

EL DIOS NIÑO

UN MÓDULO PARA AQUELARRE

Por Pepe

Introducción Histórica

En la segunda mitad de 1309 el rey de Aragón Jaime II puso sitio a la ciudad de Almería. Fue una labor ardua, en la que cooperaron grandes ejércitos para acabar con uno de los más importantes centros comerciales del Mediterráneo en aquella época.

Los reyes de Castilla, de Aragón y de Mallorca unieron sus fuerzas, apoyados económica y espiritualmente por el papa Clemente V. El rey Jaime II de Aragón vino desde el norte, con ejércitos y caballeros de Aragón y Cataluña. El rey Fernando IV de Castilla bajó hasta Algeciras, para tomarla y después unirse al sitio de Almería desde el oeste. Y desde el mar llegó una gran flota, dirigida por el infante don Fernando de Mallorca, pertrechada de caballeros, trabucos, víveres y madera para la construcción de armas de asedio.

El sitio duró más de nueve meses, y hubo muchas complicaciones que dificultaron la labor de asedio. El ejército de Castilla tardó más de la cuenta en unirse, debido a complicaciones en la toma de Algeciras; los moros sitiados tenían una vasta red de galerías, que les permitía entrar y salir de la ciudad a aprovisionarse de víveres y a realizar escaramuzas (las catapultas fueron saboteadas en varias ocasiones); y algunas gentes hablaban incluso de una antigua maldición.

Relatos de los Cronistas

El catalán Ramón Muntaner, militar y cronista, comenta en uno de sus pasajes: *“el señor Don Jaime de Aragón fue con todo su poder a sitiarse la ciudad de Almería que es una ciudad muy importante. Y el sitio, que duró más de nueve meses, lo mantuvo el señor rey de Aragón con trabucos y mánegos y con todos los artefactos adecuados para mantener un sitio, pues el señor rey de Aragón fue allí muy bien pertrechado, con muchos ricoshombres y barones de Cataluña y Aragón. Entre otros, vino con él el infante Don Fernando de Mallorca, muy ricamente pertrechado, con cien caballos armados y muchos hombres de a pie y con galeras y con leños que traían los caballos y víveres y compañías y trabucos, pues el rey de Mallorca quiso que viniera en ayuda del señor rey de Aragón bien equipado de todo, como pertenecía a quien era, uno de los mejores caballeros del mundo. Y así lo demostró en todos los lances en que tuvo que intervenir durante el sitio, pues entre otros hechos tuvo por tres veces que enfrentarse con los moros y de todo el mundo tuvo que ser loada la caballería del infante don Fernando”*.

Jerónimo Zurita, en el Libro V de sus *«Anales del Reyno»*, describe también la gesta de Jaime II en Alme-

ría, dice:

«... movió Dios el espíritu valiente y el corazón animoso del rey de Aragón don Jayme el Segundo y aviendo convocado gran número de caballeros valencianos, catalanes y aragoneses juntó un grande y copioso exercito. Procuró antes con el abad de San Juan de la Peña que le diese un brazo o alguna reliquia del cuerpo del gran Prelado y Apóstol San Indalecio, obispo que fué de la primitiva iglesia de la ciudad de Urci, de cuyas ruinas se fundó Almería, por la gran devoción que tenía hacia el glorioso santo discípulo de Santiago.

Con tan preciosa reliquia y resguardo embarcóse el Rey en la playa de la Ciudad de Valencia a 18 de el mes de Julio, hizose a la vela y llegó a el Puerto de el Cabo de Aljud donde se avía de juntar toda la armada. Detúvose el Rey en aquel puerto hasta primero de agosto, donde ordenó su exercito, para ir sobre la ciudad, así por mar como por tierra, lo qual tenía consultado con el Rey de Castilla».

Y continúan diciendo: *«... partió el Rey de Cabo de Aljud con su exercito por tierra, acompañado de la Reyna Doña Blanca su mujer y de grandísima nobleza; púsose sobre la ciudad de Almería a 15 de el mes de Agosto, día de la Assumpción de Nuestra Señora; dispúsose el campo con grandes prevenciones militares, de máquinas, trabucos, de batería y muchas torres de madera, que se avían labrado solo para este fin; comenzaron a hacer algunas minas y pusieron la Ciudad en gran estrecho combatiéndola por mar y por tierra...»*



A pesar de todo este grandioso despliegue, el 26 de Enero de 1310, el rey Jaime II, tras consultar a los grandes del Reino, decidió levantar el cerco y volver con su ejército a Alicante.



