sino dos agujones flexibles; y posee un rostro irregular, que con afilados colmillos descolocados le confieren un terrible aspecto. *Nota para el Director/a:* se trata de una criatura ficticia.

A partir de ese fatídico momento, las criaturas atacarán a todos los presentes en el banquete, tratando de eliminarlos a dentelladas, con alguno de sus dos agujones, o saltando directamente hacia ellos. La lona se rasgará, las mesas se dañarán o quebrarán y la muchedumbre enloquecerá. Los invitados huirán

despavoridos de la tienda, algunos de ellos del castillo, y los pocos soldados de la fortaleza plantarán cara a alguno de los seres. En cierto momento las bestias acorralarán a algunos presentes, y éstos pedirán ayuda mientras tratan de atrincherarse en el edificio principal. Sin embargo, las bestias saben escalar (y podrán elevarse hasta los balcones o ventanas para colarse en el interior).



En cualquier caso, el Director/a debería marcar un tono desesperado, agobiante, y hacer que las criaturas provoquen una sanguinaria escena que marque a los presentes de por vida (si es que sobreviven). Seguramente, en algún momento éstas llegarán a enfrentarse a los Jugadores, dejando que el Director/a decida el número de ellas contra las que luchar (tal vez alguna haya caído frente a algún soldado del castillo).

Si Jonás fue apresado y llevado al calabozo, Manrique tratará de llegar hasta él, abrir la puerta y escapar junto a su amo. Sin embargo, ninguno de ellos lo conseguirá, pues la situación se les habrá ido de las manos, y ambos perecerán al ser mordidos mortalmente. Por último, cabe destacar que ni Pedro Pacheco, Gil Dávila o Aleixo sobrevivirán al ataque: **los tres también sucumbirán** por las devoradoras criaturas (este último, si se hallaba en el calabozo, habrá perecido allí). Por suerte, don Tiago se habrá refugiado en medio del alboroto en la torre principal, tratando de ayudar a Conrado y Úrsula, finalmente sin éxito. Él pudo enfrentarse con su espada a una de las criaturas y por suerte y buena maña hacer que huyera justo cuando acabó con la vida de los anfitriones.

Conclusion

Cuando todo haya pasado, los Jugadores podrán hacer recuento de las víctimas. Aparte de ellos y Tiago, nadie ha sobrevivido. Los barones yacen en su hogar; su hija y su recién adquirido marido huyeron rápidamente con

alguno de los soldados; Justo de Trigalejo fue aplastado por una de las criaturas; Sancho de Arcedo pereció mientras intentaba tomar un caballo y Malena huyó, bien antes o bien durante el fatídico episodio. El resto de criados y soldados se hallan entre los caídos o entre los huidos.

Después, don Tiago llorará amargamente la muerte de su siervo, tomándolo en brazos mientras blasfema entre llantos contra Dios y contra el Diablo al mismo tiempo. Perder a su esposa y su amigo han sido un duro trago, y no habrá consuelo por el momento. Durante esos momentos no habrá forma de interiorizar lo que ha pasado, y un silencio en medio de la noche acabará reinando en el castillo.

Pese a que traten de buscar ayuda, el portugués no tendrá mas fuerza para continuar, ni tan siquiera para retomar su camino hacia ciudad Rodrigo. Ahora, sin la presencia de Pedro Pacheco ni la confesión de Gil no podrán influir en el Concejo de Ciudad Rodrigo para poner justicia sobre el Obispo Dávila. Aparte de ello, la muerte de Aleixo es el nuevo trauma del portugués. Por ello, antes o después se levantará abatido y desolado, y comenzará a amortajar el cuerpo de Aleixo como pueda, con sus propias manos. Apenas dirá nada, y cuando termine de prepararlo lo colocará en una carreta, y se dispondrá a atar un par de los caballos supervivientes al transporte.

Sólo dirá algo más a los Jugadores, y es que no piensa volver a Ciudad Rodrigo, pues nada le ata a ese lugar. Por lo visto cargará el cuerpo de su amigo y en unas horas, cuando amanezca, comenzará nuevo camino hasta la villa portuguesa de Almeida, lugar donde nació Aleixo, para darle digno entierro allí. Y es que Tiago está seguro que el joven haría lo mismo con él.

Ésta vez no les pedirá que le acompañen, puesto que los Jugadores ya ha hecho suficiente por él (aunque tampoco rechazará que vayan consigo, cosa que debería pasar, al menos después de estar a su lado todo este tiempo...). Esa noche, los doce cuerpos yacentes dentro de la fortaleza deberían ser quemados o sepultados de algún modo, so pena de ser pasto de las alimañas o las aves a partir del día siguiente.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por ayudar a escapar a Malena : +15 p.Ap.
- Por evitar que encarcelen a Aleixo, +5 p. Ap.
- Por hacer confesar a Jonás: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Criaturas cuadrupedas

FUE: 25 Altura: 2,45-2,50 varas

AGI: 20 Peso: 220-240 libras

HAB: 10 RR: 0%

RES: 25 IRR: 110%

PER: 20

COM: -

CUL: -

Protección: Carecen

Armas: Mordisco 45% (2d6+1d4), Picadura 40% (1d4+Veneno)

Competencias: Descubrir 50%, Rastrear: 55%, Saltar 80%, Trepar 90%.

Hechizos: Carecen

Poderes Especiales: *Veneno*. La picadura de la criatura lleva consigo un reflujo de veneno y sus posteriores consecuencias si no se supera una tirada de **Resistencia** x1. Dichas consecuencias pueden ser sufrir dolores musculares, mareos, parálisis momentáneas, pérdida de inconsciencia y continua somnolencia (entre otros efectos), y las tiradas de Competencias y Características se verán afectadas con un malus de -25% y -50%, respectivamente hasta el final de la campaña. Si la víctima no se pone en manos de un profesional médico en la siguiente semana comenzará a perder diariamente 1 punto de Característica al azar. Cuando haya perdido dos punto de la misma Característica, el personaje morirá automáticamente. Eso sí, es posible evitar que el veneno actúe activando previamente a la picadura los siguientes hechizos: *Cruz de Caravaca*, *Hechizo Rojo*, *Piel de Lobo* y *Elixir de Vida*. También se puede mitigar el efecto del mismo mediante los hechizos *Purificar Poznoñas*, *Expulsar enfermedades*, *Fuente Encantada*.

