



Como 'invitado' de excepción lo tienen en el aljibe pequeño, reconvertido, como ya se apuntó, en mazmorra, a la espera de que al día siguiente llegue un grupo de soldados de Jaén que lo trasladará al castillo de la ciudad donde aguardará el pago del rescate en unos aposentos más confortables.

De esto y otras cosas se podrán enterar los PJs si interactúan un poco con algún soldado o criado (con la que el PJ tuvo el contacto no, pues no volverá a verla en todo el día). También habita en el castillo un médico de unos cincuenta años de origen portugués, Diogo (aunque por su larga estancia en Castilla domina el idioma casi a la perfección) y unos cuantos criados. Así mismo, y por idéntico motivo que los PJs, se han visto obligados a parar un noble y su esclava mora (Hernán de Rojas y Ladda llamados), que, por lo que han oído a otros soldados (no de ellos directamente, ya que están encerrados en la habitación que les ha sido asignada en la torre y no saldrán de ahí hasta la cena), se dirigen al norte.

LADDA

Antes de la cena, Ladda, la esclava mora, escapará un momento de la vigilancia de su señor y entre susurros y desde la parte trasera de las caballerizas llamará al PJ (recomiendo al DJ que escoja al más compasivo, al que le quede algo de humanidad) que por ahí pasaba charlando amigablemente con Diogo. La joven hace no tanto que dejó de ser una muchacha y su cara es bien vulgar, de rasgos toscos y algo groseros, pero lo que más llama la atención, a pesar de sus voluminosos ropajes, es su avanzado estado de gestación, pues se le adivina perfectamente una formidable panza debajo de su vestimenta.

Gotas de sudor perlan su morena frente y se le nota bastante agitada. Con un castellano torpe y algo atropellado les dirá lo siguiente: "Mis señores, mi nombre es Ladda. Viajo al norte junto a mi amo, pero me veo obligada a pedirles su ayuda. Necesito escapar, escapar de sus garras y poner tierra de por medio. Mas no es por mí por quien temo, sino por mi bebé.. Por favor, ayúdenme, sólo Alá sabe qué va a hacer con mi pequeño.. Por favor, tengan piedad de mí y ayúdenme.."

Pasando una tirada de Medicina el PJ podrá darse cuenta a simple vista que la gestante está enferma, seguramente tenga unas fiebres y parece no encontrarse del todo bien. Sin embargo no se quedará mucho, si el PJ accede quedarán a Maitines en ese mismo sitio, cercano a la puerta, para escapar.

Diogo comunicará al PJ su deseo de marchar con ellos. Es evidente que la chica necesita de cuidados médicos urgentes y considera que él es el único que se los puede proporcionar. Además, añadirá, ya está hastiado de trabajar para don Recemiro, pues lleva ya casi un año en el castillo tratando heridas de guerra: suficientes sangrías ha realizado, piernas entablillado y miembros serrado... lo que a él le gusta es viajar, los caminos, ver mundo.

HERNÁN

Hernán de Rojas, el dueño de Ladda, no es, como pudiera parecer, solo un noble que viaja junto a su esclava. En realidad se trata de un demonólogo adorador de Frimost, pero uno especialmente demente, que a partir de sus estudios ha llevado a cabo unos experimentos contra natura, unos experimentos fuera de toda lógica que no obstante han llegado a buen término.

Durante más de cinco años ha estado en Granada, compartiendo indagaciones y pruebas con otro demonólogo, Zuhayr ibn Abd-Allah, un cadí granadino con el suficiente patrimonio como para financiar sus locos intentos de conseguir lo innombrable: lograr que un ígneo deje embarazada a una mujer para obtener a un híbrido perfecto, un ser irracional con gran aptitud para la magia que pueda dominar el fuego y a la vez ser humano... todo para mayor gloria de Frimost...

A lo largo de los años decenas de esclavas acabaron en el Guad al-Xenil (el río Genil), enterradas en discretas dehesas o alimentando a animales de granja, hasta que unos meses atrás dieron con la tecla y consiguieron que Ladda quedara encinta.

Cuanto más le crecía la tripa más crecían los celos entre el castellano y el granadino: el uno no confiaba en el otro y el otro creía que el uno iba a presentarse ante Frimost como el único realizador de la proeza. La situación se hizo insostenible, tanto, que cerca ya del alumbramiento, Zuhayr acabó con un cuchillo en el corazón y Hernán y Ladda huyendo hasta Granada, parando en el castillo de Víboras para refugiarse de las inclemencias climatológicas.