¿Qué es lo que ocurrió? ¿Qué obligó a semejante poder bélico a retirarse? ¿Cómo pudo una simple ciudad vencer a tres Reinos?

En esta aventura se muestra una de las posibles causas (aunque me temo que la menos fiel históricamente) que provocaron el fracaso de la Cruzada contra Almería.

Información para los Jugadores

Los jugadores son un grupo de mercenarios dispuestos a sacar tajada del sitio a los árabes en la ciudad de Almería. En busca de fortuna, viajan hacia la ciudad sitiada en barco desde Alicante. Las grandes pagas en oro y el derecho de saqueo si el asedio tiene éxito son grandes alicientes para cualquiera en los tiempos que corren.

Además, el trabajo parece sencillo: tomar una ciudad amurallada con el apoyo de tres Reinos, con sus correspondientes vasallos, caballeros y ejércitos.

Por una vez van a estar en el bando vencedor ...



Información para el Master

En la comarca almeriense, una población se estableció en los orígenes de los tiempos. Varios sacerdotes de un culto prohibido, huyendo junto con sus acólitos y discípulos de una implacable persecución a lo largo del Mediterráneo, encontraron en esta solitaria y tranquila tierra un lugar de cobijo. Su estratégica posición, sus riquezas minerales y sus posibilidades esotéricas fueron las causas por las que decidieron establecer aquí su nuevo hogar.

El culto, muy unido a la madre tierra, a la roca y al fuego, adoraba a un despreciable Dios: Molloch. Un ente horrible, pero muy, muy poderoso.

En la zona encontraron todo lo necesario para la prosperidad de esa abominable religión: una región montañosa fácilmente defendible, con multitud de atalayas naturales desde las que se divisaba cualquier intruso millas a la redonda; un sistema volcánico latente, que le ofrecía los componentes esenciales de los rituales y conjuros ligados a la madre tierra: con multitud de

fuentes de agua caliente (alhamas), barros sulfurosos, fumarolas, etc. Y una riqueza mineral sin igual: oro, plata, hierro, azufre, plomo y piedras preciosas (águas, granates, etc.).

Además, la región rezumaba vis mágica: los cuarzos y otros minerales eran muy activos, debido a ser el punto de Europa donde más energía del astro sol se concentraba. Los sacerdotes del culto a Moloch podían sentir cómo vibraban las piedras en sus manos!!

En muy poco tiempo, concentraron gran cantidad de poder y sometieron a las dispersas tribus de la zona, que les proporcionaban todo lo que necesitaban, sin oponer la más mínima resistencia: alimentos, tejidos, animales, e incluso seres humanos para sus nefastos rituales.

Con el paso del tiempo, el Mediterráneo fue un hervidero de culturas y civilizaciones: cartagineses, fenicios, griegos, romanos... todos dejaron en la región su huella, pero con el beneplácito de los Ancianos de Moloch, que desde las colinas remotas ejercían su omnipotente control. Recibían ofrendas de las más recónditas regiones europeas, cultura, escritos, tecnología... a cambio de un modesto precio que ellos pagaban sin problema: el preciado oro y otros minerales. Con sus conocimientos mágicos del elemento tierra, y la mano de obra en forma de esclavos, cedidos de muy buena gana, obtenían incontables riquezas de las entrañas de la tierra.

Al llegar los musulmanes a la zona, allá por el año 713, intentaron someter a la zona con la fuerza de las armas. Varios jefecillos, henchidos de gloria por la poca resistencia ofrecida por los cristianos al entrar en la península, decidieron imponer sus leyes y normas a la escasa población que vivía en estas tierras. Crearon una pequeña ciudad para establecer a sus ejércitos, con un cuartel fortificado y un pequeño puerto.

