

Eclipse

Por Entropía

Introducción

Año del Señor de 1384.

Hace un par de meses, unos enviados del señor de Granada solicitaron al rey castellano permiso para que unos sabios moros pudieran entrar en Castilla, a observar un fenómeno del firmamento que les era de sumo interés y que solo se vería desde las privilegiadas tierras de Aranda de Duero. Su majestad, deseoso de conservar las buenas relaciones con sus en teoría vasallos, y pese a su sorpresa inicial ante esta extraña petición, ha accedido a darles permiso y, debido al alto nivel de esta comitiva de sabios, ha ordenado que una expedición les acompañe y proteja (y de paso, que se enteren de qué diablos van a ver en Castilla que no se pueda ver desde Granada).

Por lo tanto, los PJs son encomendados por las altas instancias a escoltar y proteger a una pequeña comitiva de astrónomos musulmanes que quieren observar el eclipse que, según sus cálculos (totalmente correctos), tendrá lugar el 17 de agosto de este año (1384) justo en Aranda de Duero. Responderán con sus cabezas de lo que les ocurría a los enviados granadinos, a los que deben proteger y vigilar.

Para esta misión, son convenientes PJs válidos con los que formar la comitiva, como soldados, guerreros, cazadores, juglares y demás, aparte de algún noble que le dé la categoría suficiente a la expedición. Si ninguno de los PJs es al menos de la baja nobleza, un noble PNJ será el que guie la comitiva. No es necesario que ninguno de ellos sea un eclesiástico, pero desde luego eso hará la aventura más compleja y divertida para el DJ.

Si todos los PJs están en este grupo (es decir, ninguno está ya en Aranda de Duero), quizás sea mejor jugar todo el viaje desde Granada hasta Aranda, en las cercanías de Burgos. En este texto se juega la aventura cuando ya se acercan a la localidad castellana.

La expedición musulmana

Son tres sabios que viajan con unos par de sirvientes. Los astrónomos son Dawud ibn Abu, Mutamid ibn al Mutamid y Yusuf ibn Garur. Son individuos ancianos y de luengas barbas, agradables aunque serios, y que no dudan en compartir su sabiduría sobre los cielos con cualquiera interesado en ello. Aquel PJ que durante el viaje charle habitualmente de estos temas con los sabios ganará 10 puntos en **Astrología** si tenía por debajo de un 80% en esta competencia, aparte de lo cual se llevará mejor con ellos.

Sería normal que los PJs dudasen de las verdaderas intenciones de los árabes ("¿Que el sol desaparecerá? No me creo esa chorrada"); al fin y al cabo, podrían ser espías o algo así. Sin embargo, todo es cierto: se va a producir un eclipse muy localizado y es de enorme interés para los astrólogos de Granada tener información de primera mano sobre él. Ahora bien, aunque esto es cierto, tampoco es toda la verdad: los astrónomos llevan consigo una placa de oro finamente pulido, que ocultan a sus acompañantes, y que representa al reino de Granada. Los sabios de esa ciudad creen que ese disco de oro representa al reino musulmán: si en el eclipse se oscurece junto al sol de Castilla, representará que los destinos de ambos pueblos están unidos. Sin embargo, si cuando el eclipse oscurezca la tierra el disco de oro sigue resplandeciendo, querrá decir que Castilla se hundirá al tiempo que Al-Andalus volverá a su esplendor.

Más adelante en el módulo, si los PJs logran descubrir el disco, podrán comprobar que no tiene truco ni magia sobre él, por lo que es de esperar que cuando el eclipse tenga lugar, el disco se oscurecerá como cualquier otra cosa que esté bajo la sombra. Sin embargo, no todo es tan simple. Yusuf, uno de los sabios, pertenece a una facción granadina que apuesta por sacudirse el yugo castellano, y para ello quiere que sus

compañeros regresen con la pasmosa noticia de que el disco siguió brillando cuando el sol se apagó, lo cual daría fuerza a sus pretensiones. Para ello, piensa recurrir a un truco simple pero eficaz: con una lámpara oculta y un espejito, hará que el disco reciba destellos de luz durante el eclipse. Ingenioso, ¿verdad?

Llegada a Aranda de Duero

15 de agosto de 1384.

La comitiva llegará a las puertas de la ciudad al atardecer del 15 de agosto. Si has jugado anteriormente el viaje desde el sur, puedes azuzar a los jugadores con las prisas para llegar a tiempo, pero en cualquier caso debes asegurarte de que no lleguen tarde al eclipse, o no hay aventura.

Los PJs llegarán a la ciudad, ansiosos de demostrar lo buenos anfitriones que son, y sobre todo de mantener bien alta la imagen de Castilla, ya que esta es una misión de alto nivel y deben dejar bien claro a sus "invitados" granadinos la majestuosidad cristiana (esto puedes recordárselo a los PJs de vez en cuando, por si empiezan a llevar la misión muy chabacanamente).

