

DESCENSUS

AD

INFEROS

**UNA AVENTURA PARA AQUELARRE**

POR ORTHANC

# **DESCENSUS AD INFEROS**

*Y Helios se sumergió, y todos los caminos se llenaron de sombras. Entonces llegó nuestra nave a los confines de Océano de profundas corrientes, donde está el pueblo y la ciudad de los hombres Cimerios cubiertos por la oscuridad y la niebla. Nunca Helios, el Brillante, los mira desde arriba con sus rayos, ni cuando va al cielo estrellado ni cuando de nuevo se vuelve a la tierra desde el cielo, sino que la noche se extiende sombría sobre estos desgraciados mortales.*

(Canto XI “Descensus Ad Inferos”, La Odisea, Homero)

Aventura para 3-4 jugadores, en la que un personaje será de alta nobleza (opcional) y el resto será un séquito de cualquier posición social. Conviene al menos que uno de ellos posea algún porcentaje elevado en “Conocimiento Mágico”.

*Nota:* este módulo no revela desde el principio todos los misterios o explicaciones, con la pretensión de que incluso sea una sorpresa (hasta el final) para el director de juego o simplemente para el lector.

## **INTRODUCCION A LOS JUGADORES**

*Año de de Nuestro Señor de 1117.*

*El Conde de Miravista, don Beltrán de Aguilera, leal al Rey aragonés Alfonso I, conocido como "El Batallador", ha proclamado un decreto para encontrar en su condado a desconocidos valientes que quieran apoyar la causa contra la taifa Zaragozana. La mayor parte de sus hombres se encuentran luchando en la fortaleza de Juslibol junto al Rey, muy próxima a Zaragoza (como diría el infiel, "Madīnat Al-baida") y necesita de la gente popular o aquellos que puedan unírsele para hacer posible un deseo real que le ayude en la guerra.*

*Se dice que en todo la extensión de un gran valle cercano a Rodén, entre las poblaciones de Fuentes de Ebro y Mediana de Aragón, a orilla sur del Ebro, un rumor popular ha crecido en las últimas semanas: la leyenda de la Cruz de Plata parece cobrar importancia de nuevo. Dicha reliquia corpórea, según la leyenda, se compone de una cruz bañada en plata por fuera, y poseedora de la mismísima sangre de Cristo por dentro, que habría sido traída en secreto haría unos veinte años de Tierra Santa...*

*Don Beltrán, por orden, promulga y deseo de su Majestad Alfonso, impone sea conocedora la voluntariedad y presencia valedera de lealtad de cuantos hombres puedan portar una espada y recorrer los campos para investigar en dicha localización aquestos rumores.*

# PROLOGO

## 0. DE COMO EL AMO PIDE Y EL SIERVO CONCEDE

### DON BELTRÁN DE AGUILERA:

*¡Vive Dios que venceremos! -Se elogiaba eufóricamente Don Beltrán en presencia de sus sirvientes. ¡Si hasta esos ermitaños\* del sur pelean entre sí...! ¡Un simple vasallo de Nuestro Rey, cargado todo él de fe cristiana, da muerte digna a uno de sus hudies y se enemistan por su propia derrota, entre ellos...! ¡Valientes bellacos! ¿Y tenemos que guardar pleitesía a estos infieles? ¡Jamás!*

*Acto seguido, Don Beltrán hacía pasar desde su trono a uno de sus consejeros más apreciados con un gesto simple de mano hacia los guardias. El consejero, nada más entrar, dejó un pergamino encima de una de las mesas y comenzó a hablar. Allí ya se encontraba don Marcial, su hijo y heredero, escuchando todas las vanaglorias y adulaciones propias de su padre hacia cuantos nombres de emires, califas y filósofos musulmanes había oído alguna vez.*

*\*: Referido a los Almorávides.*

---

### JEAN-LUC BONET:

*Como mande, mi señor... -decía Jean-Luc haciendo una reverencia antes de mirar a los ojos al Conde. El emisario ya llegó. Su Majestad ha concretado la búsqueda de la Cruz como vos propusisteis a nuestro querido don Gastón\*. Al parecer Su Majestad se decantó porque no ha mucho que la lejana Cruz Templaria quiso cedernos el privilegio, según cuenta algunas lenguas, de descansar cerca de estas tierras, en este condado... Claro que vos lucháis con fe y fiereza contra esos musulmanes... Don Alfonso quiere para la guerra la Sangre, ¡la Cruz de Plata!, pues ciertamente dice que le llevará a la victoria en Siracusa.*

*El hombre esperó cabizbajo la respuesta del conde. Miraba de reojo a Marcial, el cual tenía clavada en él su propia mirada en cada movimiento que el consejero hacía, en cada palabra que decía. \* Gastón IV de Bearne, conocido de Don Alfonso I.*

---

### MARCIAL DE AGUILERA:

*En seguida Marcial se levantó de su asiento tomando un impulso rápido y casi instintivo.*

*-Padre, yo podría...*

---

### B.D.A:

*Retírate Jean-Luc -interrumpió el Conde a su hijo, mientras se dirigía al consejero-, y haz enviar a don Gastón una partida de 50 ovejas frondosas, ¡y nada rancias o raquíticas, pues en esos Pirineos es de deber que el frío hiele los huesos de sus nobles!*

*Acto seguido, el hombre miró seriamente a don Marcial, el hijo, el cual se dio cuenta de ello, y seguidamente bajó de forma disimulada sus ojos hacia el suelo hasta hacer una pequeña reverencia y desaparecer tras el portón. Los guardias volvían a ocupar la entrada.*

*Oh sí...hijo... -dijo don Beltrán recordando que su primogénito se había dirigido antes a él-, lo sé, lo sé... Distes muerte a esos jabalíes cual almas en pena, como pulcra ofrenda al propio Cristo... Y ciertamente contemplé que estabas preparado. Mmm... creo que ha llegado el momento...*

*Entonces el conde se levantó y paseó por toda la sala, desde su sillón de cojines de ricas costuras hasta la puerta de su estancia principal, donde permanecían impávidos sus guardias.*

*Busca en Miravista, en Sotoviento, en Novallas, Alberite o Magallón... ¡En cada pueblo que recuerdes de estas tierras!, a hombres de valeroso corazón y temerosos de Dios, que*

*no hagan sino obedecer sus divinos preceptos y amen a Su Majestad como tantos otros le queremos; -en esos momentos se dio la vuelta y recogió el pergamino, luego volvió a dirigirse a su hijo. Promulga este edicto allá donde vayas, pues es la palabra de Don Alfonso, firmada de propia su mano, convocando esta empresa de delicadas artes... Mis vasallos le sirven en Juslibol, por lo que confío en que encuentres hombres que busquen "La Sangre" en su lugar... Vacila de aquellos que sean ladrones, tramposos y maleantes, pues, de encontrar milagrosamente tal reliquia, no sabrán que están tratando con el Cáliz del Creador...*

*En esos momentos tomó el pergamino, lo extendió y se lo enseñó a su hijo:*



*“De la promulga Real, por orden, decreto y disposición de su Majestad, Don Alfonso I de Aragón y Pamplona, quedan convocados por la Gracia de Dios las siguientes medidas a todo ciudadano cristiano adscrito al Condado de Aguilar, y todos los que allí se encontrasen y pudieran Valerse:*

**Primera:** *Obedecer este advenimiento Real con consecuencia única para aquel que lo rechazase sin motivo aparente.*

**Segunda:** *Brindar apoyo a Su Majestad don Alfonso, Rey de Aragón y Pamplona, a través del mandato del Conde de Aguilar o sus más cercano allegados.*

**Tercera:** *Hacerse presentar a todo aquel que pueda prestar su protección mediante las armas y su carisma, para con el Conde en la empresa promulgada por su mandato, sin reparo o discusión alguna.*

*Año de Nuestro Señor de 1117  
Corona de Aragón”*

Don Beltrán sonrió mirando a su hijo a los ojos, frente a frente. No había sonreído en toda la mañana. Luego con voz cálida, tras una interrupción, finalizó:

***Acompaña a esos hombres. Que seas tu quien traiga el honor de la dicha, no lo olvides, haciéndolo sobre tus manos. Hijo mío... eres ya todo un hombre... montarás mi caballo, aun fresco y joven, y algún día estas tierras serán tuyas. Mientras tanto honra a tu padre y a tu Rey. Tráeme una respuesta... o esa Reliquia. Ahora parte sin demora.***

Finalmente le abrazó y se dio la vuelta esperando a que se fuera.

---

**M.D.A.:**

***Como ordene, Padre -respondió Marcial. Vuestra bondad, la del Rey y la de Dios partirán conmigo. Llevaré el edicto a cada plaza, a cada casa. Los deseos de su Majestad serán complacidos si Nuestro Señor lo dispone. Mi señor...***

Y Marcial salió de la sala, preparado para comenzar así su periplo de reclutamiento y búsqueda por todo el Condado de Aguilera. Sin embargo, de camino a los establos de la fortaleza, se encontró por uno de los patios Jean-Luc, cruzándose con él. Cuando le vio fue directamente hacia él.

---

**J-L.B.:**

***¿Mi Señor?* -hizo una reverencia el cortesano sin mirarle ni una sola vez a los ojos, los cuales tenía clavados en el suelo y su cabeza estaba "gacha"- *¿Se olvida Vos de algo? Su montura le espera y creo que sus solda...***

---

**M.D.A.:**

***¡Cállate, desdichado!* -le interrumpió don Marcial- *Se cómo miras a mi padre cuando estás en su presencia, ¡cómo le places en todo lo que no es siquiera conveniente!, no siendo igual cuando no está su figura... Recuerda que el Señor de Bearne es el amigo de mi padre, ¡no tu! Ahora vete... y sírvele en todo lo que disponga sin malos juicios. He dejado varios de mis hombres en palacio, asique estaré como presente. No quisiera interrumpir el percepto real por acudir en pos del salvamento de mi padre por vuestros malos infundios.***

Al parecer Jean-Luc y don Marcial tenían algún tipo de rencilla anterior. Éste estaba muy molesto con Jean-Luc, que únicamente se dedicaba a intervenir en los asuntos que relacionaban al Don Gastón y Don Beltrán, casi siempre por cuestiones del Rey Alfonso y sus batallas. Acto seguido, Jean-Luc se disculpó y deseó suerte al heredero, no sin antes echarle una mirada de odio penetrante cuando éste se hubo de dar la espalda yendo en dirección a las cuadras.