CENA CON SORPRESA

La cena se servirá en la torre, en una gran estancia con bóveda de cañón donde se han colocado bancos y largas mesas. Una de ellas, la principal, para el señor, Garci, Hernán de Rojas y algún PJ de origen noble si lo hubiera.

Cuando ya estén todos sentados parecerá Recemiro Ordoñez, un hombre algo ya entrado en años pero de paso firme y seguro. Se nota que ha peleado en mil batallas y de su cinto cuelgan una espada y una daga a juego ricamente decoradas. A su lado le acompaña su mujer, la bella Bernardina Roiz, una bellísima chica que no llega a los veinte años, de sedoso pelo negro y un movimiento de caderas que le sonará y mucho a uno de los PJs... sí, es la misma joven que, vestida como una criada tomó al PJ en las caballerizas... Imagino que al mentado PJ le cambiará la cara, pero además recuerdo que en principio deberá llevar el pañuelo que Bernardina le ató al cuello...

Recemiro mirará al PJ, reconociendo el pañuelo, o al menos creyendo reconocerlo como uno con el que agasajó a su joven esposa tiempo atrás... ¿será el mismo? La verdad es que tampoco le dará más importancia, al fin y al cabo puede tratarse de uno parecido...

BERNARDINA ROIZ

Pero la consorte del señor quería que su esposo viera el pañuelo, ya que tiene un plan que incluye la inestimable ayuda del PJ...

Cuando acabe la cena, Bernardina, acompañada del enorme soldado que el PJ pudo ver en las caballerizas, Simplicio, cruzará las siguientes palabras con el PJ, a la vista de todo el mundo, aunque suficientemente alejados como para no ser escuchados.

"Mi marido ha reconocido el pañuelo. Si no queréis que le diga que me habéis forzado y, consecuentemente, perder la vida, deberéis hacerme un favor: en el antiguo aljibe está retenido un granadino. A medianoche me ayudaréis a liberarle y posteriormente huiremos."

¿Cuál es la historia de Bernardina Roiz? Casi un lustro ha pasado acompañando a su esposo, siempre entre cabalgadas y otros sucesos bélicos, en un castillo aislado en la peligrosa frontera mora sin más divertimento que ver los olivos crecer, sin tan siquiera un hijo con el que distraerse (y seguro que problema suyo no es, pues ya todos dicen que las mujeres de su familia son fértiles como un campo abonado con boñigas frescas, culpa será del bardaje de su esposo...), básicamente está hastiada de esta vida y cuando hace dos días vio llegar a un encadenado Harum ibn al-Ammar al castillo de Víboras cayó enamorada inmediatamente de su exótica belleza y buen talle. Ha conseguido hablar con él en varias ocasiones y sus fabulosas historias de exuberantes jardines en increíbles palacios, del olor del jazmín y del ruido de las fuentes, de la vida en la corte granadina... terminaron por convencerla de que debía liberarle y huir con él a Granada.

Hasta ese momento no sabía el modo, pero cuando esa mañana un grupo de aventureros llegó al castillo y sabiendo que al día siguiente aparecerían los soldados jienenses para llevárselo, tramó un plan que puede que salga bien... y si no sale siempre podrá echarle la culpa a los viajeros, pues redaños y dotes interpretativas no le faltan.

Se podría decir que Simplicio es el guardaespaldas de la señora y la verdad es que un nombre nunca ha acertado tanto con la naturaleza de una persona. Es fuerte y tonto como un buey. Enamorado de ella hasta las trancas (y ella lo sabe) hace absolutamente todo lo que Bernardina le dice, y le protegerá con su vida, pues así se lo hizo jurar ella tiempo ha. Como se ha indicado es un poco tardo y rehuye el contacto con casi todos.

MATTINES

Como habrá visto el DJ esta noche va a ser más bien movida y los PJs van a tener que sudar para lograr salir de la fortaleza.

Por una parte Ladda, aunque es la fácil, ya que a la hora prevista aparecerá en las caballerizas. De alguna manera ha conseguido ausentarse de la habitación de su señor, aunque este se preguntará dónde está su preciosa mercancía (pues nada más es para él) pasado no mucho tiempo.

Por otra parte la liberación de Harum. La puerta del aljibe está protegida por dos hombres siempre alerta. Al otro lado del patio, a unas treinta varas, al lado de las caballerizas, se encuentra la puerta, flanqueada por una pequeña torre en la que hay otros dos hombres. Otros seis hombres se encuentran repartidos en la torre del homenaje, dos en la puerta del aposento del señor y los otros cuatro en la gran sala en la que cenaron.