Apendices

La venganza de Jonás

Beltrán Blasco no es el nombre del padre de Jonás. En realidad nunca lo conoció, y ni tan siquiera sabe cómo se llama. El caso es que éste si que es natural de Trujillo, y su hermano Suero, no era sino un vecino que vivía hasta no hace mucho en Hoyuelas.

La joven Elvira, hija del barón Conrado, confundía continuamente la buena educación con la amabilidad, y la servidumbre con la pretensión. Y por ello que tomó cierta amistad con Suero, y la muchacha creyó que éste bebía los vientos por ella. No siendo así en la realidad, que Gonzalo de la Cueva, enterado de este hecho, dio parte al barón para que arremetiera con dureza contra Suero, dejara de pretender a la muchacha (reiteramos

que el hermano de Jonás no tenía interés en la joven Elvira) y su prometida escarmentara. Pero Conrado Ruiz se pasó en exceso con las exigencias de su futuro yerno, y mandó colgar, sin miramiento alguno, al bueno de Suero en mitad de Hoyuelas. Poco después, enterado de los hechos, Jonás llegó a la sierra, corroboró de los hechos y decidió vengar la cruenta muerte de su hermano. Lleno de ira, lo más común hubiera sido intentar acabar con el barón, pero Ramón siempre estaba rodeado de súbditos y protegido por sus hombres. Por ello, la siguiente opción que barajó fue contratar a alguien que hiciera ese trabajo por él.

Por ello regresó a Coria, y en esa ciudad tenía previsto depositar su confianza y dineros en alguien que supiera dar buenas estocadas. Pero quiso el Diablo darle a entender que había otros métodos más profundos y directos, ya que se topó con un mudéjar en el pequeño barrio judío de la villa. Fue éste quien le informó que por un buen precio podía obrar prodigios, desatar iras e invocar fuertes tormentas. Su nombre era Manrique, un converso de aspecto bondadoso que había aprendido (solo él sabía cómo) artes puramente indescriptibles. Tan solo una pequeña prueba de su magia hizo falta para que Jonás aceptara su ayuda, y ahora sólo debían retornar a Hoyuelas y acabar lo estipulado. Sabiendo el momento y día del enlace de Elvira, Jonás y Manrique tomaron una falsa personalidad (representantes de un viejo amigo del barón, el *padre ficticio*) y viajaron hasta allí para hacerse pasar por invitados. Una vez dentro, el mudéjar daría rienda suelta a sus poderes para cobrar la venganza de Jonás (aunque como se ha visto, no pudo controlarlos). El resto ya se sabe.





Decimosexta parte:

El Lobo y el Aguila

No hay justicia ni venganza que aiente más que la bondad de Dios

Introducción

En este punto llegamos al final de las aventuras de los Jugadores junto a don Tiago, el cual ha sufrido otra cercana pérdida. La posibilidad de hacer caer el peso de la justicia al instigador de la muerte de su esposa, el Obispo Rodrigo Dávila, parece nula. Pero la viña del Señor es amplia y próspera.

1. Lucrecia, la lobera

Es el amanecer del día siguiente. Antes o después, don Tiago y los Jugadores deberían abandonar el castillo de Hoyuelas (como es intención del primero). El viaje por los montes de la Sierra de Gata será silencioso y tranquilo. Su destino es Almeida, villa heredada por don Tiago, situada cerca de la frontera con Castilla, al noreste de Ciudad Rodrigo. En tal lugar, nació Aleixo, y es donde el noble espera que sus restos reposen. A no ser que lo haga algún Jugador, será el propio Tiago quien conduzca el carro que, tirado por dos caballos, transporta el cuerpo sin vida de Aleixo. El portugués permanecerá callado, y en algún momento volverá a agradecer a los Jugadores su valía y su compañía, sobre todo ahora que la zona que van a atravesar no es territorio sino de una cruenta guerra entre reinos.

Continuando el viaje (recordemos, estamos aproximadamente a finales del mes de septiembre), durante la primera jornada y la primera noche no ocurrirán eventos de importancia. Tampoco al siguiente día, donde sólo un mar de montañas y un pesado traqueteo será lo único que el grupo perciba con sus sentidos. Don Tiago no es un experto rastreador, pero sabe que cuando atraviesen la sierra podrán calibrar dirección hacia Almeida de una manera más precisa.

En torno al 30 de septiembre, el grupo se topará con un pastor natural de una aldea llamada Torna, no muy lejos de sus pasos, y podrán saber que pronto alcanzarán si siguen la misma dirección en su ascenso, las ruinas de un convento franciscano, conocido como convento del Hoyo, y dedicado a la Virgen de Monteceli. También que tras superar ese lugar el descenso de la sierra les será inminente.

Ahora bien, esa misma tarde, cuando el sol ya comience a inclinarse antes de preceder a la noche, el grupo escuchará varios de aullidos de lobo, cuyo eco resonará entre los enormes altozanos y depresiones que les rodean, colmados de alcornoques, madroños y castaños.

En este punto, los Jugadores tendrán que conseguir un éxito en una tirada de **Resistencia x3** para sobrellevar el esfuerzo del ascenso, pues están llegando a la zona más alta de la sierra de Gata (entre 1200-1300 m. de altura). Si no la superan, cada uno de ellos podrían sufrir algún tipo resbalón, torcedura, etc., con su consiguiente pérdida de un punto de vida.

A medida que ascienden sabrán que tal vez sean las ruinas de ese convento el mejor lugar para acampar y dar descanso a los caballos. Pero justo antes de llegar a la zona donde se ubica, la comitiva será visitada por una manada de lobos. Se esconden cerca de ellos, entre la espesura retorcida de matorrales y árboles de los montes. Parecen, además, caminar como a la par, observando sus pasos. Durante un buen tramo, los animales parecen observarles con comedido interés.

Tanto si deciden tomar alguna precaución o no hacer caso de los animales, no tardará en aparecer una figura femenina en mitad de la vereda que atraviesan. Una mujer de ojos claros, con vestiduras pardas, pelo cardado y rubio, y piel blanquecina, manchada más bien, se interpondrá en el sendero. Enseguida, los mismos lobos que observaban a los Jugadores y al portugués se acercarán a ella, correteando dócilmente junto a su lado. Cualquiera diría que están a su merced. La mujer, entonces, les comunicará algo: *“Estáis cerca. Subid hasta la Cruz de San Pedro”*.