---

Fue esa misma mañana cuando Don Marcial de Aguilera hizo convocar a todos sus leales y amigos nobles, incluyendo infanzones y otros guerreros amigos de su propio padre, que se habían enterado del comienzo de la búsqueda. Esa misma tarde había reunido a muchos de ellos en la localidad de Chinarro, a orillas del Ebro, aunque sólo eran unos treinta en total (junto a sus monturas). A partir de ahí Marcial leyó el edicto Real y dispuso diversas formas de organización en la búsqueda, determinando que al ser un rumor popular el encuentro de la Cruz debían dispersarse lo máximo posible y cubrir el mayor número de poblaciones en el menor tiempo posible, pues la guerra de Su Majestad así lo necesitaba. Por tanto, determinó que buscarían la reliquia en grupos de 4 o 5 hombres, incluyéndose los vasallos mismos y aquellos que se sometieran a la proclama, en todo el Condado de Aguilera. Parte de la guardia personal del hijo de Don Beltrán estaba incluida, con lo que don Marcial se desprendió de esta para poder cubrir más terreno. Esa noche decidieron los destinos de cada cual, y más tarde descansaron en la población.

A la mañana siguiente comenzó el movimiento. Partieron desde todas direcciones, cruzando colinas, montañas y el valle del Río. Al mediodía, Marcial, que había partido bien provisionado, llegó a la localidad de Campolevante.

---

**M.D.A.:**

*Vaya lugar... -pensaba para sí don Marcial cuando su montura se detuvo a la entrada del pueblo. Desde luego las ofrendas de mi padre a los más débiles son desvalijadas camino a este tipo de aldea... están todos sus tejados casi caídos...*

*Sin dilación alguna, se dirigió a lo que parecía la plaza del pueblo, muy solitaria. Se encontró con un niño por allí y mandó llamar al párroco local. Cuando éste vino, mandó hacer tocar la campana de la casi desecha ermita por los años y las refriegas musulmanas, pues había sido un pueblo a caballo entre una y otra cultura. Cuando la campana sonó con determinación, los gritos comenzaron a sucederse tras ver los pendones oficiales del condado y el escudo de Aragón, junto a la insignia negra y cuadrada de Don Alfonso. En ese momento la gente comenzó a agolparse en el pueblo. También lo hacían cabras y burros de los lugareños.*

**-Atendedme, cristianos leales al Rey:**

*En esos momentos, Marcial, sin apearse del caballo, echó un vistazo general y sacó el pergamino. Lo desenrolló y comenzó a leerlo:*

*De la promulga real, por orden, decreto y disposición de su Majestad, Don Alfonso I de...  
(...)*

***-Ahora dadme agua y comida, villanos -continuó tras finalizar de leer-, pues esta misma tarde se os citará para la vista de vuestra voluntad y valía. Volved esta misma tarde y no hagáis caso omiso, pues Dios y su Majestad requieren de vuestro hacer.***

---

*Esa misma tarde, uno a uno fueron presentándose los pocos habitantes de Campolevante. Muchos de ellos eran niños de apenas 14 años de edad. Ni siquiera Don Marcial desecharía la presencia de una mujer; pues no era realmente una empresa de espada contra espada, sino de comprobar aquellos rumores renacidos.*

*La elección terminó pronto, antes de media tarde. Había comprobado quién de ellos sabía manejar un arma, quien tenía buena forma física y quien de ellos sabía leer o escribir... Sin embargo, no todos poseían alguno siquiera de los rasgos, y mucho es hablar que los tres incluidos, así que tuvo que elegir a tres de ellos, los únicos valederos (en apariencia) para acompañarle:*

*(Ahora presentaríamos a los jugadores. Como puede apreciarse, no tienen ni siquiera  
porqué conocerse entre ellos en el inicio)*

*Esa misma noche partirían a investigar hacia la orilla sur del Ebro, entre las poblaciones de Fuentes de Ebro y Mediana de Aragón, donde al parecer los rumores y habladurías ubicaban allí con más fuerza la Santa reliquia.*

---

***Fin del Prólogo***

## I. DE COMO LOS PRECEPTOS HABRIAN DE CUMPLIRSE

Es mediodía, y los jugadores comienzan bajando por una escarpada montaña al norte del Ebro (más bien ya van por su falda, casi están en la base), la cual tiene afilados picos y peñascos (donde la prudencia podría ser ahora su mayor aliada) y a la vez gran cantidad de matorrales entre ellos. Su dirección: las inmediaciones de Fuentes de Ebro, primer lugar donde investigar acerca de la reliquia. Una tirada de **Buscar** u **Otear** les revelará un pequeño camino transitado por pastores, lo cual les eximirá de cualquier caída o resbalón que el director hubiera pensado para los jugadores. Poco a poco cae la tarde y la base de la montaña está cerca; este “Descensus” (aunque aún no tienen ni idea que puede ser “Ad Inferos”) les hará ver una mayor cantidad de árboles y plantas debido a una mayor humedad (que enseguida notarán) en el ambiente: están en las orillas del río Ebro.

***Nota:** El séquito de don Marcial (algunos de los jugadores), no tienen porqué saber de qué se trata la empresa a la que ahora están dedicados (ni mucho menos conocer el rumor de la Cruz de Plata). Quizá sería un buen momento para que don Marcial (si es un PNJ) les revelase algo de la misión y la importancia de la misma.*

Si siguen caminando junto a la orilla encontrarán un claro y otra tirada de **Otear (bonus de 50%)** les revelará a unos doscientos pasos la presencia de un puente en buen estado por el que cruzar el Ebro (en una zona donde su caudal y la anchura del río es reducida). En dicho claro pueden descansar e incluso intentar rastrear algunas huellas jabalí para cazarlo y obtener viandas de provisiones. Si deciden cruzar a nado tras continuar, conviene que el director recuerde que de día sería muy posible, pero de noche (la cual está muy próxima) la cosa se complicaría (pues la otra orilla no se ve en la oscuridad y el agua está muy fría, **malus del 30%** si intentan orientarse mediante **Astrología**)

Es preciso que el director señale “a conciencia” el frío que comienza a hacer una vez bien entrada la noche, por lo que si deciden acampar es bastante probable que los pj tengan que tirar por Contagio (35%) para no comenzar a tener los síntomas de Pulmonía. Básicamente este hecho se señala para que los jugadores sigan avanzando paralelo al río en dirección al puente. Si lo hacen se darán cuenta que, a su derecha, hay una pequeña vereda, y que al fondo, incrustado en una pequeña abertura de un precipicio de la montaña por la que antes habían bajado, hay diversas luces colocadas: es una pequeña aldea. Una tirada de **Memoria (bonus para don Marcial del 10%** por conocer mejor los terrenos del Condado), revelará que se trata de la aldea de Monegros. Lo más probable es que, pese a su difícil acceso (metida en la roca y ubicada tras un arduo y arcilloso ascenso del camino), los jugadores quieran pasar allí la noche o alimentarse en alguna posada. La aldea de Monegros cuenta con las siguientes construcciones:

***LA TABERNA:** Es un edificio bien construido, robusto, alto y prominente, y presume de ser una taberna, pues en un lateral, en la calle, había almacenado algún que otro barril. Los pjs si se acercan advierten un gran revuelo dentro: parece que hay clientela. Posee en el exterior una caseta para dejar las monturas.*

***LA IGLESIA:** La cual puede apreciarse casi en el centro de la aldea, estaba semiderruida; parte de su tejado venido abajo (casi todo) y el suelo de alrededor está sucio y abandonado, lleno de hendiduras y “cascajos” (caídas del derrumbe del propio tejado). La torre del campanario estaba destrozada en sus alturas, caída hacia dentro. Era como un punto muerto en el centro del pueblo, que expide un gran contraste con el resto de edificios.*

***EL CONJUNTO DE VIVIENDAS:** Más allá de la Iglesia se encuentran un conjunto de casas que van en ascenso, hechas de piedra y paja, aunque hay alguna choza de madera que tiene buen aspecto. Parece que detrás de las mismas hay huertas de cultivo*

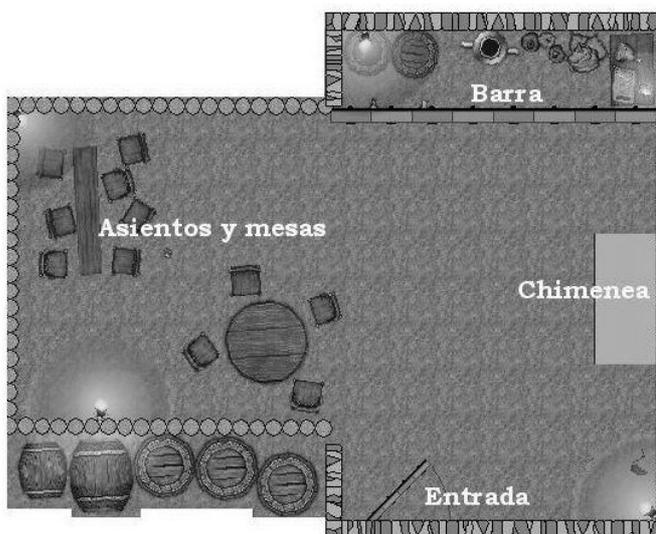
***EL FORTÍN DE MONEGROS:** En la parte más alta del pueblo, y justo incrustado en la roca, se encuentra un pequeño fortín. Posee una muralla y una especie de palacio-castillo, que parece que lo han remodelado. Sin duda alguna, debe ser del algún señor con buena posición, pues ningún campesino de decenas de metros a la redonda ostentaría tal construcción.*

***OTROS:** al gusto del máster: un molino, árboles en el pueblo, cercas para animales, etc. (según su interés).*

Cabe decir que esta aventura se desarrolla íntegramente en este pueblo, y las disposiciones de la misión de la Cruz de Plata así como el prólogo es mera recreación, tanto para ambientar mejor la historia como para despistar a los pj si hubieran enfocado ya la aventura de alguna forma (y crear por ende sorpresa y diversión). No obstante, no todo el prólogo es independiente de la aventura, ni mucho menos...