Así está la cosa y se puede ver que no es algo baladí. Recomiendo al DJ que tenga algo de manga ancha en la huida del castillo, ya que el escándalo es casi inevitable, así que sugiero que los PJs tengan una salida más o menos sencilla, que tiempo habrá de que pasen dificultades.

Cuando consigan acabar con los soldados que guardan el aljibe aparecerá Bernardina y Simplicio con un par de bultos en los brazos y un morral. Al liberar a Harum la señora se tirará a sus brazos y se besarán con pasión. Acto seguido Bernardina le hará entrega de los bultos, que si los PJs se fijan (Descubrir) verán que no son sino la espada y la daga de su marido. El granadino, orgulloso, se las colgará y continuarán con la evasión.

Para escapar no tienen más que acabar con los dos hombres de la torre que flanquea la puerta, abrirla (no sin poco esfuerzo pues tienen que correr un pesado alamud) y poner pies en polvorosa. Antes casi de que puedan reaccionar saldrán al galope en una impresionante yegua árabe Harum y Bernardina (la que a partir de ahora abrazará la fe musulmana y se hará llamar Fátima, aunque este detalle se le escapará a los PJs) ante la mirada de Simplicio que se quedará en el sitio sin saber muy bien qué hacer.

LA NOCHE SERRANA

Ahora toca a los PJs huir en la noche y darse toda la prisa posible, tanta como pueda el asno de Diogo en la que irá una Ladda febril y cada vez más débil, empapada en sudor y repitiendo una y otra vez la misma frase (si los PJs saben árabe entenderán algo así como 'Alá ayúdame, ayuda a mi hijo'), con el médico a su lado sosteniéndola para que no de con sus huesos en el suelo. Atrás, el castillo de Víboras se iluminará con la luz de las antorchas. Se ha dado la voz de alarma y pronto saldrán partidas en busca de los fugitivos.

Tras tres cuartos de hora Diogo dará el alto: Ladda está al límite de sus fuerzas y tiene la seguridad de que va a morir, pero tiene esperanzas de que el bebé pueda ser salvado. En la agreste serranía, con una muy baja temperatura y el cielo plagado de estrellas, el médico pedirá a los PJs que enciendan un par de antorchas y procederá a realizar la operación, que no consistirá más que con cuidado rajar el vientre de la mora y sacar a la criatura. Si algún PJ sabe algo de Medicina podrá asistir a Diogo en el proceso.

Sin embargo la noche no acaba aquí... encender las antorchas era imprescindible para sacar al bebé, pero también ha llamado la atención de un grupo de soldados que estaba tras sus pasos.



Llegarán justo cuando el médico saque un bulto cubierto de sangre, corte el cordón umbilical con pericia, le de un cachete al bebé y éste empiece a berrear. 'Es una niña' casi susurrará a Ladda. La joven, que hace no tanto dejó de ser una muchacha y que ya jamás será adulta, sonreirá, sonreirá con su último gramo de fuerza al ver a su hija, al verla libre de las garras de Hernán de Rojas, al pensar que podrá tener un buen futuro... o tal vez no, tal vez sólo haya sido una mueca, un gesto fortuito en un rostro que pertenece ya a una carcasa destripada y sin vida...

Seis soldados (Garci o Simplicio pueden ir con ellos si le complace al DJ) aparecerán, como digo, en ese momento, extrañados quizá de no ver en el grupo a su señora y al primo o sobrino de Muhammad VII, pero Recemiro Ordoñez verá con buenos ojos la captura de esos forasteros que a buen seguro algo tendrán que ver con el revuelo causado esa noche en el castillo.

Más les vale a los PJs salir con vida de este lance pues todavía les quedan muchos azares a los que hacer frente.

TODO SE COMPLICA

Cuando acaben podrán seguir huyendo, pero no transcumido mucho tiempo deberán parar. Estarán muy cansados y será necesario el descanso: apenas durmieron en el castillo y no han hecho más que caminar por la sierra. Caerán rendidos. Quedan un par de horas para el amanecer y las pueden aprovechar para un merecido sueño.

Si algún PJ hace guardias deberá hacer una tirada de Descubrir -50%. Si la pasa verá cómo algo muy pequeño, una luz amarillenta, le observa en la oscuridad. Si se acerca la luz desaparecerá. Se trata de un lutín que está vigilando a los PJs y a la niña, sobre todo a la niña.