Sean cuales sean las intenciones o reacción del grupo, la mujer no responderá a preguntas o mandatos. Ésta señalará a la parte más alta del monte en el que están (en realidad hacia la misma dirección en la que marcha su ascenso). Si los Jugadores tratan de acercarse a ella, los lobos se interpondrán, evitándolo. Después, ésta se

marchará junto con sus animales, perdiéndose en el bosque. Don Tiago no sabrá nada de ninguna cruz, y el pastor con el que antes hablaron no les dijo nada sobre eso.

Suponiendo que todos ellos reanudan su viaje (tratar de buscar a la mujer será inservible), el camino ascendente y rocoso será un obstáculo insalvable para el carruaje. Por ello será necesario transportar el cuerpo amortajado de Aleixo (y las provisiones o equipaje que puedan llevar) sobre los cuartos de alguno de los caballos. Y aún con los rayos finales de la tarde golpeando sobre sus cabezas, el grupo alcanzará una explanada más o menos libre de vegetación, rodeada de castaños. En su centro, tal y como la mujer de los lobos informó, se alza una tosca cruz de piedra sobre un pedestal. Detrás de ella, además, se ubica una pequeña casa de madera con una chimenea, lo cual asemeja la choza de pastores o leñadores. A los pies de la cruz les estará esperando la mujer de antes con algunos de los lobos de la manada.

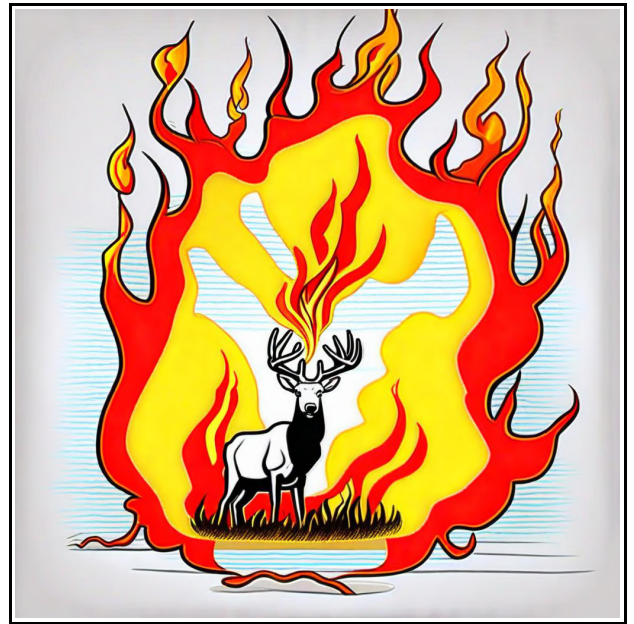
Ésta vez, ella hará un gesto a sus animales y se dispersarán, al tiempo que moverá la mano para que se acerquen. Cuando los Jugadores lo hagan se presentará como Lucrecia, y podrán hablar con ella. Por lo visto vive allí, en plena naturaleza, rodeada de sus lobos. No es que los haya domesticado, sino que simplemente hace tiempo fue aceptada como una en su manada. Una vez habitó en Hoyuelas (recordemos que su hogar era la cabaña quemada), pero no les dirá por qué marchó de allí. Si por casualidad insisten en ese tema, un éxito en una tirada de **Elocuencia** les hará saber que la mujer fue llamada a esta sierra para encontrarles y guiarles... precisamente hasta ese lugar... (y no dará más explicaciones). Luego les preguntará qué le ocurrió al cuerpo amortajado que llevan consigo. Podrá darle ánimos a don Tiago, aunque si les preguntan por sus intenciones para con el grupo les dirá que *“no se apenen, y que ha llegado el momento...”*.

Acto seguido, los Jugadores escucharán un cada vez más audible trote, al tiempo que notarán dos brillos de luz más allá de los primeros árboles que les rodean. En cuestión de segundos aparecerá en el claro, salido de la linde del bosque, un venado con pelaje rojo y cuernos flamígeros. Los caballos se asustarán un poco, y luego el venado avanzará despacio hacia la cruz de piedra, deteniéndose delante de don Tiago. Se trata del mismo animal que tal vez alguno de los Jugadores advirtió en el capítulo decimocuarto. Lucrecia entonces le hará una reverencia.

El grupo escuchará ahora como ecos resonantes en sus cabezas. Es la voz del animal, mientras éste les mira impasible, casi inocentemente. Les indicará que cuando se haya ido tomen con sus manos un puñado de cenizas de su cuerpo. Después, que entren en la cabaña y lo lancen en el fuego de un caldero que hay dentro. También que no teman a la oscuridad. Y nada más. Ante las cuantiosas preguntas que los Jugadores deben tener, el animal tan sólo responderá en sus cabezas que es

voluntad divina que hagan eso, incluso que no teman de las consecuencias del gran trago que han pasado (*¿se referirá a la fatídica boda de Hoyuelas o a todo su viaje hasta el momento?*).

Entonces, la cornamenta del venado rojo comenzará a arder con más ímpetu (como tal vez ya hizo en el primer encuentro), y en unos instantes el fuego se extenderá por todo su cuerpo, convirtiéndolo al animal en ceniza en pocos segundos. Aquellos Jugadores que no vieron a este animal en el capítulo decimocuarto ganarán en este momento 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.



Después, Lucrecia les deseará suerte a los Jugadores, les dirá que ella ha preparado el caldero que encontrarán en la cabaña y se marchará definitivamente con los lobos. Si antes le preguntan por la identidad o procedencia del animal, opinará que es un enviado de Dios, aunque ni ella misma sabe si es Dios o el Diabolo quien ha puesto en marcha todo este juego. La mente de don Tiago es ahora un puñado de emociones inestables (y quien sabe si también la de los Jugadores), por lo que el portugués estará dispuesto a tomar un puñado de cenizas, pero al hacerlo se quedará mirándolo. No entiende muy bien lo que acaba de pasar (como es lógico).