Es probable que los jugadores se dirijan a la taberna (no encontrarán nada abierto a su presencia más que ésta), aunque si pueden inspeccionar el pueblo e incluso sorprenderse del estado tan demacrado de la Iglesia (¿la “Casa de Dios” derruida?...: pinta mal la cosa...(risas)).

La taberna: posee en un lateral dos mesas: una cuadrada (en realidad, varias planchas de madera mal dispuestas), y otra redonda, así como varias sillas en torno a ellas y cuatro tipos bebiendo y jaleando en la primera mientras juegan a alguna especie de juego con palos pequeños y algún que otro hueso de animal. A su lado hay monedas, por lo que parece que estan apostando o algo parecido. Si los jugadores quieren jugar se le explicará el juego (inventar algo sencillo por el DJ) y tirarán por **Suerte**. También es posible hacer una tirada de **Juego** para hacer trampas... llevándose de igual forma lo apostado. En el otro lateral hay una chimenea, aunque no está encendida, sino que hay palos preparados por si el frio llama a la puerta en cualquier momento.



Justo enfrente de la entrada hay una barra o mostrador donde se sirve de beber todo aquello de que disponen, que no es mucho: vino o cerveza. Un tabernero aguarda tras ella. Detrás de la barra, hay una mesita lateral, donde aguardan varios cuchillos, una tabla con manchas rojizas con muescas y cortes alargadas y alguna que otra perdiz, mendrugos de pan y algo de fruta, en no muy buen estado, justo al lado. Encima de dicha mesita hay un caldero y un brasero pequeño, apagado. Parece como si allí prepararan o cocinaran comida. El resto de la taberna es muy sencilla: una parte es de madera y la otra construída sobre piedra de lo que antes podría haber sido otro edificio. Cuenta con un par de ventanucos y poca decoración. El suelo no está muy limpio, lleno de pasto y barro de pisadas y toda la sala se encuentra iluminada con varias antorchas colgadas de la pared. A decir verdad, y sin remilgos, es un antro asqueroso...

En la barra un cliente bebe un vino de forma tranquila, fijando la mirada en la copa. No hace falta ser muy listo para contemplar que viste con ropas de cierto lujo (a diferencia de los jugadores que os acompañan, que son campesinos). Bebe un vino rojizo (una tirada de **Degustar** (de ese vino, de la misma botella), **bonus del 20%**, hará sospechar a los pj que es de buena cosecha, y no el que se suele servir en la mayoría de posadas en las que habéis estado en vuestras vidas, a excepción de Marcial). También lleva unas botas con finos motivos y detalles bonitos. El tabernero, a la hora de pedir algo, se mostrará como un tipo amable y elocuente. Posee un largo pelo rizado y un prominente bigote. Su aspecto es bastante bonachón. Si los jugadores preguntan por un lugar donde dormir, les dirá que lo que pueden hacer es confiar en la hospitalidad de algún vecino, pues de aquí a muchas leguas no hay posadas que presenten servicio.

*Nota: Si alguno de los jugadores pregunta porqué está derruida la Iglesia, el tabernero rehusará hablar de ello, haciendo como que no ha oído la pregunta (no valdrán tiradas de elocuencia para hacerle hablar), al igual que el resto de clientes del bar, excepto uno de los jugadores (visiblemente borracho), que si escucha hablar del tema no tardará mucho en decir: “Po, po, por extraño que parezca. ¡Hip!, ni los “mo...moros” se han atrevido a sa... a sa... ¡Hip! ¡Hip!, saquear este pueblo... La Igle...glesia la de...de...destruyó el pro... ¡Hip!, el propio Altísimo... deucen, dicen*

*que está mal... dita, que es tenebrrr....brosa desde que un rayo... un rayo la tum...tumbara ¡Hip! ¡Hip! -El rayo cayó hará unos seis meses-*.

El tabernero mandará callar al borracho si menciona estas palabras, incluso no dudará en echarlo de su local y afirmar a los jugadores que no dice más que tonterías debido a su estado de embriaguez. Si saludan al tipo que va tan bien ataviado de prendas, le preguntan sobre el mismo tema o incluso si no le dicen nada, éste se levantará y se dirigirá a ellos. Se presentará como Fabio Arilla, y les preguntará a modo de cortesía si son viajeros o andan perdidos. Tras un breve intercambio de palabras, éste marchará. Si le preguntan, no rehusará de hablar acerca de la ermita, y tan sólo dirá que la creen maldita. Cualquiera de entre los clientes o el propio tabernero les dará más detalle acerca de este tipo:

- *El señor Arilla es el amigo personal de Don Francisco de Aldana y Adebillos, señor de las tierras de la aldea (y de ésta, consecuentemente) y dueño del fortín en lo alto del pueblo.*
- *El de Adebillos no se encuentra en Monegros, sino que está de viaje en misión bélica contra los infieles. No se especifica dónde.*
- *Fabio Arilla cuida, durante este lapsus, el fortín de su amigo. Al parecer él y su familia están instalados allí momentáneamente.*

## II. DE COMO LA PALOMA SE CONVIERTE EN CUERVO Y VICEVERSA



Sea esa misma noche o a la mañana siguiente (en este segundo caso se supone que los pj han acampado en algún lado o han buscado de la hospitalidad de algún vecino en el conjunto de viviendas), los jugadores deberían comenzar a interesarse por el asunto de la ermita, y sobre todo, husmear por el pueblo. Si es de noche no encontrarán a nadie por las calles (les cuentan que nadie se atreve a salir de noche excepto aquel que vuelve ebrio a casa por pura fuerza) y si es de día tampoco (los campos de cultivo y el pastoreo ocupan gran parte del tiempo a sus habitantes). Si los

jugadores dan una vuelta por la Iglesia, se darán cuenta de que los restos tienen una triple ábside irregular, y su construcción se basa en una piedra bastante lisa con un tejado bien estructurado (cuando estaba en pie, claro...) Sin embargo, todo está en ruinas, destrozado, desperdigado: piedras, palos, etc. En sus alrededores más próximos el suelo está mal cuidado y la hierba crece por doquier.

Mientras los jugadores se sorprenden (o escandalizan, ¿quién sabe?) por el estado de la misma, una tirada de **Escuchar** les revelarán unos gruñidos muy bajitos que están en alguna parte de la Iglesia próximo a ellos (por fuera, tras una esquina, por ejemplo). Si deciden ir a comprobar qué es, darán la vuelta a la esquina y encontrarán a un ser de reducidas dimensiones (los caballos relincharán por la desconfianza), de pelo rizado y corto, orejas picudas y sombrero y ropas rasgadas y harapientas, de color parduzco, junto con unas botas negras y manchadas. Desde luego, no era un niño, ni un enano como los bufones de la corte de Don Marcial... ni ningún otro conde o Rey: se trata de un Follet. Como buenos aventureros, es posible que intenten atacarle. Si los pj rehusan hacerlo o huyen, éste atacará al que menos SUERTE tenga.

Tras este embiste, escucharán unos quejidos procedentes de un poco más arriba, ascendiendo hacia la zona de viviendas: un tipo ataviado con un hábito en cuerpo entero se halla en el suelo postrado, de unos 20 o 22 años, llevándose las manos a la pierna y el tobillo y quejándose amargamente. Dice haberse caído. Se presenta como el Padre Tordemoreno, sacerdote de Monegros y un hombre muy

delgado y canijo. Los jugadores pueden hacer una tirada de **Medicina** para diagnosticar que es un pequeño esguince. Además, si le preguntan acerca de cualquier cuestión del pueblo les dirá que le acompañen a casa y allí, con más calma, podrá darles más detalles. Otra tirada de **Medicina** (ahora con un **bonus de 30%**) servirá para hacer un “remiendo” al esguince. Si lo realizan es posible que el páter de más detalles de aquello que quieran preguntar o sea mucho más complaciente para con los viajeros (si es de noche, incluso les ofrecerá su casa para dormir). Una vez allí responderá a una serie de cuestiones:

- *Hace seis meses, el sacerdote de Monegros falleció por la avanzada edad, y Tordemoreno fue destinado allí como párroco local.*
- *En las frías noches del invierno, los habitantes decían ver extrañas figuras noche sí, noche también, y además incluso en ocasiones por el día. El páter afirma que durante su estancia desde entonces han desaparecido algunos niños. Por tal razón hay tan poco tránsito en la aldea: pura precaución.*
- *Una noche de tormenta y lluvia desmesurada, un rayo cayó sobre el campanario de la torre de la Iglesia, muy pequeña, provocando enseguida un incendio por dentro que se extendió al tejado inferior y destrozando la estructura hasta reducirla casi a polvo.*
- *Semanas después del suceso las apariciones seguían siendo vistas. Por eso, Don Francisco, el Señor de esta aldea, mandó a Don Fabio contratar fuera del pueblo los servicios de cualquiera que se ofreciese, pago por delante, a investigar la razón de esas visiones, y de paso, si fuera menester posible, dar caza a lo que fuera aquello que atemorizaba a los vecinos. Es por ello que vinieron soldados, mercenarios y algún que otro noble por aventura. Sin embargo y por desgracia, aquel que entraba en la ermita por la noche para investigar como parte del suceso, aparecía a la mañana siguiente muerto dentro de la derruida Iglesia. Hasta diez hombres vinieron y corrieron tal suerte. Los cadáveres tenían siempre la misma postura: colgados dentro de la ermita de una cuerda larga desde una anilla de bóveda situada en una porción de techo no caída hasta uno de los tobillos del cadáver; dejando libre el otro y quedando su cuerpo oscilante...\* Además, cuando se comprobaba por la mañana si el contratado había dado con el fruto, el portón de la Iglesia siempre aparecía cerrado por dentro. Desde entonces nadie habla de esa Iglesia... Creen que está maldita, y temen mirarla siquiera, mucho menos reconstruirla.*
- *Esa casa en realidad no es del padre Tordemoreno, sino que se la concedió don Francisco tras derruirse por completo la pequeña vivienda contigua a la Iglesia (quedó totalmente inutilizable). Desde entonces, las misas se ofician (a excepción de don Francisco cuando está, que las ofician en su propio fortín para él y su familia) en el huerto que hay detrás de la casa cedida (hay sillas emulando los bancos y una mesa simulando un altar).*

Pese a lo increíble de la historia, una tirada de **Elocuencia** revelará los jugadores la certeza y veracidad de las palabras del Páter. Además, si pasan allí la noche, antes de dormir, el Padre Tordemoreno se despedirá diciendo que por la mañana, al amanecer, debe partir a Fuentes de Ebro, en primer lugar, y los sucesivos días a otras localidades cercanas a oficiar misa, siendo posible que no le vean marchar.