El día de la inauguración de la ciudad, los líderes sarracenos recibieron una humilde invitación: los residentes iban a realizar un sacrificio y un banquete en honor a los recién llegados. La fiesta tuvo lugar en un claro en la cumbre de la sierra, donde unos bloques megalíticos alzaban sus impresionante moles al cielo estrellado. Tras el banquete, se invitó a los nuevos jefes que observasen un espectáculo sin parangón. Desde una atalaya, tenían una vista increíble de la nueva ciudad y de la bahía, donde se estaba fondeada la flota.

Un extraño personaje, ataviado con unas ricas y extravagantes ropas, subió junto con una doncella semi-desnuda y les saludó en un extraño dialecto. La chica se tumbó bajo la luz de la luna, sobre una enorme losa, y se sumió en un profundo sueño.

El viejo sacerdote comenzó el ritual de sangre, ante los ojos atónitos de los jefes y sus escoltas.

Varios temblores de tierra comenzaron a sacudir el claro. Se abrieron grietas desde las que comenzaron a



surgir engendros terroríficos, que aniquilaron y despedazaron a la guardia sin más dilación. Los jefecillos, atemorizados, fueron arrastrados hacia la atalaya, desde la que pudieron presenciar cómo una lengua de ceniza volcánica arrastraba ejércitos, caballerías, fuerte y ciudad hacia los abismos marinos. El agua hirviendo destrozó a los barcos, y los gritos de la gente y las bestias se perdieron en la oscuridad de la noche.

*Esa noche, el islam rindió vasallaje
al Culto de Molloch.*



En la Actualidad (Enero de 1310)

Los musulmanes llevan nueve meses soportando un largo asedio, y sus fuerzas comienzan a flaquear. Han fallado los refuerzos que tenían que venir desde Granada, y no podrán soportar más meses de invierno en esta situación. Recordando las leyendas y los antiguos escritos, deciden, desesperados, pedir ayuda a su último recurso: *los Ancianos de Moloch*.

A través de uno de los túneles de la Alcazaba, varios emisarios salen del cerco cristiano y viajan a las montañas en busca de los sacerdotes.

Allí se reúnen en consejo con varios ancianos, pero el precio que éstos piden es desorbitado: la vida de veinte recién nacidos.

Tras reconsiderar el ofrecimiento, aceptaron la propuesta. Decidieron sacrificar a sus propios niños en bien de la ciudad. Pero el problema es que no había suficientes. El hambre, las enfermedades y la falta de higiene hicieron mella en la población infantil, reduciendo drásticamente su número.

Al no encontrar suficientes niños, se vieron obligados a buscarlos fuera de la ciudad. Para ejecutar dicha tarea recurrieron a las aldeas de los alrededores.

Los sectarios han accedido a prestar ayuda a los musulmanes tras recibir las primeras criaturas. La ayuda que le prestan es la siguiente:

- Protección de los túneles
- Destrucción de las tropas enemigas

Transcurso del Sitio (para los musulmanes)

Por suerte, los asediados no pasan extrema hambre ni sed. Un ingenioso sistema de pozos y norias dentro de la Alcazaba, el castillo de la ciudad, abastece de agua a los árabes. Y una gran red de galerías, que parten desde la Alcazaba hasta diversas zonas (algunas a más de 15 km de la ciudad), permiten a sus habitantes traer alimentos, armas y refuerzos. Una política cooperativa de racionamiento de los alimentos ayuda a que el hambre y la sed no sean demasiado pertinaces.

El ejército cristiano ha encontrado algunos de los pasadizos, mientras excavaban para sortear y debilitar las murallas de la ciudad. En varias ocasiones se dieron combates bajo tierra, y todos fueron resueltos por los moros de la misma forma: tras dar la voz de alarma, un sistema de trampas era activado y se producía el derrumbe de la galería.

Este sistema tenía un precio muy alto: por un lado, se perdían guerreros; y por el otro, se perdían vías de escape y comunicación con el exterior.

Los adoradores de Moloch ofrecieron a los sitiados unos terroríficos aliados: los homúnculos de tierra. Gracias a estos seres, consiguieron hacer inexpugnables ciertos pasadizos. Los homúnculos devoraban a las víctimas de forma despiadada, creando el terror entre las tropas cristianas. El resultado fue que los propios cristianos cegaron algunas de las madrigueras para impedir la salida al exterior de las "criaturas demoníacas", abandonando del todo la inspección de túneles.