Pues bien, ese atardecer, cuando se detienen a las puertas de la ciudad para hacerse anunciar, ya empezarán a notar que no todo marcha bien. Por lo pronto, los guardias ante los que se dan a conocer, no parecen nada entusiasmados de que estén allí. No es que les sean hostiles, sino que están muy nerviosos (como cualquiera con **Psicología** podría deducir). Sin embargo, no conseguirán ninguna explicación de los guardias, los cuales, aunque dubitativos, harán lo que se supone que tienen que hacer: abrirles paso hasta el ayuntamiento.

Ya hemos dicho que se acerca la noche, así que la primera preocupación de los PJs, antes de ponerse a investigar, debe ser el alojamiento de la comitiva. Deberán darse cuenta (y si no, alguien se lo recordará) que no pueden alojar a sus huéspedes en cualquier casucha, y que deberían ocupar las habitaciones de la mejor vivienda, que en este caso es la del alcalde (si algún PJ esperaba en Aranda y es burgués, puedes hacer que la comitiva elija su casa para residir un par de días, de modo que te sirva para poner en contacto a todos los PJs entre sí).

Los preparativos para asentarse en la casa del alcalde se harán rápidamente, para lo cual el propio alcalde hará gala de todo su servilismo, especialmente ante los nobles y el clero. Tanto PJs como PNJs se varán pronto instalados con relativa comodidad, aunque un PJ avisado podría decidir distribuir las habitaciones de modo que los sabios estén protegidos de cualquier incidente (al tiempo que también se evita que burlen la vigilancia de los PJs).

Los sabios preferirán cenar solos, de sus provisiones, pero los personajes pueden perfectamente hacer lo propio junto al alcalde y su familia, que estarán encantadísimos de semejante honor, en palabras del corregidor, que proseguirá con su adulación de todo lo que los personajes de categoría superior hagan o digan, aunque en el fondo no haga otra cosa que calcular cuánta plata le va a costar mantener en su casa a semejante caterva, especialmente porque al viajar en misión del rey no tienen por qué pagar nada de lo que consuman o tomen.

En esta sencilla cena, si los jugadores preguntan por la actitud que notaron en los guardias, la esposa e hijos del corregidor les hablarán de que la ciudad anda muy revuelta por un predicador, fray Sixto, que tiene revolucionados a los villanos y campesinos de los alrededores. El alcalde cortará pronto estas explicaciones diciendo que el tal fraile no es más que un charlatán y un malnacido, y el resto de la familia, por respeto hacia él, no volverá a retomar el tema ni aunque los PJs insistan.

Poco más queda por hacer, ha sido una jornada agotadora y los PJs se encuentran cansados.

La influencia de fray Sixto

16 de agosto de 1384.

Por la mañana, los sabios árabes anunciarán que se van a pasar el día preparando sus instrumentos de medición y repasando cálculos, y los PJs tendrán un rato libre para investigar, comprar o lo que les plazca por el pueblo.

Notarán que mucha gente está nerviosa, se juntan rápidamente en grupitos y luego se separan al acercarse los PJs, aunque no son hostiles contra estos. Cuando comprenden, hablen o lo que sea con los habitantes, los PJs se darán cuenta de que la noticia de su llegada y de que acompañan a unos musulmanes se ha extendido como un reguero de pólvora por todo el pueblo. Vamos, que no van a lograr ir de incógnito. Es de suponer que intentarán descubrir qué es lo que sucede de especial, o qué ocurre con ese tal fray Sixto (en realidad ambas incógnitas se reducen a la misma respuesta). Las respuestas dependen de dónde intenten averiguar algo:

- **Calles:** sólo conseguirán algo si son villanos o campesinos, puesto que si algún miembro de una clase social superior está presente, no lograrán que los habitantes sean sinceros con ellos, limitándose a hacerles gestos de disculpa y humildad, o a responder lo que crean que los PJs quieren escuchar. En caso de que sean villanos y campesinos los que les pregunten, tras una tirada de **Elocuencia** para tirarles de la lengua casi todos se mostrarán entusiasmados hablando del fraile, dirán que es un hombre santo que ya ha realizado varios milagros, y que ha profetizado que viene el tiempo de la redención de los justos, y que un gran evento tendrá lugar que marcará la venida del Mesías. Los menos cultos dicen de él que es un hombre que habla de modo que se le entiende, y que les descubre las maldades de los que se dicen servidores de dios pero que no hacen más que castigar al pueblo.
- **Iglesia:** otra versión muy distinta es la que circula entre los canónigos. Si se pasan por la iglesia de San Juan, del siglo XII, de inmediato se les acercará el párroco, agradeciéndoles su llegada a esta ciudad tan necesitada (ya hemos dicho que todo el mundo les conoce antes de que se presenten). El cura les habla de que fray Sixto es un predicador enloquecido, que no hace más que asustar al rebaño con visiones apocalípticas, y lo que es peor, las anuncia para un futuro inmediato. También les cuenta, indignado, que predica entre sus seguidores que los representantes de Roma no son dignos de guiar al rebaño de dios ("¡Imagínese usted!"). No puede dar más información sobre tal fraile, salvo que en su opinión no es más que un charlatán. Les cuenta también que los curas del pueblo han pedido ya ayuda al obispado para combatirle; y en especial si algún PJ es sacerdote le pedirán que se encargue de ese indeseable, pasando a enumerar las desviaciones de la norma religiosa que ha llevado a cabo, siendo una de las más graves la realización de la misa en lengua profana. También reconoce, si se le pregunta por qué ellos no hacen nada, que el fraile resulta agradable a una gran parte de la población y que sería peligroso dividir el rebaño cuando los pastores se pelean.
- **Casa del alcalde:** dado que la noche anterior estuvieron a punto de enterarse de algo en la casa, es probable que los jugadores aprovechen la ausencia del alcalde para interrogar a su familia y sirvientes. Estos darán una versión más burguesa de la historia, comentando que se dice que el fraile es un santo que ha venido a salvarles del mal, aunque ellos no han visto todavía milagro alguno, y que predica en contra de los corruptos. Lo que molesta tanto al alcalde es que también lanza diatribas contra los ricos y los poderosos (se dice que ha mencionado al regidor explícitamente) y ha dicho que todos los gobernantes, desde el más pequeño al más grande, habrán de pagar por sus pecados y arder en el infierno. Los PJs pueden darse cuenta de que en la casa tienen miedo de lo que pueda ocurrir, pero que no saben si creer o no en el fraile.
- **Fieles de fray Sixto:** finalmente, si han estado preguntando a los lugareños por fray Sixto con amabilidad (o sea, nada de gritar: "¡Dónde está ese cura que lo matamos!" y cosas así), se les acercarán unas personas, pobres de solemnidad todos ellos, que les ofrecerán guiarles hasta él. Ni qué decir tiene que para ellos, Sixto es San Sixto, son incontables los

milagros que realiza y hasta le rezan en vida (uy si las autoridades eclesiásticas se enteraran...). Están convencidos de que es el profeta que anunciará el fin del mundo y la llegada del reino de los justos.

El interfecto

Después de todas estas opiniones contradictorias, es de esperar que los personajes estén ansiosos por saber cómo es de verdad el tal fraile. Se le puede encontrar de varias maneras, siendo la más fácil la anteriormente descrita, pero si los PJs le buscan sin sutilezas, y no quieren esperar a que les inviten, pueden "presionar" a algún ciudadano, ya sea con **Mando o Soborno** para enterarse de dónde suele dar sus sermones fray Sixto, ya que casi todos han ido a verle en uno u otro momento. Reúne a los suyos a las afueras del pueblo, junto a una vieja ermita, y de un modo u otro, los PJs acuden a la plática de hoy. Él, aunque les reconoce visiblemente, no hace ningún cambio en su sermón, que ya había comenzado.

"Y sentándose en el monte de los Olivos, vinieron a él los discípulos y le preguntaron cuándo sería la señal de su venida y de la consumación del mundo. Y Jesús les respondió, y sus palabras son nuestra verdad hoy día, porque escuchad, dijo: cuidad que nadie os engañe, porque vendrán muchos en mi nombre, y engañarán a muchos. ¿Y acaso no es eso lo que vemos cada día, hermanos, cuando los que dicen hablar en nombre de dios se quedan con todo lo que el señor dió para el pueblo?"

"Y sus palabras a continuación fueron: se levantará nación contra nación, y reino contra reino, y eso es lo que sucede en nuestros días, las guerras que nos han hecho sufrir marcan el final de los tiempos."

"Entonces, si alguno dijere: Aquí está el Mesías, no le creáis, ¡no le creáis!, porque se levantarán falsos mesías, y obrarán grandes señales para inducir a error a los mismos elegidos, y eso es lo que ha pasado, que a vosotros, que sois los elegidos del señor, os han engañado [algunas voces lo confirman], y vosotros que sois los herederos del reino de dios habéis sido desheredados por los falsos, los que perjurian de nuestra religión y dan cobijo al infiel, pues con sus prodigios infieles han robado al pueblo de dios."