Llegados a este punto es posible que los jugadores, antes de irse a descansar, quieran investigar el interior de la Iglesia (tal y como ocurría con los contratados tiempo ha) por pura curiosidad, o incluso hacer una visita al fortín junto con Fabio Arilla (aunque puede que sea menos probable por las horas...). Si deciden descansar y salir a husmear a alguno de estos sitios al día siguiente no habrá problema.

### **A. La Iglesia:**

En primer lugar, el sonido de la puerta de entrada es chirriante. Al entrar los pj comprueban que los destrozos por parte del mobiliario interno también son severos: parte del tejado está caído, y otra parte a punto de hacerlo; las paredes no son ya muros, sino escombros de grandes piedras y suciedad de todo tipo. El interior está aún todo ennegrecido debido al incendio en su tiempo y los muebles bastante quemados y en mal estados. Sólo algunos bancos sufren pocos daños. El suelo es una mezcla de polvo, piedra y barro, filtrado por las lluvias acaecidas hacia el interior. Una vez dentro de la misma, podrán encontrarse gran cantidad de escombros, una estatua de un santo decapitada (por el derrumbe) tras un altar casi desecho, una pila bautismal y numerosos restos de sangre. Hay también una maltrecha escalera que aún es accesible a lo que queda del campanario.



## 1. *El campanario:*

Los jugadores podrán subir a lo alto del campanario (lo que queda de él). Al acceder a ellos comprueban que los escalones están ennegrecidos y el acceso es muy difícil; el rayo que detonó la destrucción sin duda se habría canalizado por allí en su tiempo llegando hasta abajo y destruyendo a través de un fuego el mobiliario de la Iglesia, provocando el derrumbe. El ascenso es muy cerrado e irregular, por lo que una los pj podrán acceder a la cúspide con una tirada de **Trepar**. Desde allí disfrutarán de unas buenas vistas, tanto de la orilla norte del Ebro como de la aldea en toda su extensión. Aquellos que accedan encontrarán también un saco de dormir podrido (por el agua y quizás las ratas) y una Espada Normal (1d8+1) en el campanario, el cual era aproximadamente de 2x2 metros (y una altura de más de 10 m.), y cuya campana estaba en una esquina del mismo, caída y totalmente negra, carcomida y algo oxidada por una cara. Una tirada de **Otear** o **Buscar (ambos bonus del 20%)** les hará ver una nota algo arrugada, muy amarilla e ilegible casi arrojada en el suelo. Tiene restos de sangre en su superficie:

*“He subido aquí, por puro temor. Alguien me seguía y me resguardé dentro y luego... luego accedí a lo alto de este negro campanario... Pero tengo miedo, abajo se oyen ruidos... aunque diría que se trata de hombres hablando, ¡Si! Los oigo, dicen: “Todo queda entre nosotros”...”*

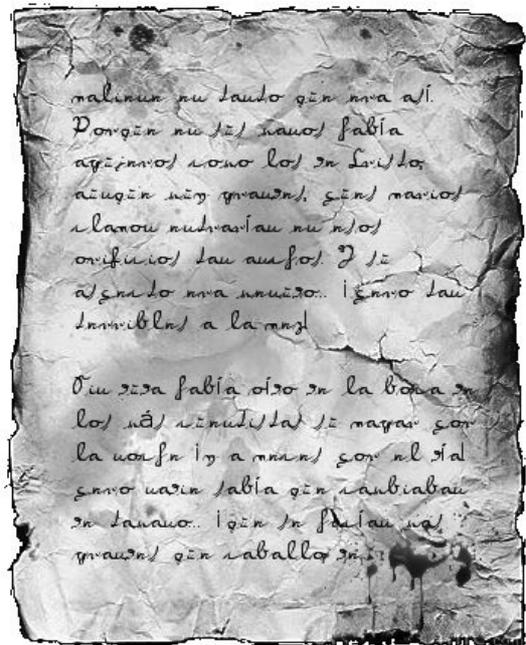
*(hay una pausa)*

*...He bajado abajo, con suma cautela. La pila Bautismal está profanada ¡profanada! He visto cómo la movían, aunque no vi sus caras; es por ahí por donde acceden, van y vienen.*

*De lo que puedo dar fe es de lo que los mis ojos han visto antes de echar a correr: en sus manos había agujeros como los de Cristo, aunque muy grandes, pues varios clavos entrarían en esos orificios tan anchos. Y su aspecto era menudo... ¡pero tan terrible a la vez! Sin duda había oído de la boca de los más cuentistas su vagar por la noche y a veces por el día, pero nadie sabía que cambiaban de tamaño... que se hacían más grandes que un caballo de...”*

**Nota:** se trata de una pequeña nota escrita por uno de los contratados por Fabio Arilla meses antes para realizar las investigaciones del pueblo. La criatura de la que habla es el Follet (que posee agujeros en sus manos). Con respecto a las palabras acerca pila bautismal, revelará que ésta no es sino un pasadizo que va hacia alguna parte ¿explicaría esto la razón de las muertes de los investigadores de hace tiempo y las puertas obstruidas por el interior? Ya lo veremos...

Los jugadores podrán sospechar acerca de la criatura y sobre todo centrar su atención a la pila bautismal.

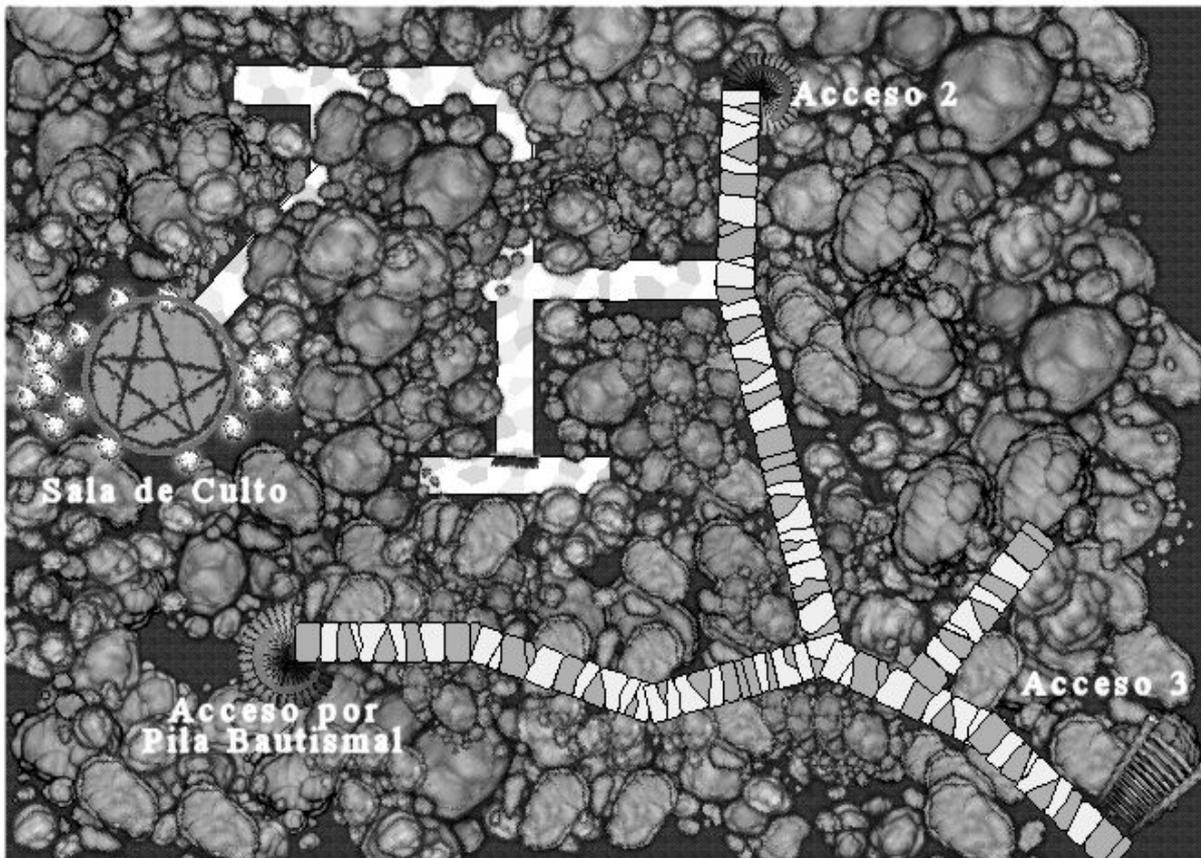


## 2. El Dungeon:



Los jugadores podrán acceder al pasadizo que encierra la pila bautismal con una tirada de **otear (malus del 30%)** si no han accedido al campanario y no han leído la nota de la ubicación del pasadizo. De haberlo hecho, encontrarán enseguida (inspeccionando la pila), una pequeña abertura junto a ésta en forma de falsa losa (que simula cuatro piedras del suelo de la Iglesia). No hace falta forzar ningún mecanismo para levantarla. Debajo de los pj se mostrará dicho pasadizo, empezando con una gran hendidura por la es posible descender a través de una maltrecha escalera y una distancia de unos tres metros de profundidad. Necesitarán de una buena antorcha para iluminar la estancia.