Aprovechando ese miedo, algunos guerreros árabes hacían incursiones nocturnas para debilitar al invasor: quemaban provisiones, inutilizaban catapultas, asesinaban a algún caballero, etc. Esto acrecentó aún más el miedo y el terror de los ejércitos cristianos.





Al ser tan grande y variada la cantidad de sitiadores, no fue difícil encontrar a algunos que prefiriesen el oro a la lealtad al rey o a la salvación eterna. Sobornando a algunos oficiales, conseguían pasar alimentos, armas y provisiones a través de los túneles hasta el interior de la fortaleza.

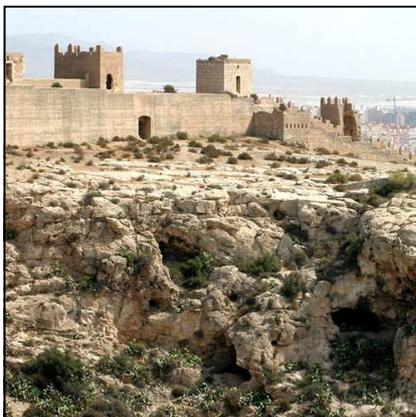
A pocos kilómetros de la ciudad, existían varias aldeas que se sometieron sin oponer resistencia a los cristianos. Dichas aldeas estaban bajo la vigilancia de un destacamento cristiano. No fue complicado trapichear con los aldeanos, pues dicho destacamento estaba bajo el control del oro musulmán. El jefe de la guardia recibía una parte a cambio de hacer la vista gorda ante los carros cargados de alimentos que salían del pueblo hacia la ciudad. Bajo la excusa de ir a aprovisionar a las tropas cristianas, esos carromatos se movían libremente. En determinadas zonas del camino, algunos sacos caían “accidentalmente” y eran recogidos por los moros, que rápidamente se encargaban de transportarlos hacia los túneles secretos y llenar de esta forma los almacenes de la fortaleza sitiada.

Transcurso del sitio (para los cristianos)

El ejército castellano, que debía llegar desde el oeste, se encontró con una fuerte resistencia en el sitio de Algeciras. Muchos hombres murieron en la batalla, y se tuvo que levantar el cerco. Gran cantidad de soldados desertó, desmoralizados. Todo esto hizo que llegasen más tarde de lo acordado, y los aragoneses, que llegaron los primeros y se quedaron solos ante el peligro, tuviesen poco poder bélico, y fueron rechazados por los sitiados, apoyados por el ejército moro de Granada y por ataques berberiscos desde el mar.

Una vez recuperado el control de las tropas, llegaron los ejércitos del oeste, con lo que dio comienzo de nuevo el sitio. Pero este tiempo muerto de dos semanas dio la oportunidad a los sitiados de volver a recuperar fuerzas.

Al excavar minas para descubrir los puntos débiles en los lienzos de las murallas, los cristianos encontraron galerías excavadas por los moros. Hubo duros enfrentamientos, ya que estaban fuertemente custodiadas. Los moros las derrumbaron, y muchos soldados fallecieron.



Pero al poco tiempo los cristianos empezaron a tomarle miedo a meterse bajo tierra. Comenzaron a surgir historias de seres que apagaban las antorchas, que provocaban avalanchas e incluso que atacaban a mordiscos a los mineros. Estos cuentos de gnomos, junto con la creciente ola de desapariciones de mineros y soldados en las cuevas, hicieron que muchos hombres se negasen a entrar, o lo hicieran obligados bajo pena de muerte. La escasa moral de los soldados (ya debilitada tras el chasco en Algeciras) hizo que muchos desertasen. Por lo que la decisión final fue que las minas fuesen selladas.

Aparte de todos estos problemas, el sitio no estaba dando el resultado esperado. Los intentos de negociación para la rendición de la ciudad no prosperaron, y la población no se doblegaba fácilmente por el hambre ni la sed. Quizá el levantamiento del primer asedio hizo que se aprovisionasen bien, o quizá tuviesen aljibes y pozos que les abasteciesen de agua, y galerías que les suministrasen alimentos.

La escasa moral de los soldados y la gran variedad de gentes y ejércitos distintos hace posible el hecho de que algunos se puedan pasar al otro bando. Esto explicaría por qué algunas catapultas dejan de funcionar, o por qué se producen saqueos e incendios en los almacenes, y también explicaría el modo en que los moros obtienen suministros desde el exterior.