"Pero para aquellos que aún dudéis [y dirige una fugaz mirada a los PJs], las señales son claras como dice Jesucristo justo después: tras la tribulación de aquellos días, se oscurecerá el sol, y la luna no dará su luz, y los poderes del cielo se conmoverán. Y esa señal está pronta, mañana a esta hora se producirá el prodigo que marcará el comienzo del final del mundo, y sólo los que hayan abjurado de los falsos ritos y de los falsos dioses se salvarán, los demás sufrirán y morirán."

Tras este impresionante sermón, procederá a dar la comunión a los que lo desean, que son muchos, mientras que todos comentan horrorizados las palabras del fraile.

En cuanto a los PJs, lo tienen difícil para hacerle callar, ya que está rodeado de un buen número de fanáticos, además de que es conveniente que los jugadores escuchen el final de la profecía y descubran que pretende aprovecharse del eclipse para ganar ascendencia sobre los ciudadanos.

Tras la breve ceremonia de la comunión, Sixto se les acercará (o si ellos quieren hablar con él), y se dirigirá a ellos como un igual (lo cual puede molestar a los PJs de clase superior). Les comienza a abandonar su vida impía y a reunirse a los suyos, que son los únicos que serán salvados, y por supuesto les dice que para ello han de purificarse, y que no deben vivir con infieles como hacen ahora, sino que deben abandonarlos porque son servidores del maligno. Y en cuanto a los sacerdotes del pueblo o del obispado, no es más amable, les califica de falsos y de brujos que le besan el culo a Satanás. Poco más se puede sacar en claro de este individuo, que enseguida pasa a las paráboles más extravagantes.

Sixto es un iluminado que, a saber cómo, descubrió la fecha del eclipse y dónde se iba a ver, y ha interpretado que él debe estar allí para anunciar la venida del fin del mundo (esperemos que esté equivocado). Ha estado ganando poder entre los iletrados, y dentro de poco piensa convertirse en su único guía. Y si para eso tienen que morir los infieles, los PJ o sus mismos seguidores, pues qué se le va a hacer, total el apocalipsis está aquí al lado así que no importa mucho quién viva y quién muera.

Los indecisos

Si los PJ's no han metido mucho miedo a la gente y son de cierta categoría, dos o tres personas se les acercan antes de que se retiren, cuando fray Sixto ya se ha largado. Estas personas, una mujer y un par de hombres, parecen darse ánimos mutuamente para hablar, y al final uno de ellos se atreve a confesar a los personajes que tienen miedo de lo que pueda suceder, que Sixto es un buen hombre, pero que temen que la iglesia o el rey les aplasten. La mujer se anima y cuenta que ella ha estado con el fraile desde que apareció por Aranda, pero que últimamente sus palabras son más radicales y agoreras. Les pide a los jugadores que sean considerados con él y con los suyos, a los que nunca ningún cura ha hecho caso hasta que este les ha hablado y compartido su vida.

Este es un momento ideal para meter otros PJ's campesinos o villanos en la aventura: pertenecen al grupo de fieles de Sixto, pero dudan y tienen miedo de las represalias, por lo que piden amparo a los PJ's.

Reunión con los tres sabios

De vuelta a la casa del regidor, ya por la tarde, se enteran de que los sabios les piden que vayan a sus habitaciones. Allí les informan de que han afinado sus cálculos para saber cuál es el mejor punto para ver el eclipse, y que ese resulta ser la plaza mayor (sí, justo enfrente de la iglesia). Si los PJ's ponen pegas aduciendo problemas de seguridad, ellos les recuerdan que el rey les ordenó facilitarles de cualquier manera sus estudios, y que si no les dejan ir allí y les protegen, su majestad se enterará de lo mal que han cumplido con su trabajo.

Durante esta conversación, si algún PJ pasa una tirada de **Otear** descubrirá, medio oculto, el disco de oro. Si preguntan sobre él, los sabios responderán que se trata de unos grabados de tablas astronómicas. Si alguien pasa tiradas de **Astrología** y **Psicología** se dará cuenta de que no es tal tabla, y que intentan ocultar algo. Los sabios intentarán quitarle importancia al tema y despedir a los PJ's diciendo que están muy cansados. Pero si se les presiona confesarán que se trata de un disco de oro muy valioso, por eso lo han ocultado porque puede mover a la codicia (y esto es cierto). En estos momentos los PJ no pueden sacar más en claro, pero si más adelante se interesan por el tema, puedes dejar que se encuentren a Dawud o Mutamid a solas, y con una tirada de **Elocuencia**, o mejor aún, un sustancioso **Soborno**, les cuenta que el disco representa a Granada y quieren ver si tiene el mismo destino que Castilla, como se comenta al principio del módulo.