Si los Jugadores se aventuran al interior, encontrarán una sencilla casa de piedra y madera. Unas brasas ardientes en el fondo de un caldero de bronce calienta e ilumina el lugar, ahora casi inundado por la oscuridad de la ya asentada noche en el exterior. En la cabaña no hay asiento alguno, ni tampoco ningún tipo de mobiliario u objeto, pues tan sólo cuenta con una pequeña ventana. Cuando el grupo lance las cenizas al fuego, las brasas reaccionarán, emanando de ellas unas lenguas de fuego de un color azulado, embraveciéndose por momentos; luego tomará un tono verde fluorescente hasta apagarse precipitadamente. Esa imagen será lo último que los jugadores vislumbren. **Fundido en negro.**

2. El Templo de los Renacidos

Los Jugadores despertarán en un entorno de abundante vegetación y mucha humedad. Hace sol, pero no sabrán si es mañana o tarde. A su alrededor sólo encontrarán árboles poco comunes, rocas, matorrales y extraños zarzales. El grupo no sabrá en qué lugar se encuentran. El terreno es abrupto y húmedo, como el ambiente, y se escuchan ruidos de alimañas e insectos por doquier. No hay rastro de los caballos, y tampoco del cuerpo amortajado de Aleixo. Eso sí: todos ellos sí que cuentan con las pertenencias y armas que tuvieron en su posesión hasta ese momento.



Si el grupo explora los alrededores, podrán vislumbrar el mar desde lo alto de una roca: se encuentran en una isla. No es muy grande, ya que se puede observar la línea marítima a unos centenares de varas en cualquier dirección a la redonda. El único punto de interés es una especie de castillo o templo situado en la parte más alta de la misma. Construida con grandes bloques de piedra, parece deshabitada y arruinada por el paso de los años, pues la vegetación absorbe parte de sus muros y su única torre. Eso sí, no parece ser muy difícil llegar hasta allí (tan sólo ascendiendo una boscosa pendiente).

Nota para el Director/a: Es posible explorar las costas del lugar, formados por playas rocosas y olas embravecidas; sin embargo, no encontrarán indicio de transporte marítimo en ningún lugar.

Acudir hasta el templo no les llevará más que unos minutos. Es como si la percepción del tiempo o las distancias no concordaran con lo que asemejan. Una vez alcancen su objetivo, se darán cuenta de que se hallan en una especie de construcción antigua, de piedra, parecido a un castillo (pero no del todo), en el que podrán adentrarse sin problema. No existe portón,

sobresaliendo sólo el hueco vacío donde debía estar. Un pequeño muro también vencido por el tiempo rodea la estructura. Sin duda que aquel lugar es un vestigio de épocas pasadas. Y en el momento en que pisen el recinto interior el sol en el cielo será tapado por unas repentinas nubes, oscureciendo por momentos el ambiente.

Si el grupo supera una tirada de **Escuchar** percibirá un eco entre los muros, como una voz o grito clamando auxilio desde algún lugar de las ruinas. A cada paso que den en su periplo notarán la evidente sensación de que están siendo observados, pero sólo superando una tirada de **Descubrir** se cerciorarán de que algunas sombras indeterminadas se mueven aquí y allá. Al grupo sólo les quedará explorar el lugar para saber la razón de su estancia allí o simplemente dónde se encuentran. Las únicas salas visitables, debido a la ruina del resto por el paso del tiempo, son las siguientes:

- **Salón:** nada más acceder al castillo el grupo encontrará una amplia sala de ceremonias. Dos mesas con un imponente tomo de polvo yace sobre las mismas. Parece que algunos adoquines del techo se desprendieron hace mucho. La luz natural entra por las ventanas sin vidrieras ni rejas. En una de las paredes descansan armas colgadas a modo de decoración, todas ellas oxidadas por el tiempo. El hedor a humedad y a escombros es evidente, y una triste sensación de soledad encogerá el corazón de los Jugadores. Existen algunas inscripciones grabadas en la parte alta de los muros, casi en los techos. Un éxito en una tirada de **Idioma: Latín**, podrá hacer leer a los Jugadores algunas inscripciones: “*Oremus usque ad resurrectionem*” (“*recemos hasta la Resurrección*”).

Por otro lado, en otro de los muros hay colgada una gran pintura. Un extraordinario cuadro de cinco varas por tres de alto contiene lo que parecen varios pasajes: una mujer con el rostro ensangrentado; una comitiva de personas perseguidas por otras; un hombre a caballo; una extraña bestia con grandes fauces; una cueva, una figura eclesíastica (con un anillo en su mano); un monasterio (muy parecido al de La Puebla de Guadalupe); un libro de gran tamaño; una gran hoguera y una batalla. También unas nupcias y unos lobos, aquí y allá. Un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará ver algún detalle aún más revelador: una pequeña figura de un venado, en llamas, muy discreto. El Director/a debería hacerles comprender, a no ser que los propios Jugadores lo intuyan por pura corazonada, que ahí están pintados pasajes de todos los capítulos que han vivido hasta el momento junto a Tiago y a Aleixo (en mayor o menor grado).

- **Patio interior:** el final del salón contiene una puerta por la que la luz entra por sus rendijas. Al traspasarla, encontrarán un espacio diáfano, a cielo abierto y de planta cuadrada, como si de un claustro monacal se tratara. No existe galería que perimetre el espacio central, el cual no es sino una especie de piscina de fango y lodo. Al otro lado se halla otra puerta, similar por la

que han entrado. Cuando todo el grupo acceda a ese patio, al mirar a sus espaldas no verán la puerta por la que han entrado allí (se habrá esfumado repentinamente), por lo que sólo les queda avanzar hacia delante. Ahora advertirán de nuevo los gritos de auxilio que antes tal vez oyeron, esta vez con más intensidad. Ahora se darán cuenta de que es una voz masculina. Un éxito en una tirada de **Memoria (Fácil +25%)** les hará recordar al timbre de voz del Obispo Dávila...

No queda más remedio que los Jugadores y don Tiago atraviesen el lodazal, el cual, una vez se adentren a él, les cubrirá por las rodillas. Cuando estén a mitad de camino hasta la otra puerta notarán que bajo sus pies hay algo que les roza los tobillos. Algún ser vivo parece manifestarse en ese charco de lodo. Justo cuando alcancen la puerta se darán cuenta de que ésta no tiene manilla ni cerradura (tan sólo unos remaches de plata en sus bordes laterales). A priori parece imposible abrirla. Justo en ese momento, emergerá del fango una figura. Se trata de una criatura de gran dimensión, con forma de serpiente gigante. Su largo y escamoso cuerpo se elevará cubierto de lodo y observará a los Jugadores con sus ojos del color del azabache. Justo después los atacará a muerte, mostrando sus afiladas fauces. **Nota para el Director/a:** como todo buen lugar inexplorado que se precie, la serpiente no es más que la criatura que protege el lugar. Se trata, además, de la última prueba con las armas para los Jugadores.