Una vez abajo, la luz del fuego revelará una visión dantesca: un enorme pasadizo se perdía en la lejanía, en cuya paredes, excavadas previamente, se encontraban como adoquinados cientos y cientos de calaveras perfectamente alineadas y dispuestas en un aterrador espectáculo. Sin duda alguna es un “trabajo” bastante antiguo, aunque bien conservado. Es hora de hacer viajar a los jugadores a través de las galerías.



### Leyenda:

- **Acceso por Pila Bautismal:** Se trata de la entrada por la que han descendido.
- **Acceso 2:** Si los jugadores encuentran este acceso, comprobarán que las escaleras que se elevan dan a una pequeña pared que está tapiada. Ciertamente es imposible acceder a través de ella. En la duda les queda qué hay detrás del muro. (Luego lo veremos).
- **Acceso 3:** Se encuentra en el otro extremo del dungeon. Los pasillos cercanos a este acceso no cuentan con calaveras, sino que parecen que han sido remodelados, conservados. Una tirada de **Rastrear** revelará que el pasillo del acceso de la pila y éste acceso es el más transitado, pues algunas huellas más que en el resto de pasillos (si es que los visitan) Si los jugadores llegan allí verán como hay una escalera colocada en una abertura alta y circular que permite el ascenso y descenso, y por la que sólo es posible subir o bajar de forma individual (por el escaso espacio).
- **Sala de Culto:** Es la zona más interna de todo el pasadizo. Llegar a ella es bastante difícil, pues hay dos tramos en los que los techos se han venido abajo. Sólo el jugador con menos peso (masa) o más bajito podrá acceder hasta la Sala de Culto, introduciendo su cuerpo por las aberturas de los escombros... (Esto me recuerda ¿El Padre Tordemoreno no era un tipo “delgado y canijo”...?) En dicha sala, también excavada pero de forma circular, hay numerosas pintadas negras en un suelo pulido, acompañado por numerosas velas (ahora apagadas) colocadas entre los huecos de las rocas de la pared. En un lateral, en el suelo, descansa visiblemente un libro. Si los jugadores se acercan contemplarán en su tapa una inscripción en latín (previa tirada de **Leer/Escribir**: “Ave Satani”. Este libro contiene los hechizos de “Fortuna”, “Ignorar el dolor” (Enseñar 60%) y algunas descripciones de componentes vegetales a elección del director (Ver Suplemento “Grimorio”).
- En este dungeon podrán encontrarse otro Follet entre sus pasillos (o el mismo si el anterior huye y no es aniquilado).



Puede deducirse que la única salida por donde los jugadores podrán salir (sin contar la entrada por la que accedieron), será el **Acceso 3**. Este acceso cilíndrico y construido en piedra se eleva hasta unos siete metros a través de una escalera similar a la que encontraron bajo la pila bautismal de la Iglesia. Una vez arriba hay una plancha de plomo sobre el extremo (la salida) que no supondrá ningún esfuerzo retirar con un empujón.

Al salir se encontrarán algo que les recuerda a donde han estado: se dan cuenta que han subido a un huerto y la entrada por la que salen es un pozo. Enseguida observan de que el lugar se trata de una huerta sin cultivos, en la que hay colocadas numerosas sillas mirando hacia única mesa con un paño blanco. ¡Están en la casa del Padre Tordemoreno y su huerta, donde se oficiaban las misas! Sea de noche (antes de dormir) o de día (el padre ya se habría ido), no le encontrarán. Si efectúan un registro dentro de la casa o el huerto no existe nada relevante allí (recordemos que la casa es cedida), a excepción de un par de cuchillos (1D6) en un cajón de armario.

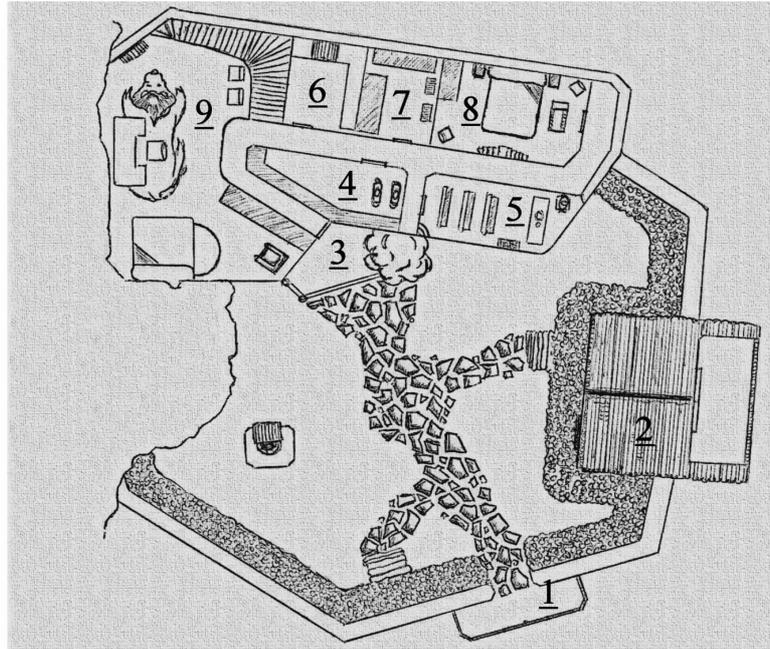
**Nota:** la casa de Tordemoreno cuenta con las siguientes estancias:

- **Pequeño salón:** una mesa y dos sillas, un brasero apagado y un crucifijo en la pared..
- **La cocina:** que también hace las veces de alacena (casi vacía, un par de “raciones de viaje”)
- **Habitación:** una cama de paja, un pequeño armario y una silla.
- **El Huerto:** con la disposición de sillas y elementos antes dispuestas y una pequeña letrina oculta en un lateral.

## B. El Fortín:

Tras abandonar la casa del Padre Tordemoreno, los jugadores puede que decidan descansar en algún sitio (si es de noche), aunque es probable que llegados a este punto no quieran esperar para desentrañar tantos misterios y preguntas que seguro les rondan en sus cabezas. Si se dirigen a la taberna encontrarán al dueño a punto de cerrar (ya no hay clientes), aunque con una tirada de **Elocuencia** pueden intentar resguardarse allí, preguntarle acerca de lo visto o pedirle que le prepare unas buenas piezas de carne en las casi acabadas cenizas ardientes de la chimenea. El tipo no sabe absolutamente nada del pasadizo interior, aunque es posible que pueda dar algún que otro dato más acerca de las criaturas del mundo irracional que los pj han visto esa noche (los jugadores tendrían un **bonus de un 20%** tras escuchar tales datos y hacer **otra tirada de Conoc. Mágico**).

Si preguntan por el padre Tordemoreno, les dice que, aunque él no es un hombre de mucha fe (el tabernero), el Páter siempre ha sido correcto y amable con las gentes del pueblo durante su estancia en la aldea. Hayan accedido o no a la taberna (puede que aún estén en la calle), los jugadores escuchan un conjunto de cascos al galope, procedentes de la orilla del Ebro, desde la entrada a la aldea, por donde ellos llegaron. Enseguida ven como un par de jinetes ataviados con ropas oscuras, casi harapos, y ninguna distinción sobre su montura o prendas se dirigen pueblo arriba, pasando justamente a su lado (si no han entrado en la taberna). En este caso, el pj que tenga menos **SUERTE** hará una tirada de **Esquivar** para no ser embestido por el galope de los mismos, sufriendo un **daño de 1d4** si no pasa la tirada. Una tirada de **Otear** revelará que los jinetes han bajado de los caballos y saltado la pared del fortín, accediendo al interior. *¿Qué diantres ocurre en esta historia aún sin demasiadas respuestas?*



- |                          |                                |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Entrada al fortín     | 6. Letrinas                    |
| 2. Torreón exterior      | 7. Alacena y Cocina            |
| 3. Entrada a la vivienda | 8. Dormitorio                  |
| 4. Sala de armas/ropero  | 9. Dormitorio (primera planta) |
| 5. Capilla               |                                |

Es hora de elevarse hasta el cenit de Monegros. Allí, clavado en la roca se encuentra un bonito emplazamiento y como buenos jugadores, los pj no dudarán en dirigirse al mismo para inspeccionar lo que está ocurriendo. El fortín es un lugar grande. Posee una muralla con ciertas almenas que encierra todo el recinto del mismo, exceptuando una parte, la parte posterior, la cual no hace falta la presencia de muros ya que la roca de la montaña hacía el paso imposible debido a la estructura natural. Desde esa posición puede verse toda la aldea, incluso la orilla del Ebro al fondo. En el interior, incrustado en la muralla, hay una especie de torreón con tejado de adobe, cuya función es resguardar y conservar alimentos. Se percibe en su interior un bonito patio con suelo de césped bien cortado y un suelo parcialmente adoquinado que hacía las veces de camino hasta la vivienda del lugar. Al fondo del patio, la enorme casona, con almenas también en sus extremos. Posee una planta baja y superior. Para acceder los jugadores pueden hacer una tirada de **Forzar mecanismos** en el portón de la muralla o bien saltar los muros tras una tirada de **Saltar** (pese a que éstos no llegan a cuatro metros). Si los jugadores pasan una tirada de **Escuchar** podrán percibir un ruido de espadas en en el interior de la vivienda (un **resultado crítico** les revelará que proceden de la primera planta).