También se puede descubrir algo (que tiene un simbolismo hacia el reino granadino pero que no es mágico de por sí) si se hacen con el disco y pasan **Conocimiento Mágico**, pero en tal caso tendrán que devolverlo o los sabios se cabrearán mucho (lo cual puede llevar a los PJ's a caer en desgracia ante el rey).

Las fuerzas vivas de Aranda

Y cuando ya es oscuro y el día parece que va a terminar sin más contratiempos, golpean fuertemente a la puerta que da a la calle. Los sirvientes tardan en abrir, y cuando lo hacen pasan al interior el resto de fuerzas vivas de Aranda de Duero, es decir los párrocos y el alguacil, que vienen a reunirse con el alcalde y los PJ's a discutir un asunto de la mayor trascendencia.

Básicamente, Sixto ha llamado al pueblo a la desobediencia civil y religiosa, como pueden confirmar los PJ's que han escuchado el sermón del mediodía. Y encima ha acusado a los sacerdotes de tener tratos con el diablo, ¡el acabóse!

Así pues, traen algunas bebidas, se echa fuera a las mujeres y se improvisa un concilio para buscar la caída del fraile. La petición que se hace a los PJ's es directa y evidente: como máximas autoridades en el pueblo (y en especial si entre ellos hay algún clérigo) deben detener a Sixto e impedir que siga el desmadre. El alguacil no lo hace él mismo porque... no se fía de todos sus hombres, cree que varios apoyan a Sixto. Pero puede conseguir unos cuantos brazos de fiar si hace falta. Pero lo que está claro es que la captura debe hacerse esta noche, de día podría alarmarse a la población (vamos, que de día mucho se temen que no pueda conseguirse).

Los PJ's tienen completa libertad para decidir si siguen esta petición o pasan de buscar frailes a oscuras. Si es esto último lo

elejido, entonces no pasa nada: los del pueblo rezongan y les advierten de que es una decisión errónea, pero se van a sus casas y la noche discurre tranquila.

Por otro lado, si van a cazarle, el alcalde y los demás empezarán a reunir a su puerta a hombres armados y con antorchas, mientras los PJ's van a recoger su equipo de combate. Toda la casa anda revuelta, aunque nadie da gritos, algún sirviente o miembro de la familia, asustado, puede preguntar a los PJ's qué es lo que está sucediendo.

Finalmente, la siniestra comitiva parte hacia la residencia conocida del fraile, una casucha abandonada, para lo que van por las afueras del pueblo dando un rodeo. Por lo demás, el dispositivo depende de los PJ's, que son los que mandan, pueden enviar avanzadillas, o rodear la casa a oscuras, o con linternas, o enviar un mensajero. En cualquier caso, los de la casa se negarán a entregar a San Sixto, y cuando se ordene el ataque, descubrirán que el fraile se marchó de allí hace tiempo (sin duda alertado por alguien de sus intenciones). Además de esto, los PJ's tendrán que mantener el **Mando** sobre "sus" hombres para que estos no usen una violencia innecesaria con los peupérrimos fieles que viven en la casa.

Nadie sabe dónde está el fraile, y el regreso a la casa debe ser realmente frustrante, en especial en ese pueblo en el que ya se sabe todo, incluyendo este fracaso (puedes estar seguro de que aunque toda puerta y ventana esté cerrada, todos los ciudadanos están despiertos y mirando desde tras los postigos a los PJ's).

Preparativos

Mañana del 17 de agosto de 1384.

Según informan los sabios musulmanes a los jugadores, el eclipse tendrá lugar una hora después del mediodía, y será muy corto, el sol quedará cubierto por completo apenas un instante, aunque la desaparición y posterior reaparición serán más paulatinas. Los sabios acceden, por motivos de seguridad, a desplazarse al lugar sólo unos pocos minutos antes de la hora, ya que lo que les interesa es la corona que se forma, no la parte de eclipse parcial, y con eso esperan que los PJ's lo tengan más fácil para protegerles.

Tomarán igualmente su disco de oro para llevarlo consigo (si los PJ's no lo descubrieron anteriormente, este puede ser un buen momento para permitirlo de nuevo).

Y se lía la de San Quintín

Estando en estos preparativos, uno de los sirvientes de la casa (o uno de los PJ's si había alguno vigilado por el pueblo) entra como un poseso en la casa, dando gritos de alarma.

Cuenta, con voz entrecortada, que en el pueblo ha sucedido algo insólito. Se llamaba a misa en la iglesia de San Juan, y había muchos reunidos a sus puertas, pero no se atrevían a entrar por la amenaza de Sixto de que los que siguieran a los falsos siervos de dios irían al Averno. Estaba la multitud cuchicheante y dubitativa, acercándose poco a poco ante el continuo llamamiento de las campanas, cuando de entre la nada ha aparecido fray Sixto, y desde la escalinata de la iglesia ha comenzado a hablar. Claro, todo el mundo se ha quedado a escucharle, sin entrar en la iglesia. Ha pronunciado un sermón incendiario, denunciando como servidores de la gran ramera de Babilonia a aquellos que protegen a los infieles y a las autoridades, corruptas como cadáveres impíos (y si le persiguieron la noche anterior, pues entonces ya ni te cuento lo que ha dicho de ellos). Además, siempre si le buscaron en la noche, ha justificado su desaparición diciendo que dos ángeles bajaron a protegerle de sus perseguidores.