Mientras la criatura no sea vencida, el grupo no podrá continuar por su periplo en el templo. Antes del combate, el Director/a pedirá una tirada de **Agilidad x2**. En caso de fracaso, tendrán un malus de -5% durante todas sus acciones físicas en el combate a causa del lodazal que les cubre medio cuerpo. Una vez que la

serpiente sea vencida, ésta caerá sobre el gran charco de lodo y la puerta que antes estaba clausurada se deshará como cera derretida, dejando ver el otro lado. Más allá se intuye un pasillo oscuro, como una catacumba muy similar a las que atravesaron en la décima parte de la campaña.

- **El fuego:** tras atravesar un túnel excavado en roca (como si de un pasadizo bajo tierra se tratase), los Jugadores avanzarán durante unos segundos prácticamente a oscuras. Tras ese tiempo emergerá un brillo rojizo al otro lado y notarán un repentino aumento de la temperatura. Cuando se acerquen al fulgor llegarán hasta la salida del túnel. Justo en ella el espacio se abre en una grandísima caverna, más amplia que la mayor sala de un castillo o palacio que hayan visitado. No hay lugar por el que caminar excepto un gran puente de piedra que comienza ahora justo a sus pies.

Es estrecho, plano (parece una gran viga casi rectilínea) y no tiene pretil alguno. El extremo opuesto del puente alcanza la pared contraria de la gran caverna (donde hay otro hendidura). Pero lo más sorprendente es que bajo éste y bajo los pies de los Jugadores hay lava en constante movimiento, razón del extremo calor que ahora sufren. Don Tiago está evidentemente asustado, ¡y cualquiera podría pensar que se hallan en el cono de un volcán! Sin duda que aquel lugar encierra más sorpresas de las que cualquiera podría esperar.

El grupo deducirá enseguida que deberán atravesar el puente. Se darán cuenta que sólo podrán hacerlo uno por uno, dada la estrechez del mismo. El portugués mirará varias veces al fondo, donde el magma se concentra como una piscina candente, y se mostrará



visiblemente afectado. Sus manos tiemblan y su respiración se dispara, y murmurará que *“han llegado a los infiernos de Lucifer”*. Atravesar el puente requerirá una tirada de **Templanza**, pues la pura estrechez y la piscina volcánica bajo sus pies es ya un aliciente extremadamente importante como para hacer tambalear sus almas... Si no lo superan pueden desequilibrarse y caer al fondo. Ello se evitaría con otro éxito en **Agilidad x4**. Y en caso contrario, la caída hará parecer en el avivado fuego de inmediato.

Cuando el personaje que avance en retaguardia alcance la mitad del puente, éste comenzará a derrumbarse por el inicio. Lo hará como el desplome de una fila de piezas de dominó, esto es, de principio a fin (aunque el resto del puente se seguirá manteniendo pese a la nula lógica de la física). El caso es que cada Jugador debería huir hacia delante, hacia la pared contraria. Por ello será necesario superar una tirada de **Correr** para evitar pisar en el borde del puente y trastabillarse. Se trata de una situación límite, por lo que si se falla la tirada el Jugador se precipitará al vacío.

En ese caso y en última instancia, es posible realizar una tirada de **Suerte**; solo con su éxito podrá sujetarse en el último momento al borde del puente. Claro que, si esto ocurre, podrá ascender de nuevo hasta él, pero deberá superar otra tirada de **Correr** (esta vez **-25% Difícil**) para llegar al otro lado, pero no podrá volverse a lanzar por suerte en este segundo intento (en cuyo caso se traduce en una caída al fondo).

Por cierto, es tarea del Director/a mantener a don Tiago con vida, dado éste momento tan crítico (y el que aún le queda por vivir). Superado este trago, el puente se vendrá abajo, y los Jugadores podrán salir de la gran caverna por la hendidura final. A continuación, otro túnel les espera.

- **La torre**: tras otros segundos atravesando otro túnel, el grupo notará que el calor procedente del interior de la anterior caverna se va minimizando. No tardarán en notar una ligerísima brisa de aire en su rostro, y poco después el túnel volverá a abrirse a cielo abierto. Para su sorpresa (otra más) advertirán que es de noche abierta y la luna llena brilla sobre sus cabezas. Justo delante de ellos se alza una especie de torre solitaria de dos plantas. Sus sillares están cubiertos de maleza y hiedras trepadoras, así como su única entrada. Detrás de la torre parece no haber nada más que un rocoso acantilado (como si del final de la isla se tratase) y el sonido de las olas del mar.

Una vez más, alguien clamará auxilio, y en este punto sabrán que se trata de la voz de Rodrigo Dávila. Tiago pensará que todos ellos están muertos, y que demasiados pecados han tenido que causar en vida como para compartir eternidad el infame obispo...

La planta baja de la torre es un espacio diáfano, únicamente configurado por las escaleras interiores que

suben hacia arriba. En la planta superior encontrarán una sala iluminada con un par de candiles colocados por el suelo, puntos de luz suficientes como para advertir que los muros de esa planta están impregnados de sangre.

Pero el principal punto de interés es un tipo vestido con harapos, empapado en sudor y sentado en una silla con las extremidades encadenadas en ella. Yace cabizbajo y al levantar la mirada, don Tiago quedará absolutamente perplejo, al igual que el propio sujeto: como ya han intuido se trata del obispo de Plasencia. Éste mirará al portugués, alegrándose enseguida por reconocer un rostro conocido, y dará gracias a Dios por encontrarle. Entonces comenzará a llorar. Si algún Jugador intenta desatirlo don Tiago cruzará su brazo contra él para detener su intento.

Si le preguntan qué hace en ese castillo o dónde están asegurará no saber nada, sólo que lleva mucho tiempo en ese sitio. En cualquier momento don Tiago sacará su espada de la vaina con la intención de acabar con él, pues es el instigador de la muerte de su esposa. El Obispo, dándose cuenta de la situación, suplicará entre gritos al grupo que se apiaden de él y detengan a Tiago.