## Leyenda

- **Torreón:** *el torreón tiene dos plantas: en la planta baja los jugadores podrán encontrar algunos aperos de labranza, varios montones de alpacas de pajas, y algunos sacos de legumbres. También hay suficiente leña para aguantar todo un invierno. En la primera planta, a la que puede acceder mediante una escalera vertical (caída de 3 metros), encontrarán un pequeño bulto sobre la plataforma, oculto bajo una manta. Es el hijo de Arilla (el muchacho, previa tirada de **Elocuencia** se lo dirá). Tras intentar averiguar quién es les revela que su padre dijo que se escondiese aquí, justo en el momento en que dos hombres entraban en la vivienda...*
- **Entrada a la vivienda:** *Es de madera, cuya cerradura está forzada, pues alrededor de ésta tiene numerosas muescas alargadas (han sido golpeadas hasta aflojarla y desprenderla de su ubicación).*
- **Sala de Armas/Ropero:** *es la sala donde don Francisco, el dueño del Fortín, se viste, coloca su armadura, guarda sus armas y entrena con los “peleles” de metal que alberga en su interior. Los pj pueden tomarla armadura que hay visible en uno de estos “muñecos” (Cota de Malla: - RES.: 75 PROT.: 3), así como una Maza pequeña (Daño 1d8+1) ubicada en una lateral a modo de adorno).*
- **Capilla:** *Es la capilla personal de Don Francisco. Aquí el Padre Tordemoreno oficia misa personal a éste, y también a Arilla y su familia. Posee tres bancos, una mesa a modo de altar, una pequeña palangana en una esquina donde hay agua (agua bendita), una imagen religiosa sobre a cierta altura tras el altar y un sagrario empotrado en la pared. Si los jugadores hacen superan una tirada de **Buscar** encontrarán, bajo el mantel del altar, un pequeño cuaderno de tapas de piel (más pequeño que una mano) de apenas unas páginas. Tiene algo escrito.*
  - *Primera página: “Ya no viene a comer sólo los Domingos; ahora pasa aquí largas horas, día sí y día no... Dice que don Francisco le obsequió con la posibilidad de visitar su estancia, sus libros y su capilla cuantas veces quisiera... ¿Y quién soy yo para negar el acceso de un enviado de Dios?”*
  - *Segunda página: “Esta vez ha sido mi hijo. Él me avisó. Decía que los ruidos procedían de la chimenea que estaba tapiada, y realmente no sé porqué... Dormí muchas veces con él, para calmar su temor en las noches, hasta que una de ellas... ¡Dame fuerzas, Señor, para escribirlo!, pude escucharlo yo también. Delante de la cama, pegué mi oreja a la fría piedra donde antes se hacía calentar la estancia... y un rugido me sobresaltó... algo había tras la pared... algo más allá”*
  - *Tercera página... no hay nada.*
  - *Cuarta... tampoco.*
  - *En la última página: (la letra es ahora mucho peor, casi ilegible): “Temo por mi hijo, y por mi esposa. Por las noches veo aterrorizado las ánimas de los que fueron colgados, ¡colgados por estas propias manos! ¡Perdóname, Oh, Señor!”*
- **Letrinas y Cocina/Alacena:** *no hay nada relevante. En la alacena los jugadores pueden encontrar varias Raciones de Viaje.*
- **Dormitorio (Planta baja):** *es un dormitorio con una cama ancha. Parece que sea de invitados, pues hay poca decoración (alfombra, un par de sillas y un armario con ropa alguna que otra prenda de niño), pese a la bonita chimenea, la cual está tapiada. Nada más entrar encontrarán al Marmajor de las galerías encima de la cama, devorando el cadáver de una mujer a la altura de su estómago (la mujer de Fabio Arilla). Por supuesto, el espectáculo es aterrador y la sangre inunda la cama y el suelo (incluso la pared) por doquier. Si los jugadores deciden atacar, la criatura dejará de devorar y se enfrentará a los pj. Si intentan huir, éste les perseguirá por todo el fortín para enfrentarse, pero nunca saldrá tras las murallas. Un detalle: la chimenea tapiada de esta habitación la encuentran con una hendidura, con un gran agujero: es el **Acceso 2** del dungeon... por donde ha accedido el Marmajor. (también es donde Arilla escuchaba tiempo atrás sus rugidos).*
- **Dormitorio (Planta superior):** *Se accede por las escaleras junto a las letrinas. Éstas están directamente excavadas en la roca, pues parte de la casa (y ese segundo piso) son parte de la montaña del emplazamiento. Las escaleras giran a la izquierda llegando a una puerta abierta y accediendo a una estancia bastante iluminada. Dentro hay una pequeña chimenea que tiene una abertura natural por donde corre el aire del exterior. Hay también varios muebles (un par de sillas, un armario y un sillón junto a este, al fondo de la habitación). En medio de la gran sala se encuentra un gran escritorio muy bien tallado y rematado con un asiento con grandes ornamentaciones. Todo ello se apoya en una gran piel de león a modo de alfombra, cuya cabeza y pelaje, así como uñas y cola permanen casi intactas.*
  - **Nota:** *Si revisan el escritorio verán una pluma y tintero y unas pocas hojas en blanco. Entre una de ellas hay algo escrito: “Pronto marcharemos, he de poner a salvo a mi familia. No sabemos qué puede hacernos, pese a su aspecto benévolo y complaciente, pues ¿quién diría que todo ha sido estipulado por sus brujerías?”*

Pero esto no es lo que más sorprende a los pj. Fabio Arilla se encuentra apostado en la cama, casi tendido, con una evidente mancha de sangre que traspasa sus ropas. Tiene una mano sobre el agravio y en la otra una espada, la cual pronto deja caer al suelo: se le están yendo las fuerzas vitales. Junto a él, yace un tipo de ropas oscuras, tendido en el suelo (uno de los dos jinetes que subieron al galope pueblo arriba hacia el fortín). Sin embargo, el otro sigue en pie, se percató de la presencia de los jugadores, y enseguida se lanzará contra ellos. Si logran reducirlo o dejarlo moribundo y los pj hacen una tirada de **Tortura**, el tipo dirá que un judío conocido como Benami les contrató para un ajuste de cuentas en una taberna de un pueblo más allá del Ebro, siendo el objetivo todo aquel que estuviera en el fortín esta noche.

Tras la batalla, Arilla estará a punto de perecer, sin posibilidad de que los jugadores puedan practicarle cualquier forma de medicina. No obstante les hará algunas peticiones y revelaciones entre grandes esfuerzos por comunicarlás, debido a las heridas:

- Cuidar de su hijo y su esposa. Han sido y son su prioridad.
- Les revelará que el Padre Tordemoreno no es quien dice ser. Es el responsable de las muertes de todo aquel que en su día entró en la capilla para investigar. Al parecer había un pasadizo secreto en la iglesia (la Pila Bautismal, *Acceso de la Pila*). Una vez allí, atacaba por la espalda a los que pasaban allí la noche o entraban a revisar el santo lugar.
- No sabe quién o qué era aquello que robaba niños meses antes...
- No sabe si don Francisco de Aldana tenía conocimiento del **Acceso 2** hacia el dungeon, o si sabía algo de toda esta historia (cree que no).
- Justo antes de morir, revelará a los personajes que ha sido cómplice de tales muertes: su gran envergadura y alta estatura (frente al aspecto tan poco definido de Tordemoreno y su escasa estatura) hizo que el Páter le pidiera ayudarlo a colgar los cadáveres bocabajo, una vez producidas las muertes, lo cual crearía más desconcierto en la localidad. Les dice que al principio le ayudó por temor a que Tordemoreno dañara a su familia, pero que en los últimos tiempos pensó firmemente huir de Monegros con los suyos y olvidarse de todo (de ahí que estuviera bebiendo en la taberna al comienzo de la aventura: intentaba “olvidar por momentos” la situación).

Se produzcan los acontecimientos de noche o de día y en caso de que los jugadores salgan del fortín (no habrá más eventos dentro de él), comprobarán que la taberna está cerrada (o bien los habitantes descansan o bien trabajan en sus tareas diarias). No obstante podrán encontrar fácilmente al tabernero labrando sus terrenos en una terraza cercana al pueblo. Si los jugadores le cuentan la historia de Fabio, su mujer o la criatura, marchará enseguida a Monegros, reunirá una partida de hombres y se dirigirán al fortín de don Francisco.

En su interior hallarán el cuerpo de Arilla, de los dos jinetes asaltantes, el de la esposa y el de Marmajor. En el deseo de los jugadores queda narrar la historia a los habitantes (que por derecho tendrían que saberla...) y por supuesto dar a conocer las catacumbas interiores de Monegros. Sea como sea, se extraerá el cadáver del Marmajor y se hará una gran hoguera para hacerlo desaparecer, así como con los dos asaltantes. En ese mismo día se celebrará una especie de ceremonia en el cementerio local (en realidad una huerta cercana a modo de camposanto), donde darán descanso eterno a Fabio Arilla y a su esposa (Aquí los jugadores pueden aprovechar para recitar algunas emotivas palabras y argumentos).

*Nota:* Se supone que el hijo de Fabio Arilla, tras su rescate en el torreón exterior del fortín, ha permanecido con alguno de los jugadores o tal vez escondido en algún lugar, a sabiendas de éstos. De no haber sido encontrado en un principio, éste saldrá de su escondite mientras el grupo de hombres movidos por el tabernero hace la hoguera con el cuerpo de la criatura.



Nada más salir y regresar al pueblo, el tabernero les invitará a su casa y a descansar. Les pedirá que le cuente toda la historia si no lo han hecho ya, y se mostrará amable con ellos. Además, se nota en el ambiente colectivo que los rumores, habladurías y demás murmuraciones y verborreas inundan las bocas de las gentes de Monegros... En esos momentos (aceptando o no la invitación del anfitrión), una tirada de **Otear** revelará que un grupo de hombres montados a caballo se acerca a la aldea. Pronto tres ellos, separándose del grupo se adelantan y los jugadores pueden comprobar que uno de ellos porta algo sostenido en alto... era una joya muy brillante, ¡era como blanca, pero no del todo, sino más bien de plata!. El jinete la levantaba y gritaba: *¡¡La Cruz de Plata!! ¡¡La Cruz de Cristo, la de la Sangre de Dios!!! ¡¡La taifa de Siracusa será nuestra!!!*

Al llegar, los pj comprueban que aquellos hombres son parte del séquito disperso de señores de renombre a las órdenes del Conde don Beltrán de Aguilera (padre de Marcial) que había iniciado la búsqueda de la reliquia junto al primogénito. Marcial, en esos momentos, se alegrará y presentará sus saludos a sus súbditos, en especial al que porta la Cruz. En esos momentos, se reunirán todos los caballeros en Monegros, mientras algunas de las gentes del pueblo (echadas a la calle por el jolgorio que se impone a causa de tal nuevo evento) vitorean, se santiguan o incluso se arrodillan ante la reliquia de grandes dimensiones. Acto seguido, lo único que le queda a Marcial será atar algunos cabos. Por un lado agradecerá al

tabernero sus actos durante el trasiego de acciones. Por otro y si ningún pj o pnj lo reclama, adoptará al hijo de Fabio para llevarlo al Palacio del Conde y educarlo y criarlo en su familia (pues Marcial entiende que Arilla hizo tales aberraciones por el bien de su familia, cosa que le honra). Y finalmente, antes de marcharse, don Marcial les preguntará a los jugadores si quieren regresar con él a las estancias de don Beltrán, su padre (donde es posible que adquieran un buen oficio en palacio o en las tierras del Conde), o si prefieren seguir su camino (dejaremos la cantidad de recompensa u honor a cargo del director...).