Frimost no es el único interesado en la poderosa niña de fuego. Belzebuth, el mismísimo Señor de la Guerra, ha mandado a Abigor la misión de hacerse con la criatura para incorporarla a su ejército, y éste le ha pasado el encargo a Gradio (ver Daemonolatrea, página 67), que, debido a la naturaleza de sus subordinados, quizá no haga un trabajo muy limpio pero sí, piensa Abigor, efectivo.

El lutín está vigilando a los PJs para Gradio y me temo que más pronto que tarde van a recibir una desagradable visita.

EL DÍA SIGUIENTE

Está en mano de los PJs decidir dónde van, pero bien harían en evitar caminos concurridos o pueblos más o menos grandes, ya que la voz ha corrido y sus cabezas tienen precio.

La niña, vista con la luz que proporciona el día, es muy robusta y su piel es morena como la de su madre, pero desde el hombro derecho hasta su cadera izquierda y todo por debajo de esa línea diagonal, la tonalidad es rojiza, un carmesí muy saturado que divide su pequeño cuerpo en dos.

Hagan lo que hagan el día pasará sin ningún incidente destacable, pero la niña tiene hambre. Aunque pasa ratos

dormida, en los brazos de Diogo o de otro PJ si se presta a ello, cuando despierta llora desconsolada por la falta de alimento.

Por fin, a media tarde, vayan en la dirección que vayan, pues no son realmente ellos los que dirigen sus pasos, sino el DJ que hábilmente les guía, en un apartado valle encontrarán una modesta choza con un par de cabras pastando lo que pueden en un pequeño cercado y de cuya chimenea sale un esperanzador humo blanco: Aquí hay alimento, calor y aislamiento, lo perfecto para el grupo de fugitivos.

LA CHOZA

En la humilde choza viven una vieja y una niña. La única estancia está dominada por el hogar, donde un cazuela de barro calienta un guiso que servirá de alimento para un par de días. El mobiliario es escaso: un catre que comparten las habitantes de la vivienda, una pequeña mesa y dos banquetas. En las paredes hay algunas baldas llenas de botes con hierbas. Colgadas de las vigas del techo ristra de ajos y carnes curadas aseguran sustento en caso de hambre.

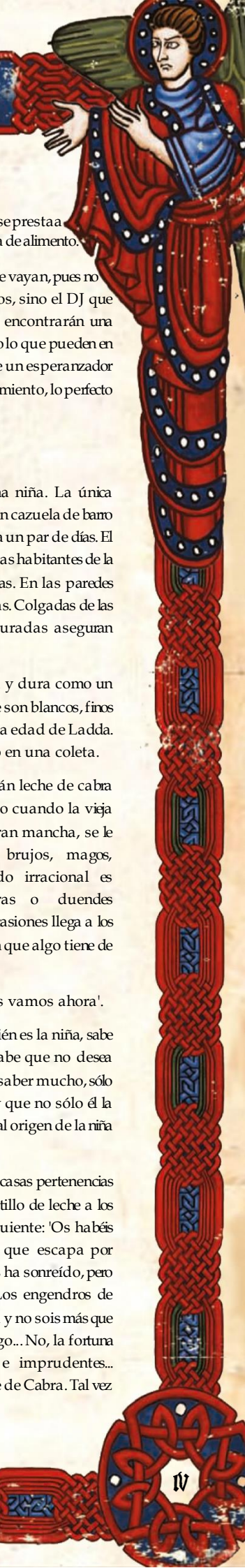
La vieja frisa los sesenta años y es huesuda y dura como un algarrobo. Apenas le quedan cuatro pelos que son blancos, finos y permiten ver su cráneo. La niña no llega a la edad de Ladda. Su pelo, negro y grasiento, lo tiene recogido en una coleta.

Darán la bienvenida a los viajeros y ofrecerán leche de cabra para el bebé, la cual beberá con avidez, pero cuando la vieja repare en el cuerpecito de la niña y en la gran mancha, se le cambiará la cara. La comunidad de brujos, magos, demonólogos y otras gentes del mundo irracional es relativamente pequeña. Lutines, sombras o duendes intercambian información que en muchas ocasiones llega a los humanos, en este caso, a esta vieja curandera que algo tiene de sanadora pero más tiene de bruja.

'Niña, recoge todo lo que puedas llevar, nos vamos ahora'.

Así de tajante se muestra la anciana. Sabe quién es la niña, sabe a quién pertenecía, sabe quién la quiere y sabe que no desea verse involucrada. (Si es preguntada dirá no saber mucho, sólo que pertenece a un poderoso demonólogo y que no sólo él la busca, pero será algo vaga en lo que respecta al origen de la niña y por qué es tan importante.)