Así que ha impelido a sus seguidores a acabar con estas tropelías, continúa explicando el sirviente cuando recupera el resuello, y una turba de exaltados viene hacia la casa decidida a hacer justicia con los infieles y los que les dan cobijo.

¡Y oye, que están ya aquí mismo!

Aquí es donde resulta relevante dónde guarecieron a los sabios al aposentarse en la casa, ya que si sus habitaciones dan a la calle, pues tendrán que correr allí a defenderles de asalto de la multitud. En cambio si los colocaron más en el interior del edificio, los PJ's tienen más margen de maniobra.

En cualquier caso, las furias de la turba son sobre todo contra los sabios, y en menor medida contra los personajes, aunque si estos son de clase alta (burgueses o nobles), también irán a por ellos con ganas.

Aunque los PJs son sobre pasados ampliamente en número, sus oponentes no son muy hábiles (ver a continuación), y además son movidos por la obcecación más que por verdadero ímpetu guerrero, así que es posible que sobrevivan. No se da un número fijo de enemigos, es el Dj el que tiene que ajustarlo al nivel de dificultad que prefiera.

El asalto de la casa del alcalde

Las habilidades de pelea de los ciudadanos no son espectaculares, y aunque unos cuantos van armados con cuchillos y palos, intentarán sobre todo dominar a los PJs por medio del número (ataque de *melé* y luego *inmovilizar* o machacarle directamente en el suelo si le tienen inquina). En campo abierto y uno contra uno, no serían rival para los PJs, pero en pasillos estrechos y en avalancha contra unos pocos personajes, pues pueden crear serios problemas.

Aquí se dan las estadísticas de unos pocos para que se usen como ejemplos:

Nº	Arma	Daño	Competencias		
			Cuchillo	Palo	Pelea
1	Cuchillo	1d6	30%	20%	35%
2	Palo	2d4+1	10%	40%	30%
3	Nada (Pelea)	1d3	15%	20%	45%
4	Cuchillo	1d6+1d4	25%	10%	15%
5	Nada (Pelea)	1d3	20%	20%	40%
6	Nada (pelea)	1d3+1d4	15%	15%	35%
7	Palo	1d4+1	20%	45%	15%

Todos llevan de armadura ropa gruesa (prot 1) y RES 10

Además, su moral, aunque empiezan con fanatismo, baja radicalmente en cuanto vean caer a algún compañero. Suponte que son *chusma* (moral 40%), y además Sixto no está con ellos (se ha quedado para no perderse el eclipse).

Ni qué decir tiene que si pillan a los sabios los lincharán y habrá fracasado la misión encomendada.

Hacia la plaza mayor

El eclipse.

Por si alguien lo ha olvidado, un fenómeno astronómico nos espera, así que en cuanto los PJs se deshagan de los asaltantes y los pongan en fuga (eso si lo consiguen), los sabios, en caso de que estén en condiciones de hablar, insistirán en partir cuanto antes hacia la plaza, que casi es la hora señalada (la una de la tarde).

Aunque los jugadores puedan tener algunas aprensiones, el camino hasta allí es cómodo: casi todos están ya en la plaza, atentos al prodigo anunciado, que ya se empieza a notar (la parte parcial del eclipse ha comenzado y parece que atardece a estas horas), y además con la badana que les han zurrado a los fanáticos, pocos se atreven a acercarse.

Cuando lleguen allí, verán que prácticamente todo el pueblo se haya congregado por todas partes, escaleras, junto a las paredes, en el centro... y todos miran hacia el cielo.

Con unos empujones y golpes, lograrán hacerse el sitio necesario para que los granadinos coloquen rápidamente sus aparatos, como astrolabios para medir su posición exacta y clepsidras para cronometrarlo.

Los sabios les advertirán que mirar directamente al sol es muy peligroso incluso en estas condiciones de ocultación. Luego si algún PJ quiere hacerlo, es asunto suyo: que tire *Suerte* y si no la pasa se queda ciego. Por cierto, que todos los forofos de San Sixto están con las pupilas fijas en el astro rey, así que después de esta experiencia (si no inmediatamente, sí en unos pocos días) unos dos tercios de ellos perderán la vista o verán reducida seriamente su capacidad visual.