Es hora de descubrir la verdad

### III. DE COMO LA VERDAD RECOMPENSA A LOS FIELES

#### (epílogo)

**AZTEL BENAMI:** *Al fin te encuentro... pasarme por vendedor de tomates en esta época del año no es nada fácil...*

**JEAN-LUC BONET:** *¡Baja la voz!: eso no me importa. No tengo mucho tiempo, a las cinco he de ir a ver al Conde mi Señor... ¿está todo listo?*

**AB:** *Así es, monseñor Rui se ha marchado, ¡pues más le valía no hacer quemar su sotana! y mis contactos han coseguido colocarme...*

**J-L:** *¿Cómo? ¿A quién? ¿A tí? ¿Precisamente a tí? ¡Daránse cuenta, perraco! ¡No puedes ser tú! ¡¡Un judío bebiendo del vino y tomando el Cuerpo!!*

**AB:** *He vivido mucho tiempo entre los cristianos y sus hipócritas costumbres... no habrá quién dé mala cuenta de mi actuación.*

**J-L:** *Hummm... ¿Vendrá "el de Adebillos" a conseguir fama entonces? ¿Prestará su espada para recuperar Siracusa?*

**AB:** *Así es, todo parece indicar que sí. Sus caballeros personales son de "La Orden" y así se lo han hecho aconsejar, diciéndole que ganaría algún que otro favor del mismísimo Rey, ¿y vuestro enser? ¿De veras que queréis que el hijo del Conde sea eliminado?*

**JL:** *¡¡Todo él!! ¡Habrà de morir de cualquier forma!... ¡Ese insolente...!*

*El "Padre Tordemoreno" había concertado una cita con el Consejero principal del Conde Don Beltrán de Aguilera, Jean-Luc Bonet, a escondidas, mucho tiempo antes de que los acontecimientos aquí relatados sucediesen. Si. En realidad su nombre no era tal, y de tal manera que no era Padre, sino que su verdadero origen era judío. Su nombre, Aztel Benami...*

*Eran ya sabidos los tremendos reproches del hijo del Conde de Aguilera, Don Marcial, hacia el propio Jean-Luc en los palacios de su padre. Desde hacía algún tiempo, Marcial se había dado cuenta de las miradas poco limpias de Bonet, creyendo que podría tramar algo contra su padre, su hacienda o su Condado. Ciertamente, estas sospechas tenían un gran fundamento, aunque Marcial no supiera de ello: Bonet anhelaba las riquezas del Conde Beltrán, pero su hijo era el único muro a derribar para llegar hasta un posible legado de bienes, pues el Conde no poseía una gran familia. Negando dicha evidencia, el propio Bonet, un día se cansó de tanta parafernalia y decidió hurdir la trama que llevaría a la riqueza: aniquilar al hijo del Conde sería el único paso antes de conseguir lo que buscaba.*

*Jean-Luc Bonet había conocido en su vida demasiados palacios de bien y buenas influencias, pero también se había juntado con los más bajos fondos de la sociedad (un contraste algo peligroso). Sabía de la existencia de una pequeña secta judía adoradora del Maligno ("La Orden"), cuyos miembros se resguardaban en algunos pueblos a ambas orillas del Ebro... Tras tomar contacto con algunos intermediarios, se topó con Benami, concretamente adorador de Frimost. Lejos de delatarle y hacerle colgar y así ganarse algo más de reputación y elogios mayores para con su amo el Conde, Bonet le ofreció un trato bastante suculento: El Conde de Aguilera buscaba por ese entonces una reliquia que al parecer años antes un templario habría traído de Tierra Santa. Ni más ni menos que la sangre de Cristo "enfrascada" en una cruz de plata. Con ese objeto, la taifa zaragozana caería y el infiel sería expulsado de inmediato...*

Ahora bien, Don Francisco de Aldana y Adebillos, señor de Monegros (pequeña aldea precisamente muy cercana a la ubicación de la reliquia), quería ampliar sus bienes y su reputación. Siempre andaba batallando de una forma leve con la intención de adquirir un estatus. La ocasión "la pintaban calva", y cuando sus miembros más cercanos, los judíos de "La Orden" enmascarados como caballeros con capas y cruces cristianas pintadas en sus escudos, le hicieron llegar las noticias de que el último campamento de Siracusa estaba siendo rodeado para ser tomado por el Rey, le pareció que debía ir con todos sus vasallos.

Y así fue.

Una vez fuera de escena "el de Adebillos", Jean-Luc convenció de que aquella reliquia debía ser capturada no por cualquiera, sino por algún miembro de confianza del Condado, pues no era cualquier artilugio que pudiera malverse... ¡sino la sangre de Cristo! Viendo don Beltrán que no podía retirarse él mismo ante la futura e inmediata toma de la taifa, Bonet aconsejó al Conde de que hiciera partir a su hijo don Marcial para tal encargo ¿pues quién mejor que su primogénito para salvar la confianza y seguridad de una joya tan preciada, un arma tan poderosa en tiempos aciagos? Sólo así Tordemoreno podría encargarse del hijo de Beltrán, ya que éste acudiría a una zona de recónditos pueblos (incluyendo el escenario presente) donde la muerte de cualquiera podría ser accidental y lastimosa, o tal vez fruto de algún asalto.

Marical partió en busca de la ubicación de la reliquia con unos hombres (puede que no muy de armas ciertamente: los jugadores), y Adebillos ya estaba camino de la frontera con la taifa para ponerse a las órdenes de don Beltrán.

Las piezas comenzaban a moverse.

---

Ahora bien, en estos momentos todo quedaba en manos de Tordemoreno, ese bondadoso y casi desvalido Páter... Tiempo antes, cuando llegó a la aldea con su sotana, su don de gentes fue su única arma. Está claro que, al menos en esa aldea, nadie tomaba al pie de la letra las palabras de un clérigo, o simplemente reían sus pretensiones acerca de ir cada tarde a misa o ayudar al prójimo sin pensar en recibir... Cada tarde, la bonita ermita de Monegros, enclave estratégico en el Ebro (o mas bien una ratonera) celebraba la misa de las cinco con aquel judío blasfemando en su interior mientras cortaba en pedazos la ostia... Además, antes de marchar Adebillos a la lucha contra el infiel, Aztel oficiaba algunas mañanas misa en la pequeña capilla del fortín para él de forma personal.

No obstante, los aldeanos del lugar no es que fueran muy creyentes, y evitaban ir a las misas en la medida de lo posible, alegando cualquier excusa para ello. Pero había una familia que siempre acudía, cada tarde: Fabio Arilla, su mujer y sus hijos mostraban una actitud muy pulcra cada vez que se santiguaban y rezaban los padrenuestros durante cada homilía... Fue así como Tordemoreno se fijó desde el principio en un tipo tan metódico como él, siendo además amigo personal de don Francisco...

Durante el primer mes de la estancia de Tordemoreno en Monegros (cuando su señor aún no se había marchado a la guerra), éste comenzó a urdir el encargo de Bonet, pues el hijo del Conde habría de ser hallado muerto... Lo primero que hizo fue hacer destruir la iglesia, no prendiéndola directamente, sino a través de una petición a Frimost a cambio de unas cuantas ofrendas humanas en su nombre (de ahí que desaparecieran algunos habitantes de la aldea, incluyendo niños). Pues bien, la ermita fue destruida, desde la campana hasta el ábside: hecha añicos... Y el comienzo de la maldición (o más bien las malas lenguas) surgió hasta tal punto de que el miedo colectivo en la aldea (incluso en lugares próximos) hiciera que hablar de la ermita se convirtiera en un tabú... ¡y mucho menos entrar en ella! Siendo por ello la petición de Adebillos a Fabio Arilla para contratar hombres que investigaran en su interior (malogrados, por cierto...). Debido al destrozo de la ermita, Adebillos, por consejo de los miembros de "La Orden" encubiertos como mano derecha personal, hicieron instalar a Tordemoreno en el lugar donde se oficiarían desde entonces las misas... su propia casa, la del huerto y el pozo... y no precisamente allí de forma casual...

Pero... aún no se ha hablado de los beneficios del "Páter". ¿Qué obtenía él a cambio? ¿qué ganaría con todo esto? La secta con el nombre de "La Orden" necesitaba recuperar un punto de poder que desde antaño había sido usado lugar de peregrinación "malévola", un lugar donde la adoración habría adquirido una extensión importante: el fortín del Señor de Monegros. En realidad, dicho fortín había sido construido sobre unas antiguas ruinas musulmanas (situado a su vez sobre otras ruinas más antiguas); "la Orden" sabía de la

existencia de un gran pasadizo en su interior; que comunicaba ciertas partes del pueblo, y en cuyo seno podría venerarse hasta a Lucifer con los más altos honores. Tordemoreno debía capturar el emplazamiento para la secta... esa era la prioridad.

No se sabe si Don Francisco de Adebillos tendría conocimiento de dichos pasadizos (una de cuyas salidas daba al interior del fortín); el caso es que nunca anduvo por esos lares ni tuvo pretensiones de ello al reformar con tal belleza el resto (una buena muralla, un césped, un torreón, etc.). Aunque lo que si le preocupaban eran las muertes que se sucedían en su ahora destruida ermita... Tras, como dijimos, mandar contratar a hombres que desenmascararan el misterio de las horribles muertes en su interior, don Francisco dejó a cargo de su amigo Arilla, junto con su familia, el fortín propio.