El Director/a debe dejar que éstos actúen según crean conveniente. Si dejan que haga justicia, el portugués enarbolará en alto su espada, y en el momento de atravesar a Dávila el filo se convertirá en fina arena justo antes de cortar su carne, delante de sus ojos, evitando así su muerte. Enseguida resonará en las cabezas de los Jugadores y en la del portugués la voz del venado rojo, igual que ocurrió delante de la cabaña. Sólo mencionará, refiriéndose a las intenciones de don Tiago para con el Obispo, que *“Matar a un Lobo encadenado no contiene justicia, puesto que la justicia perfecta se encuentra la bondad de Dios, la cual no tardarán en presenciar. El camino ha llegado a su fin”*.

Claro que, antes de ello, también es posible intentar convencer a Tiago de que no es honorable lo que piensa hacer, o quizá quitarle sus hostiles intenciones con algún otro argumento. Por supuesto, el grupo puede actuar como quiera (y si ellos deciden acabar con el alto clérigo podrán hacerlo con sus propias armas sin problemas).

En esos momentos, al igual que el filo de la espada de don Tiago, el obispo (o su cadáver) se desvanecerá como arena movida por el viento; pero también las manos y los pies de los Jugadores, sus pertenencias, los muros de la torre y todo cuanto esté presente.

Ningún jugador sufrirá dolor por ello.

Fundido en negro.

3. Retorno a los buenos tiempos

Los Jugadores volverán a despertar, ésta vez en un pequeño prado donde pastan ovejas a su alrededor. Es media mañana, y cuando se repongan y se levanten verán encinas y castaños a su alrededor, junto al rebaño de animales. Sigue sin haber rastro de los animales de carga que pudieran llevar o el cuerpo de Aleixo. A unas cincuenta varas un hombre apoyado en un callado les observa extrañado. Es un pastor, dueño de las ovejas que vigila. En las proximidades se ven las estribaciones orientales de la Serra da Estela, las cuáles son de baja altura, muy distante de la elevada orografía de la sierra de Gata que hace poco el grupo visitó.

Tanto si hablan al pastor como si no, éste reconocerá a don Tiago, y enseguida se acercará a él con el trato de “*mi señor*” en un perfecto idioma portugués. Don Tiago le mirará asombrado. Tal vez los Jugadores lo intuyan o bien lo pregunten: se encuentran en el Reino de Portugal, concretamente, según las palabras del pastor, en las tierras cercanas de la villa Guarda, dominios de don Tiago. Éste añadirá que hace tiempo que no visita el castillo, aunque sigue siendo de su propiedad. Sin embargo, el pastor quedará extrañado por esas palabras: no tiene constancia alguna de que el noble haya dejado su hogar y Guarda. Lo único que podrá hacer el tipo será invitar al grupo hasta el camino que llega a villa, desde el cual puede verse la población en la distancia.

Una vez atraviesen los muros que rodean la población, los Jugadores se mezclarán en el ir y venir de sus gentes: soldados, vecinos, campesinos, criados y viajeros de paso. La vida a intramuros, donde las casas de piedra se levantan, son un conjunto irregular tanto en construcción como en altura. A pesar de ello, parece que el lugar es un enclave estratégico en esa parte de la sierra.

Don Tiago insistirá en dirigirse al castillo, situado más arriba, para descubrir qué está ocurriendo. El castillo se erige en la loma más elevada que las viviendas, desde la cual goza de unas privilegiadas vistas. Una vez acudan, los Jugadores podrán contemplar el elemento principal de su construcción, el granito. Su estilo románico y gótico hace una mezcla en sus detalles muy diversa. Su torre cuadrada del homenaje de dos plantas parece dominar toda la población.

El ir y venir de los vecinos al interior de la fortaleza es un trasiego constante. Unos toman agua fresca de un pozo interior, y otros regresan a sus hogares con pan horneado desde las cocinas. Dos soldados se erguirán enseguida al ver pasar a don Tiago y a los Jugadores. Es posible preguntarles para esclarecer ciertas preguntas; don Tiago, por su parte, lo único que tiene en mente es visitar el interior de la torre del homenaje y desentrañar lo que está pasando.

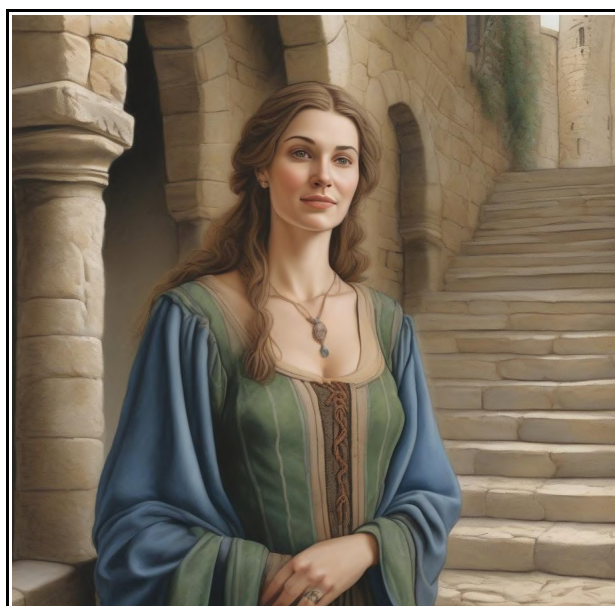
Cuando estén junto a la entrada de la torre verán a un criado que camina con un puchero de agua. Luego tropezará y se abalanzará con el líquido sobre uno de los

Jugadores. El joven se disculpará enseguida, intentando secarle las empapadas ropas como puede. Entonces todos se darán cuenta de que se trata de Aleixo. Viste librea de servidumbre, y tal vez queden perplejos, pues así lo estará don Tiago cuando le reconozca. El joven está bien, y Tiago le abrazará ante la extraña mirada de algunos soldados y otros siervos presentes en el lugar. Aleixo no sabrá que hacer, aunque tan sólo añadirá un “*yo... yo también me alegro de verle, señor*”, con rostro de sorpresa y cierta sonrisa.