Precipitadamente pero con tino pondrá sus escasas pertenencias en un lienzo que hará hatillo, dejará un cuartillo de leche a los PJs y aunque no le pregunten les dirá lo siguiente: 'Os habéis visto envuelto en algo muy turbio, algo que escapa por completo de vuestro control. La fortuna no os ha sonreído, pero así es como viene la vida en ocasiones... Los engendros de Gradio os buscan, o más bien buscan a la niña y no sois más que las piezas más prescindibles de todo este juego... No, la fortuna no os ha sonreído, hombres impulsivos e imprudentes... Encontrad a Gil Arias. Vive en la sierra al este de Cabra. Tal vez él sepa qué hacer...'



LA NOCHE SERRANA. PARTE II

Diciendo eso cogerá el hatillo, saldrá de la choza y acompañada de la niña y las dos cabras se perderán en la oscuridad de la noche.

Gradio, Gradio... si algún PJ pasa una tirada de Demonología sabrá que la vieja habla del mismísimo Gran General, un demonio al servicio de Abigor con los subordinados más insubordinados del infierno. Imagino que esto dejará asustados a los PJs, pero más les valdría dormir para reponer fuerzas... si es que pueden hacerlo... En una hora indeterminada, cuando la oscuridad es más negra y la temperatura más fría, cuando el tiempo parece no correr y nada se escucha en la serranía los PJs recibirán una visita que no olvidarán.

Si alguien estaba haciendo guardia pasando Escuchar+25% oíría perfectamente cómo algo se acerca a la choza. Si se asoma por la puerta adivinará unas enormes formas que se aproximan. Se trata de los engendros de Gradio: tantas bebrices como PJs haya más dos andróginos. Si nadie hacía guardia o no han oído nada todos se despertarán cuando medio tejado desaparezca debido al garrotazo de una bebriz. Lo primero que deberán hacer los PJs será una tirada de Templanza y lo segundo luchar por sus vidas. Suerte.

GIL, ARIAS

Lo cierto es que en este módulo los PJs no se van a juntar con gente pía, recta o bondadosa, más bien lo contrario.

Gil Arias es, como Hernán de Rojas, un adorador de Frimost. Mora apartado en una pequeña casa de piedra medio escondida en la sierra entre arces y majuelos, a dos o tres horas de Cabra yendo a buen ritmo.

Hace varios años invocó satisfactoriamente a Frimost, el cual le pidió que matara y torturara a su ser más querido, en este caso su hermano, Pero Arias. Desde entonces está en buenos tratos con su señor, aunque cuando ha tenido que tratar algo con él lo ha hecho a través de Haborimo, su lugarteniente. Por supuesto, conoce la existencia de la niña de fuego y si los PJs aparecen en su hogar pidiéndole ayuda se la dará: Si ofrece la niña a Frimost ganará el favor de su señor y además evitará que Belzebuth se haga con ella... eso sí, algo le costará a los PJs, aunque esto todavía no lo saben...

BUSCANDO LA SALVACIÓN

Los PJs, más o menos enteros después de la azarosa noche, deberán saber que tienen que encontrar a Gil Arias si quieren seguir vivos. Si no lo hacen Gradio y sus engendros les perseguirán hasta bañarse con su sangre (literalmente). De la manera en que puede ayudarles no tienen idea, pero Gil se lo explicará si le encuentran (la vieja les dio unas direcciones bastante acertadas para hallar su casa).

Gil es un hombre bajito, tirando a rechoncho y calvo, con la cara picada por la viruela y con apenas seis o siete dientes que

muestra cuando ríe con cierta sorna cada pocas frases... es un hombre, en definitiva, muy desagradable.

'Sí, habéis venido al lugar acertado. Necesitáis quitarnos de encima a Gradio y eso sólo puede lograrlo alguien más poderoso que él, obviamente no vosotros... Afortunadamente yo puedo contactar con ese alguien e interceder por vosotros, sí... desafortunadamente ese alguien os va a pedir algo a cambio, en vuestra mano está aceptarlo o no...'

Gil les dirá sin rodeos que deben hacer un aquelarre a Haborimo y ofrecerle a la niña a cambio de su protección. Y para ello necesitan quemar a una persona. Como supone que ninguno se va a ofrecer como voluntario propondrá a los PJs ir hasta la vecina Cabra y raptar a algún infeliz para que pase sus últimos momentos entre atroces sufrimientos. Necesitará, eso sí, que se quede uno de ellos (además del médico si es que sigue vivo para que se ocupe de la niña), ya que requiere ayuda para preparar el paraje donde van a realizar el aquelarre: hacer acopio de leña para la pira y, con piedras del tamaño de sandías, hacer un círculo en el suelo de unas quince varas de diámetro.