---

Fue en estas que la amistad entre Tordemoreno y Fabio se fue consolidando. A veces Arilla invitaba a comer y descansar a Tordemoreno en las estancias de don Francisco, pues era costumbre actuar así con un siervo de Dios (y aún más cuando un rayo había destruido la vivienda de ese Padre reduciendo su hogar ahora a una casucha junto a las gentes más puercas que los propios gorrinos como vecinos...). Y no las menos veces decía el falso Padre que no, pues el judío experimentaba buenos momentos llenando el estómago con buenas viandas y durmiendo en cómodos colchones de plumines... Además, varias de las veces en la estancia, aprovechó para registrar de forma sigilosa las estancias y pudo dar con la entrada al pasadizo...

Sin embargo, un día, aprovechando una hora de siesta, Tordemoreno se dispuso a bajar por dicha entrada. Pero entonces Arilla le sorprendió accediendo al interior. Rápidamente, Aztel actuó de tal forma que sus planes para con "La Orden" no se desmoronaran: tomó con fuerza a Fabio y le amenazó con acabar con él y su familia si se decidía por dar cuenta de tales sorpresas... Arilla, un tipo religioso, amaba por encima de todo el buen hacer y los lazos familiares, y por ello calló. Era él el dueño del fortín de forma momentánea y debía actuar de la mejor manera posible: sus hijos, su esposa, don Francisco... No podía arriesgarse.

A partir de este hecho, los constantes ritos que Tordemoreno realizaba en aquella catacumbas no hacían sino atraer a muchos seres que no todo el mundo contempla o es capaz de contemplar: hombres más pequeños que un niño (Follet) o seres gigantes de un sólo ojo... (Marmajor). El pueblo se veía abrumado, por lo que las leyendas cernidas sobre Monegros adquirirían cada vez más fuerza. Con la misma intensidad, de forma proporcional, llegaban los contratados por Arilla para investigar dichas desapariciones y el interior de la ermita. Llegaron muchos y no lograron desentrañar demasiado; y aquellos que se adentraron en la ermita de noche... ¡Aparecían muertos colgado de un tobillo! ¿Es que acaso esos seres bajitos, como hombres pequeños podrían acabar con hombres con espadas y luego colgarlos? ¿Sería tal vez que aquel monstruo de un sólo ojo haría tal blasfemia cuando su instinto le obligaba a devorar y no a colgarlos así?

No, no, no... nada de eso...

Arilla, pese a no estar de acuerdo con Tordemoreno, accedió a tomar una vía rápida para salvaguardar las vidas de su familia. Le ayudaría en sus fechorías con la condición de dejarle marchar de allí en paz y sin titubeo. Aztel accedió y se valió de Arilla ocuparse de aquellos desgraciados y colgarlos en las alturas una vez "hechos fiambre" (recordemos que Fabio Arilla era un tipo de altura descomunal...)

Claro que, el Diablo tiene ojos hasta en los sitios más reconditos. Uno de los guardias del fortín era miembro de "La Orden". Coincidiendo días antes de la llegada de Don Marcial de Aguilera, hijo del Conde de Aguilera, junto con los personajes, siendo una de esas noches en que nadie se atreve ni por asomo a pasearse por el pueblo a no ser que vuelvas ebrio de una taberna a tu hogar o seas forastero, dicho guardia, apostado en su recorrido, oyó comentar a Fabio y su mujer la idea de huir lo más pronto posible con los niños. Había permanecido seis meses de chantaje y amenazas por parte de aquel enclenque de Tordemoreno (y Arilla temía más lo que debido a esos ritos pudiera sucederle que a enfrentarse al propio Aztel con sus propias manos...). El guardia se lo comentó a Tordemoreno y éste comprendió que hasta que el plan de capturar a Marcial y darle muerte podría venirse abajo, así que debía actuar, eliminar toda prueba.

Días antes de la llegada de los jugadores, en uno de sus viajes por la región para oficiar misa en los alrededores, se encapuchó y se dispuso para contratar a un par de mercenarios

---

*sin piedad. El sitio: Monegros. El lugar: el fortín. La víctima: todo aquel que se encontrar en su interior (Arilla el primero, por supuesto). La casualidad quiso que aquellos dos jinetes fustigadores llegasen el mismo día en que Marcial desmontó de su caballo para descansar; a priori, en la aldea y retomar su camino al día siguiente. Tordemoreno, tras encontrarse con el grupo forastero (vosotros) salió huyendo (con la excusa de nuevo de una misa al día siguiente) tras recibirles en su propia casa, dejando que aquellos mercenarios acabasen el trabajo. Y así fue. Fabio Arilla fue aniquilado cruelmente en la estancia personal de don Francisco, en el piso superior. No hubo rastro de los pasos de los autores.*

---

*Estando ya en las estancias de don Beltrán, el cual no se encontraba allí por estar batallando para la conquista de Juslibol, enclave estratégico antes de la toma de la ciudad de Siracusa, don Marcial de Aguilera recompensó a sus leales con sendas fortunas y una buena voluntad para ellos y sus más allegados (incluyendo a los personajes de haberle acompañado).*

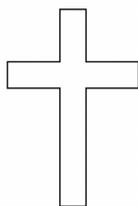
*Claro que, los sueños y el destino no mienten, y aún menos el Altísimo cuando decide revelar los designios que tiene preparado hasta a la persona más pobre u humilde de cuantos hombres haya. Es por eso, que, tras las ceremonia de honra y justo antes de llevar la Cruz y unas tropas de refuerzos al frente para vencer al infiel, dos hombres maniatados fueron ajusticiados en los jardines del palacio: Uno era el judío Aztel y otro el conspirador Bonet. Al judío lo habían capturado otro grupo de rastreadores de la Cruz cuando intentaba huir hacia el sur; más allá de Fuente de Ebro. De forma natural, el judío "cantó" y Bonet cayó con él. Ni siquiera merecían el ajusticiamiento más digno que podían darle: la horca; no obstante así es como fue. La herencia de Marcial de Aguilera no tenía ahora peligro alguno.*

*De esta forma quedaron descritas y en paz las increíbles peripecias por encontrar una reliquia sobrenatural en un mundo terrenal por parte de hombres que, aunque no eran todos ni siquiera soldados, aunque, no por ello, menos valientes que estos tales. La Reliquia acompañó en la batalla.*

---

*Los nueve meses que duró el asedio a Siracusa (acompañado de la Reliquia de Plata) significaron una gran prueba para la moral y salud de las tropas cristianas. Sin embargo, Siracusa (Zaragoza) finalmente cayó el 18 de diciembre de 1118.*

**Dios había obrado**



## Recompensas:

---

- Por sobrevivir a los sucesos, 10 p.ap.
- Por descubrir la sala de culto, 15 p. ap
- Por encontrar al hijo de Fabio Arilla en el fortín, 5 p. ap
- Por acabar con el Follet: 5 p. ap.
- Por acabar con el Marmajor, 10 p. ap.

## Dramatis Personae:

---

### MARCIAL DE AGUILERA (en el caso de ser Pnj)

FUE 20      Altura: 1'82 Peso: 77 kg.  
AGI 15      RR: 85% IRR: 15%  
HAB 20      Apariencia: 20 atractivo  
RES 20  
PER 15  
COM 5  
CUL 5  
Armas: Espadón 80%. Daño 1D10 + 1D6 + 2  
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)  
Casco (Prot. 2)  
Competencias: Cabalgar 65% Mando: 35%

### LUCIO TORDEMORENO / AZTEL BENAMI

FUE 10      Altura: 1'61 Peso: 55 kg.  
AGI 10      RR: 15% IRR: 85%  
HAB 15      Apariencia 9 mediocre  
RES 15  
PER 15  
COM 20  
CUL 15  
Armas: Cuchillo 45%. Daño 1D6  
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)  
Competencias: Conoc. Mágico 60%  
Discreción: 25% Escondese 15%

### FABIO ARILLA

FUE 20      Altura: 1'93 Peso: 92 kg.  
AGI 10      RR: 40% IRR: 60%  
HAB 20      Apariencia 15 normal  
RES 20  
PER 10  
COM 10  
CUL 10  
Armas: Espada Corta 45% Daño 1D6 +1  
Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)  
Competencias: Conoc. Mágico 60%  
Discreción: 25% Escondese 15%

### JINETES MERCENARIOS

FUE 20      Altura: 1'65-1'75 Peso: 55-65 kg.  
AGI 20      RR: 60% IRR: 40%  
HAB 20      Apariencia 15 normal  
RES 10  
PER 10  
COM 10  
CUL 10  
Armas: Espada Normal 35% Daño 1D8 +1  
Armadura: Peto de Cuero (Prot. 0)  
Competencias: Cabalgar 50% Rastrear: 30%  
Lanzar: 20%

### MARMAJOR (ver manual para leer su descripción):

FUE 28      Altura: 2'15 Peso: 250 kg.  
AGI 10      RR: 0% IRR: 150%  
HAB 2  
RES 25  
PER 12  
COM 1  
CUL 1  
Armas: Garrote 40% Daño 4D6  
Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)  
Competencias: Rastrear 40% Otear: 60%

### FOLLET (ver manual para leer su descripción):

FUE 20      Altura: 0'85 Peso: 25 kg.  
AGI 6      RR: 0% IRR: 135%  
HAB 10  
RES 30  
PER 15  
COM 5  
CUL 0  
Armas: Pelea 45% Daño 1D3 +Bonus variable, Garrote: 1D6+ Bonus variable.  
Armadura: Carece.  
Competencias: Lanzar 35% Rastrear 70%  
Hechizos: Carece.

Poderes especiales: *el Follet tiene la facultad de aumentar su tamaño y su fuerza, esta última a razón de 5 puntos por asalto, hasta un máx. De 40 puntos. Pueden medir desde 0'5 m (FUE 5/10) hasta 5 m (FUE 40)*