Y al tiempo que se acerca el eclipse, los sabios granadinos extraerán el valioso disco de oro y lo enfocarán al sol, y parece que se va apagando según se oculta la estrella.

El truquito de Yusuf

Pero no olvidemos que Yusuf ibn Garur no piensa quedarse tranquilito, sino que se alejará un poco de sus compañeros con la excusa de buscar alguna carta astronómica, y con cierta destreza, encenderá ocultamente una lámpara de aceite y con un espejo iluminará el disco que han fijado sus compañeros (que no están al tanto del truco).

Los PJs pueden descubrir este truco de varias formas, bien porque con una buena tirada de **Psicología** detecten algo raro en la actitud de Yusuf, o porque éste actúe sin darse cuenta de que le vigilan (con **Discreción**), o finalmente porque se den cuenta con **Otear** que de donde él está sale una curiosa luz. Pero esto debe hacerse muy rápido, porque el eclipse anular sólo dura un segundo, por eso es difícil descubrir el truco (si durara minutos, sería fácil ver que esa luz que alumbría el disco de oro proviene de los alrededores).

Si desenmascaran su truco, confesará sus intenciones, y a cambio de que le dejen libre, los otros sabios prometerán que informarán, como así ha sido, que no deben levantarse contra Castilla.

Pero si no lo logran y los sabios se marchan convencidos de que el disco ha brillado con luz propia cuando el sol castellano desapareció, pues entonces quizás haya que reescribir la historia.

Nacimiento inoportuno

Todo el mundo está reunido para presenciar el prodigo del eclipse, la mayoría santigüéndose y rezando a todos los santos que recuerde. Incluso ha acudido gente que no debiera, como una mujer que ya ha salido de cuentas.

Si todos los PJs rodean a los sabios por lo que pudiera ocurrir (que es lo previsible), verán que hay un pequeño tumulto al otro lado de la plaza, pero nada serio. Luego se enterarán de lo sucedido.

Si en cambio alguno deambula por la plaza, presenciará el suceso: la mujer se ponde de parto allí mismo, y da a luz aproximadamente cuando el eclipse llega a la totalidad y sólo muestra un delgado anillo solar.

Como es de esperar, esto crea una enorme consternación debido al inoportuno momento en el que ha nacido el pequeño (el niño parece muy sano, gracias).

El neonato y su destino

Tarde del 17 de Agosto de 1384.

Cuando pasa el eclipse y los astrónomos recogen sus bártulos, es probable que el jaleo alrededor de la parturienta atraiga a los PJs, y si no, a lo largo de la tarde serán avisados de que hay jarana en casa de la pobre mujer.

¿Y si los personajes pasan de todos estos rollos, y una vez cumplida la misión del eclipse deciden marcharse ya de allí? Pues no puede ser, porque los sabios necesitan unas horas para terminar de anotar sus observaciones y recoger, así que hasta mañana por la mañana la expedición no saldrá de nuevo para Granada.

Y lo que sucede con el recién nacido es esto: Sixto, que ha reaparecido nadie sabe de dónde (otra vez) quiere quitarle el niño a la madre. Ya sea en la propia plaza o después en su casa, los jugadores se encuentran con el fraile y algunos fieles, intentando arrebatarle el niño (no demasiado por las malas pero desde luego sin buenas maneras). Dice que un niño que nace justo en ese momento señalado puede ser el falso mesías, y que para evitar males mayores debe ser exorcizado de inmediato. La madre, claro, no está por la labor de que a su pequeñuelo le hagan cosas raras, y la gente que les rodea se encuentra dividida entre una opinión y otra.

Bueno, los PJs ya pueden hacer lo que quieran con el pesado de Sixto, ya sea detenerlo, reducirlo a cachitos o dejarle marchar. En caso de que lo dejen allí, libre o bajo vigilancia, hasta que lleguen autoridades de Burgos, el fraile se las arreglará para escapar antes de que le apliquen el código canónico y quién sabe, puede que su camino vuelva a cruzarse con el de los PJs.

Y en cuanto al bebé, su verdadera naturaleza puede ser la que el Dj prefiera, aunque durante este módulo se comportará como un neonato normalísimo. Sin embargo sí hay cierto problema, ya que un corpúsculo de brujos y adoradores de Satán se han fijado también en el niño, y planean someterle a un

bautizo negro (una antítesis del bautismo equivalente a la misa negra), y que de ese modo la vida de tal criatura, nacida bajo signo astronómico tan aterrador, se encamine ya hacia el maligno, para lo cual raptarán al bebé esta misma noche.

Toda esta historia de brujos y bautizos negros se puede evitar, mucho mejor que con el exorcismo, bautizándole de inmediato según el rito habitual, pero eso es difícil que se les ocurra a los jugadores y no debes sugerírselo.