Si en algún momento Arias se siente amenazado por los PJs no durará en llamar a Mermo y Proxos, dos ígneos que están bajo su mando, para que pongan las cosas en su sitio.

Ahora es cuando toca rolear de verdad y en esta parte DJ y PJs tendrán total libertad para jugar de la manera que quieran. Cabra es una villa grande e infelices hay en todas las esquinas: un borracho en una taberna, una prostituta en un callejón, un niño confiado y sin vigilancia... todo vale, pero los PJs deberían tener en cuenta que son forasteros y pueden llamar la atención si salen de la villa con un cuerpo inerte (estaría bien recordarles que necesitan a la persona viva).

LA NOCHE SERRANA. PARTE III

Esta es la última parte y la verdad es que a los PJs ya solo les queda dejarse llevar por los acontecimientos. Pueden guardar los dados, pues su futuro no lo marca el azar, sino el duque del Mar de las Llamas y el Demonio de la Destrucción.

La jornada ha pasado y la noche empezará a caer sobre la serranía. A pesar de que el sol no ha aparecido en todo el día la amenaza de lluvia se ha probado vana y la leña está seca y preparada en medio de un círculo de piedras donde se llevará a cabo el aquelarre.

Gil está excitado. Sabe que su señor verá con muy buenos ojos el regalo que le va a brindar, la niña de fuego, un engendro de incalculable valor mágico y que, llegado el momento, le podrá pedir algún favor, aunque no ahora, el brujo tiene paciencia...

Los PJs también deberían estar nerviosos. Según el rumbo que tome esta noche así será el resto de su vida... y de lo que viene después de la vida...

En un recóndito paraje el brujo y uno de los PJs lo han dejado todo dispuesto, han colocado a la niña en una piedra plana



cercara a la pira y sólo queda atar al infeliz a la estaca y esperar a que la oscuridad todo lo inunde para que dé comienzo una de las noches más perturbadoras de la vida de los PJs.

Gil ha enseñado a los PJs unos cánticos y unas oraciones extremadamente blasfemas que éstos deben repetir una y otra vez para llamar a Haborimo, para que se digne a aparecer en el reino de los mortales. El brujo les dirá que deben 'rezar' con toda la devoción que puedan, que de eso depende su salvación. Puede que haya un PJ contrario a todo esto, puede que sea muy religioso y crea que Dios está aún de su parte... cuánto se equivoca. El DJ deberá preguntar uno por uno y en privado por su actitud. Si algún PJ no está entregado en el aquelarre, si en vez de llamar a Haborimo reza a Dios, a un arcángel, a un santo... el demonio lo notará y en cuanto aparezca hará que ese PJ estalle en una enorme bola de fuego, que lo reducirá a cenizas en pocos minutos... avisados estaban.

El silencio de la noche se rompe por los blasfemos cánticos, el crepitar del fuego y los alaridos del desgraciado inocente: '¡Hideputa! ¡Soltadme! ¡Malditos demonios, arderéis en el infierno!' Cuando el fuego empieza a coger fuerza, si los PJs pasan una tirada de Descubrir verán que el paraje se ha empezado a poblar de unas formas descomunales, unas formas que ya vieron la noche anterior... Gradio y sus engendros les han localizado, pero algo les impide penetrar en el círculo de piedras, con lo que decenas de bebrices miran el aquelarre desde fuera esperando una oportunidad. (Si alguno pasó la tirada de Descubrir con -25% verá a lo lejos, algo retirado, un hombre obeso con cuernos en la frente y una cota de malla con multitud de distinciones militares. Se trata del propio Gradio)

Pasado un rato, cuando justo expira la vida de la ofrenda humana, cuando los cánticos se sincronizan en una cadencia demoníaca, cuando la hoguera alcanza su punto más alto, la invocación se llevará a cabo con éxito. Haborimo surgirá de una gran llamarada acompañada de una nube de tonalidades oscuras y se mostrará como una gran víbora con tres cabezas: la primera de serpiente, la segunda de hombre y la tercera de gato.