Nota para el Director/a: efectivamente, Aleixo vive, pero no recuerda nada de su viaje anterior. El joven, en estos momentos, es únicamente un criado que trabaja en el castillo y vive en él. (Ver Apéndices)

Por si lo dudan, los Jugadores son gente ligeramente reconocible para Aleixo, pues será como si de alguna manera los conociese (no por las aventuras que desde hace tiempo están viviendo, sino, más bien, como si fueran asiduos a esa población o conocidos de don Tiago). Preguntarle por lo vivido en los anteriores capítulos de la campaña será inútil: no sabrá a qué se están refiriendo. Aleixo, por cierto, tiene prisa: según dirá, Xilda, la cocinera, espera el puchero de agua recogida del pozo para preparar el almuerzo de ese día... Y se marchará disculpándose a toda prisa mientras una sonrisa se esbozará en el rostro de don Tiago.

Una vez en el interior de la torre, don Tiago tomará un acceso lateral hasta adentrarse en una sala anexa a la misma. Parece un salón de ceremonias. En ella, los Jugadores encontrarán grandes ventanales que asoman al norte, varias mesas de banquete con sus bancos formando una rectángulo perfecto y una mujer sentada en la que parece el asiento principal. A su lado, tres asistentes le sirven el almuerzo. Y al ver esta escena Tiago quedará absolutamente... **petrificado**.



Su ahora desconcierto ha hecho que sus piernas queden paralizadas, y su rostro desencajado. Sus ojos comenzarán a soltar lágrimas, y permanecerá en silencio unos instantes. Ni tan siquiera responderá a lo que puedan mencionar los Jugadores. Lo que está ocurriendo es que esa mujer es Ana Quinteros de Águila, su esposa. **Al igual que Aleixo, está viva.** Ana y sus tres siervos se percatarán de los recién llegados mientras Don Tiago corre hasta donde está su esposa para abrazarla. El portugués tomará su rostro con sus manos y la mirará directamente a los ojos para asegurarse de que es ella.

Doña Ana no sabe muy bien qué está pasando, y preguntará enseguida a su esposo si está bien. Los Jugadores serán testigos del siguiente diálogo:

Don Tiago: ¡Estáis viva!

Ana Quinteros: Así es, ¿qué ocurre, Tiago? Me estáis asustando. Hablad. ¿No habíais quedado en visitar al maestro De Pina?

Don Tiago: No puedo creerlo, ¡es un milagro!

Ana Quinteros: Sentaos... ¡Traed agua! -a los criados-. Veamos, hablad de lo que os ha pasado. Rui de Pina os citó, ¿no lo recordáis? Es importante que los habitantes de Guarda no sufran las consecuencias de la guerra. No dejé mi casa y vine aquí para nada, Tiago. Habéis de hablar con él y aseguráros de que visitará a Su Majestad Isabel. Pero primero, ¡bebed!

Si los Jugadores preguntan a Doña Ana por ese asunto que concierne a don Tiago o por el tal Rui de Pina, les dirá que su marido se había propuesto enviar al diplomático Rui de Pina, también cronista del monarca portugués, hasta la villa de Cáceres para concertar una cita con algún representante de la reina Isabel I. El motivo era intentar mediar en el conflicto fronterizo y evitar que las tropas castellanas llegaran a Guarda, poniendo por ello en peligro a sus habitantes. Ana les preguntará a los Jugadores si realmente han ido a visitar a Rui, ya que no entiende lo que ocurre.

Nota para el Director/a: Doña Ana considera a los Jugadores acompañantes de su marido, súbditos cuyos rostros, al igual que Aleixo, les resultará familiar (como si ya los conociera de anteriores ocasiones). Además, si éstos preguntan a la mujer por el obispo Dávila, ésta se extrañará por ello, pues es un conocido de su esposo, al que Tiago ha visto en alguna que otra situación, pero poco más (como si los fatales sucesos desencadenados por éste no hubiera tenido nunca lugar).

Los Jugadores deberían dar las explicaciones que crean oportunas (aunque como saben no se han citado con ningún diplomático). Finalmente, don Tiago le asegurará a su esposa que procurará por tal asunto, pero ahora no. Evitando narrar cualquier vivencia de las hasta ahora presenciadas, tan sólo dirá que sus amigos, los

Jugadores allí presentes, se encargarán de ello, pues sólo a ellos confiaría su vida y las de los habitantes de su villa. El portugués ordenará a sus criados preparar más cubiertos para el grupo, pues seguro que están hambrientos. Por cierto, un éxito en una tirada de **Descubrir** les hará advertir un grabado con relieve sobre el acceso del salón (en la parte interior) de una cabeza de venado con llamas en su cornamenta. Si preguntan por ellos, don Tiago recordará en ese momento (también sorprendido) que siempre estuvo ahí, que siempre lo vio cuando crecía entre esos muros propiedad de su padre, don Lourenço de Almeida.

Conclusión y final de la campaña

Ese día y esa noche, así como algunos días sucesivos, los Jugadores descansarán entre los muros del castillo de don Tiago y doña Ana. Éstos podrán ser atendidos por un médico, recuperando los puntos de vida pertinentes al aplicarse la mecánica de *Curación Natural* (pag. 111). Además, los Jugadores que hayan perecido en el Templo de los Renacidos descrito en esta aventura (no antes), aparecerán en el castillo como Aleixo o Ana (en perfecto estado), siendo sirvientes o allegados a los nobles portugueses, y sin ningún recuerdo de sus anteriores aventuras. **Dios ha obrado.**



Tras esos días de descanso, los jugadores serán recompensados por don Tiago con una suculenta cantidad económica: cuarenta doblas de oro (casi mil quinientos maravedíes). El viaje hasta ahora merece eso y mucho más. Además, cada miembro del grupo que no sean de clase social noble tendrá un pequeño palacete en la villa, mandado construir cerca de la fortaleza; o bien se les ofrecerá el gobierno de una pequeña pedanía de la localidad, aldeas dependientes de Guarda donde podrán vivir en un hogar con varios criados a su servicio.

En el caso de Jugadores con posición social noble, se les entregará unas tierras en las primeras laderas de la *Serra da Estrela*, muy cerca de Guarda, las cuales contienen las ruinas de un castillo que será mandado reconstruir desde sus cimientos; también, un conjunto de huertas y campos de cultivo con molino a su alrededor. Por supuesto, si alguno de ellos quiere regresar a su hogar en Castilla o cualquier otro reino, se le proveerá con suficientes transportes y alimentos como necesiten.