El clímax final

Se supone que los PJs impiden que Sixto exorcize al niño, pero si logra hacerlo tienes dos opciones: o decides que el exorcismo ya impide el bautizo negro, o que los "métodos" exorcistas del fraile son demasiado bestias y se carga al bebé. En cualquiera de estos dos casos, los PJs no reciben P.Ap. por esta parte de la aventura.

Si nada de esto ocurre, por ejemplo porque echen de allí al supuesto santo y devuelvan el niño a su madre, entonces los brujos del pueblo lo secuestrarán.

Hay que tener en cuenta que los brujos no son tontos, no van a arrancar al niño de las manos de su madre y se van a echar al monte, cuando hay planes mucho más sencillos, especialmente teniendo en cuenta que son todos personas con poder en la comunidad. Lo que hacen es ir a la casa de los padres del niño engañarles y amenazarles, y realizar allí mismo la ceremonia, al amparo de cualquier publicidad.

Y es que, efectivamente, tanto el alcalde como los sacerdotes son servidores del diablo (por lo menos en eso sí que tenía razón fray Sixto). Por eso, el alcalde abandonará subrepticiamente esa noche su casa para dirigirse a la ceremonia. Los PJs pueden **Escuchar** sus leves ruidos al salir y preguntarse qué es lo que pasa, y si fallan, puede que en un momento de la noche necesiten hablar con el alcalde por cualquier motivo (el Dj decide) y no le encuentren en la casa.

Se puede seguir al alcalde con **Discreción** (y si éste está a punto de descubrirles, con **Esconderse** para que no les pille) o si ya no está a la vista, con **Rastrear**. Por supuesto, si se le encara antes de llegar a la casa se inventará cualquier excusa para que le dejen sólo, y si no, pues no irá a la ceremonia, qué le vamos a hacer.

Si se llega hasta la sospechosa casa, los personajes pueden acercarse hasta las paredes (no hay nadie de guardia porque eso sólo serviría para hacer sospechar a la gente que algo sucede allí), y se escucharán (tirada de **Escuchar**) ruidos extraños así como frases en latín (tirada de **Idioma [Latín]**) parecidas a las usadas en un bautizo, pero blasfemamente deformadas.

Finalmente, cuando los PJs entren en la sencilla vivienda, el espectáculo encontrado será sorprendente. El alguacil y un par de hombres mantienen en un rincón a los padres, demasiado atemorizados para hacer nada, y en el centro de la habitación los sacerdotes, guiados por el alcalde, llevan a cabo una extraña ceremonia sobre el bebé, que se puede reconocer como un

bautizo negro con **Conocimiento Mágico**, o como una aberración del bautizo cristiano con **Teología**.

Aquí es donde viene la pelea final, los dos sacerdotes intentarán acabar la ceremonia y el alcalde, el alguacil y los dos guardias se enfrentarán a los PJs (por supuesto puedes meter más gente para complicarles las cosas a los jugadores, o por ejemplo que uno de los sacerdotes emplee su magia contra los intrusos).

Alguacil y Alcalde

RES 20

Arma: *Espadón* 60% (1d10+2)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3).

Sacerdotes

RES 10

Arma: *Cuchillo* 30% (1d6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Hechizos: Talismán de *Parálisis*, poción de *Explosión*.

Guardias (los que haga falta)

RES 20

Arma: *Espada* 50% (1d8+1)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Si no matan a todos y los interrogan, a discreción del Dj si eran sólo ellos o se trata de una secta, según quiera alargar más el módulo o no. Y al día siguiente, bien tempranito, tras apenas haber cerrado los párpados, a salir para Granada.

Recompensas

- Por conseguir que los sabios cumplan su misión y vuelvan a Granada a salvo: 25 P.Ap.
- Por evitar que crean que el disco resplandece solo: 10 P.Ap.
- Por poner fin a la carrera de Sixto: 10 P.Ap.
- Por evitar el bautizo negro: 10 P.Ap.

Sobre el eclipse

Ciertamente hubo un eclipse el 17 de Agosto de 1384, muy muy cerca de Aranda de Duero, y fue un eclipse peculiar. Para empezar fue anular (esto quiere decir que la Luna parece un poco más pequeña que el Sol, y en vez de taparlo por completo deja un anillo a su alrededor). Los eclipses anulares no son raros, pero tampoco muy comunes. Además de eso, la fase total duró un instante, apenas un segundo, en lugar de los varios minutos que es habitual, y no sólo eso, sino que la zona donde se pudo ver apenas ocupaba un kilómetro de diámetro: es decir, que parece un eclipse hecho apostar para que en esa pequeña zona bajo él ocurrieran cosas importantes (y vaya si ocurren, por lo menos en la aventura).