Sonreirá complacido mirando a su alrededor y preguntará el motivo de su visita aunque, por supuesto, lo conoce. Gil hablará por los PJs (si es que estos no dicen nada) y le pedirá protección de los engendros de Gradio. El demonio, desliziándose entre ellos (por cierto, tirada de Templanza, a ver cómo reaccionan), evaluando sus caras, mirando brevemente a la niña, responderá que de acuerdo, que lo hará, pero uno de ellos tendrá que pagar un precio: entrar a su servicio, aunque el día llegará de aclarar en qué condiciones. Si nadie se presenta voluntario Haborimo elegirá uno al azar.

Si aceptan, todas las bebrices que rodean el círculo de piedra estallarán en una impresionante llamarada que iluminará el paraje como si fuera la hora del Ángelus, la cual las calcinarán en pocos segundos y no quedará más que cenizas de ellas. A lo lejos, algo más retirado, Gradio, con cara de muy pocos amigos, desaparecerá entre las sombras.

El pacto se ha sellado. Los PJs están bajo la protección de Haborimo (a cuenta de sus almas) y el demonio, antes de irse se parará ante el PJ elegido, pondrá su cara humana a la altura de su cara, hará un gesto casi imperceptible y se despedirá 'Nos vemos pronto, Aluph'. (Para ver qué implica esto mirar Notas.)

Con una nueva llamarada todo se acabará y la noche se tomará oscura y silenciosa. El aquelarre habrá dejado a los PJs a gotados, pero dudo que logren conciliar el sueño esa noche. La niña ya no está, desapareció cuando lo hizo Haborimo y si lo piensan bien no recuerdan que llorara en ningún momento, casi parecía sonreír, casi sabía que al fin había encontrado... ¿su familia?

EPÍLOGO

Todo ha acabado ya. Los PJs dejarán la casa de Gil Arias y tomarán el camino que deseen, en teoría hasta Isbiliya como tenía pensado. Diogo (si es que sigue vivo) les acompañará hasta la ciudad, pero luego viajará hasta Lisboa, donde ha decidido residir por el momento.

Cuando esa noche paren en una posada del camino habrá un juglar en ella que, a cambio de maravedís o jarras de vino, entonará una canción que suena así:

La luna te besa
tus lágrimas puras
como una promesa
de buena ventura.
La niña de fuego
te llama la gente
y te están dejando
que mueras de sed.
Ay niña de fuego.
Dentro de mi alma
yo tengo una fuente
para que tu culpa
se incline a beber.
Ay niña de fuego.
Mujer que llora y padece
te ofrezco la salvación.
Y si el cariño ciego
yo soy un hombre bueno
que se compadece.
Anda y vente conmigo
ay niña de fuego.

NOTAS

¿Qué le va a pasar al PJ al que Haborimo se refirió como Aluph? Muy fácil: ese PJ, cuando muera, se va a convertir en un ígneo con ese nombre, y servirá al lugarteniente de Frimost por toda la eternidad. A cambio, le concederá la Virtud de Haborimo (página 243 del Daemonolatrea), aunque el PJ no lo sabrá. Por



otra parte, cuando pise terrenos consagrados (cementerios, iglesias...) notará un malestar tanto físico como psíquico, provocándole un -15% a todas sus acciones.

Cabe destacar que si optan por no participar en el aquelarre, las fuerzas de Gradio, en un nutrido número, les encontrarán y les matarán. No hay huida posible y esa es la (des)gracia del módulo, o aceptan dar su alma a Haborimo o morirán... Por supuesto, si participan en el aquelarre sus PF se verán reducidos a 0... es lo que tiene asesinar a un inocente de una manera bastante salvaje para mayor gloria de un demonio...

Un último apunte: el castillo de Víboras pertenecía, en realidad, a la Orden de Calatrava, uno de los tantos que poseyeron en la zona para la lucha contra el infiel.

Las recompensas serán como siguen:

- ✦ Acabar vivo este módulo: + 35 PAP
- ✦ Por liberar a Harum: + 10 PAP
- ✦ Por capturar al infeliz: + 10 PAP
- ✦ Si el infeliz es niño o del clero: +5 PAP
- ✦ Por participar en el aquelarre: +10 PAP
- ✦ Si alguno se presta voluntario a Haborimo: +5 PAP
- ✦ Por interpretación, etc: hasta +10 PAP

Ganancias de RR/IRR

- ✦ Ver a las bebrices: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- ✦ Matar a las bebrices: +1D10 RR.
- ✦ Ver a los andróginos: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- ✦ Matar a los andróginos: +1D10 RR.
- ✦ Participar en el aquelarre: +10 IRR si IRR 95 o menos.
- ✦ Ver a Haborimo: +2D10 IRR si se falla IRR-50%.