Recompensas

- Por sobrevivir a las pruebas del Templo: 35 p. Ap.

Dramatis Personae

Sierpe gigantes

FUE: 35 Altura: 6,60 varas

AGI: 25 Peso: 1100 libras

HAB: 0 RR: 0%

RES: 35 IRR: 125%

PER: 15

COM: -

CUL: -

Protección: Escamas (2 puntos)

Armas: Mordisco 60% (2d6+1d8), Envolver con los anillos 50% (3d6 por asalto)

Competencias: Sigilo 99%, Esquivar 65%.

Hechizos: Carece

Poderes Especiales: *Invisibilidad*. Cuando la criatura es golpeada en la cabeza con un mínimo de daño, su cuerpo se hará casi invisible durante el turno siguiente. Por ello, únicamente en dicho turno, los ataques contra ella se ven reducidos un -50%.

Apendices

Lucrecia, la lobera

Lucrecia nació cerca de la villa de Serradilla, situada al norte del río Tajo y a su vez unas leguas al oeste del ya conocido castillo de Monfragüe (*Al-Monfrag*). Su madre era una campesina que le dio a luz en mitad del campo. Unos lobos se acercaron en el momento del nacimiento, cortando el cordón umbilical, y llevándose así, de una manera increíble, a la recién nacida.

Por supuesto, la razón de ello era que aquellos animales marchaban tras la bruñeril influencia de una anciana navarra de nombre Lonora, la cual se ocultaba en una cueva al sur de Plasencia. La mujer adoptó a la pequeña Lucrecia como una aprendiz más que como una hija, a la cual enseñó a comunicarse con los lobos, como desde antaño hacían otras como ella.

Cuando la mentora murió, Lucrecia marchó hacia a tierras más septentrionales, la Sierra de Gata (concretamente en Hoyuelas). Allí vivió un tiempo y no tardó en sentir la presencia del venado rojo. A ella se le encomendó la divina tarea de guiar a unos viajeros que aún estaban por llegar hasta un punto exacto de la sierra. La lobera entendió que era un prodigio divino y no dudó en obedecer. Mientras tanto, Lucrecia decidió apartarse

de la vecindad y vivir en la naturaleza, con su manada, entre los collados y los bosques de castaños, esperando hasta que el grupo de Jugadores acudiera.

El venado rojo

Preguntarse qué es el venado rojo o cual es su cometido es una tarea de difícil consenso. No está claro su papel en esta historia, aunque es sabido que los planes de Dios muchas veces conllevan la aparición de un emisario que le representa. Temido por quienes lo conocen por las historias y agradecido ahora por unos pocos, el venado rojo sigue recorriendo el reino para favorecer la obra de Dios a quien la merezca.

La isla y el Templo

La isla en la que despiertan los Jugadores y don Tiago no es sino un escenario más de los planes que Dios ejecuta en la Tierra. Muchas visiones o sueños se dan en un entorno cercano y conocido, y otras no. Aquel templo ruinoso (*el Templo de los Renacidos*) no es más que una entidad cualquiera para el grupo, similar a un castillo común en la época. En realidad, Dios ha mostrado esa isla como un enclave en la que mostrar a las personas su carácter infinito, su bondad inmaculada o bien sus más tormentosos castigos.

Por otro lado, la serpiente de piel escamosa y ojos negros, se trata, en realidad, de un ser que protege el lugar; o más bien es una prueba añadida para aquellos a los que se les han concedido una segunda oportunidad para recuperar lo que más quieren.

El milagro de los renacidos

La razón de porqué o cómo es que doña Ana Quinteros de Águila y el siervo Aleixo aparecen con vida es muy simple y, a la vez, muy compleja. Está claro que es un milagro divino, pues no es sino otra muestra de bondad infinita. La venganza o la justicia que deseaba don Tiago, lejos de poder ser cumplida contra el Obispo Dávila (debido a su poderosa posición eclesiástica), fue reemplazada por esta "bondad": una merced que calmaría el espíritu del portugués. Cuando el grupo es trasladado a Guarda, se encuentra experimentando desde ese mismo momento una **realidad alternativa**. En ella, su esposa no fue asesinada en Ciudad Rodrigo, sino que se trasladó a vivir a la villa portuguesa junto con don Tiago; de la misma manera, Aleixo siempre quedó en el castillo de Guarda. De esta manera, a pesar de todo el viaje de la campaña y todos los peligros vividos, el noble pudo reencontrarse con las personas que perdió.

Por otra parte, las relaciones familiares o amistosas de los Jugadores con cualquiera de los suyos (padres, madres, hermanos, hermanas, amigos, jefes, súbditos, etc.) no se verán afectados por este cambio de realidad, pues es solo un "leve" cambio de horizonte que afecta, para bien, a Tiago de Águila.







LA MEMORIA DE LOS AGUILA



¡Abran paso, villanos, a Su Majestad la Reina Isabel! ¡Que no queriendo desligarse de esta tierra, tiene a bien la visita a su corregidores, sus duques, sus marqueses, sus caballeros, sus frailes y sus monjas, y a todos los vecinos de sus villas, cristianos y judíos, que quieran que su presencia les sirva para conceder la paz y la gracia a sí mismos y el miedo a sus enemigos!

Que Su Alteza Real, no esperando enajenar la libertad que aquí se mece, recaba las vuestras lealtades a la causa justa por la que nos deleita con su asistencia. ¿Dónde se halla, pues, ese indeseable? Feroz lucha de picas y espadas dio en Toro, y ahora se guarece cual sórdida lombriz en esta plaza... ¡Sáquenlo de los establos, o allá donde se guarde, so pena de perder sus cómplices, como castigo, todos sus feudos y fortificaciones, privilegios y prebendas de heredad! ¡Mostradlo ante la Reina!

La Memoria de los Águila es una campaña de dieciséis partes ubicadas en el suroeste de la Corona de Castilla, en la actual provincia de Cáceres. Se trata de un viaje lleno de sorpresas, peligros y tramas de diversa índole dentro del contexto de guerra civil castellana a finales del siglo XV.

Esta campaña de aventuras es un suplemento no oficial para AQUELARRE, el juego de rol demoníaco medieval, para utilizar con su Tercera Edición, y no puede jugarse independientemente sin éste.

De 2 a 7 Jugadores.
A partir de 12 años.