DRAMATIS PERSONAE

RECEMIRO ORDOÑEZ

FUE:	14	Altura:	1,72 varas
AGI:	15	Peso:	170 libras
HAB:	20	RR:	75%
RES:	17	IRR:	25%
PER:	14	Templanza:	62%
COM:	11	Aspecto:	14 (Normal)
CUL:	9	Edad:	30 años

Protección: Coracina (5 puntos de protección), Celada (6 puntos de protección).

Armas: Espada de mano 80% (1D8+1+1D6), Daga 60% (2D3+1D6).

Competencias: Cabalgar 70%, Escuchar 40%, Mando 70%.

GARCI

FUE:	16	Altura:	1,60 varas
AGI:	17	Peso:	157 libras
HAB:	15	RR:	75%
RES:	19	IRR:	25%
PER:	9	Templanza:	60%
COM:	9	Aspecto:	18 (Atractivo)
CUL:	8	Edad:	32 años

Protección: Loriga de Malla (5 puntos de protección), Celada (6 puntos de protección).

Armas: Hacha de Armas 75% (1D8+2+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4).

Competencias: Cabalgar 55%, Esquivar 40%, Mando 50%.

BERNARDINA ROIZ

FUE:	7	Altura:	1,56 varas
AGI:	15	Peso:	130 libras
HAB:	15	RR:	75%
RES:	15	IRR:	25%
PER:	15	Templanza:	60%
COM:	20	Aspecto:	22 (Hermosa)
CUL:	12	Edad:	20 años

Protección: Carece.

Armas: Daga 25% (2D3+1D4)

Competencias: Corte 30%, Elocuencia 70%, Empatía 40%, Escuchar 45%, Seducción 90%.

SIMPLICIO

FUE:	25	Altura:	1,90 varas
AGI:	13	Peso:	303 libras
HAB:	15	RR:	75%
RES:	20	IRR:	25%
PER:	5	Templanza:	61%
COM:	5	Aspecto:	15 (Normal)
CUL:	5	Edad:	28 años

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Maza Pesada 80% (2D6+2D6), Maza de Armas 80 % (1D8+2+2D6), Pelea 55% (1D3+2D6).

Competencias: Cantar -20%, Descubrir 25%, Escuchar 25%.

GUARDIA DEL CASTILLO

FUE:	15	Altura:	Variable
AGI:	18	Peso:	Variable
HAB:	17	RR:	50%
RES:	18	IRR:	50%
PER:	12	Templanza:	55-60%
COM:	8	Aspecto:	Variable
CUL:	5	Edad:	Variable

Protección: Gambesón Reforzado (3 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Ballesta 45% (1D10), Escudo 60%.

Competencias: Descubrir 35%, Escuchar 35%, Esquivar 30%.

DIOGO

FUE:	9	Altura:	1,51 varas
AGI:	17	Peso:	138 libras
HAB:	18	RR:	70%
RES:	16	IRR:	30%
PER:	10	Templanza:	52%
COM:	10	Aspecto:	9 (Mediocre)
CUL:	15	Edad:	32 años

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Competencias: Conocimiento Vegetal 55%, Empatía 35%, Idioma Castellano 85%, Leer y Escribir 60%, Medicina 60%, Sanar 50%.

BEBRICES

FUE:	30	Altura:	4,30 varas
AGI:	10	Peso:	700 libras
HAB:	5	RR:	0%
RES:	40	IRR:	150%
PER:	10		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Pelo espeso (2 puntos de protección).

Armas: Garrote 40% (1D6+3D6).

Competencias: -

ANDRÓGINOS

FUE:	30	Altura:	1,75 varas
AGI:	10	Peso:	140 libras
HAB:	27	RR:	0%
RES:	33	IRR:	150%
PER:	18		
COM:	1		
CUL:	3		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección).

Armas: Maza 65% (1D8+3D6).

Competencias: Descubrir 75%, Escuchar 90%, Esquivar 40%.

GIL ARIAS

FUE:	6	Altura:	1,50 varas
AGI:	14	Peso:	180 libras
HAB:	15	RR:	0%
RES:	14	IRR:	130%
PER:	15	Templanza:	58%
COM:	17	Aspecto:	5 (Claramente repug.)
CUL:	19	Edad:	38 años

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 25% (1D6+1D4).

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 75%, Conocimiento Mágico 105%, Conocimiento Vegetal 85%, Conocimiento Mineral 65%, Empatía 65%, Demonología 95%.

Hechizos: Muchos, entre los que se encuentran Aquelarre a Haborimo e Invocar Igneos.