Transcurso de la Partida

En esta partida, la libertad de acciones es muy grande. Aunque será narrado desde el punto de vista cristiano, habrá muchas variantes para jugar la misma aventura.

Día 1: La Llegada

Desde el mar divisan la fortificación: una gran muralla de unos 8 metros de alto recorre varios kilómetros a lo largo de la costa, y un castillo sarraceno corona la estructura desde una colina en el centro. Los jugadores desembarcan en una playa repleta de gente. Barcazas de carga, chalupas y barquitos de pesca trasiegan por la bahía. La playa es una pequeña ciudad repleta de tiendas, chabolas, gente ociosa, establos y demás. Conforme se van acercando a la zona amurallada, comienzan a ver las máquinas de asedio: catapultas, tortugas y alguna torre desvencijada. Carromatos traen maderos desde los barcos, para la construcción de artefactos bélicos. Montones de bolas de piedra se alinean junto a las catapultas. Una empalizada de leños marca la distancia de seguridad. Tras ella, cobijados hay centenares de solda-





dos. Su aspecto cabizbajo y desaliñado muestra su estado de ánimo. Un capitán de la guardia les pone al corriente.



En el asedio participan tres grandes ejércitos diferentes: El del Reino de Aragón, el del Reino de Castilla y el del Reino de Mallorca. Cada ejército está formado por distintos subejércitos, compuestos por vasallos de ese rey: barones, caballeros, gentilhombres, etc. Por

tanto es importante algún conocimiento en heráldica para no perderse.

Los nobles tienen sus propios campamentos, situados en el exterior. Allí tienen sus cocineros, ayudantes de cámara, escuderos, armeros, esposas, concubinas... todo lo que un noble pueda necesitar. Eso sí, mucho mejor custodiado que lo de la playa. La guardia personal de los nobles y los caballeros de elite son los que vigilan tras las empalizadas de sus cuarteles.

Los reyes también tienen su fuerte personal. Mucho más lujoso y cuidado, con más personal y más vigilancia. Diariamente se celebran banquetes, con gran profusión de músicos, juglares y bailarinas. No parecen estar sufriendo mucho por los acontecimientos.

Su primera labor, tras ser acomodados en una tienda vacía en la playa, es la de montar guardia por la noche en una de las zonas de catapultas del norte.

El capitán les recomienda dormir, pero si deciden dar una vuelta pueden ver lo siguiente:

-Un ejército preparando la marcha. Los soldados se ven fatigados pero ilusionados por dejar el lugar. Si preguntan, pueden decirle:

-Vigila tu garganta. Muchos desearían echarle el guante a tu bolsa. Son peores que los que están allí encerrados (señalando a las murallas)

- No se te ocurra entrar en las minas. Muchos han desaparecido y no se les volvió a ver con vida

- Los infieles han hecho un pacto con el demonio, y nosotros estamos pagando las consecuencias.

- Tiendas de suministros. Podrán comprar material, armas y alimentos, pero a precios desorbitados.

-Tiendas de suministros árabes: Algunos comerciantes árabes se han pasado al otro bando y aprovechan la ocasión. Se han bautizado y, a ojos de la autoridad, son

cristianos. Comida halal, ropajes moros, incienso, lámparas exóticas, etc.

- Tienda de prestamista judío. Si no tienen dinero para comprar, el prestamista puede hacerles un préstamo... a un interés altísimo, por supuesto. Sobra decir que los guardaespaldas del judío velarán por su integridad. Algunos nobles también tienen negocios con él, por lo que es un personaje de cuidado.

- Museo Flotante y Biblioteca de Neftalí. Un puestecito de madera con un cartel en la playa, junto a una barcaza a remos, indica que se compran y venden todo tipo de artículos: armas, esculturas, libros, joyas... Anima a los soldados a vender los productos de sus saqueos al mejor precio. Dos tipos malhumorados y armados custodian la barca, y otros dos el puestecito, en el que se ve un extraño muestrario de objetos. Si alguien decide ver el museo flotante, se le requisarán las armas en el puestecito, ya que deberán subir desarmados y con buenas intenciones al museo. Tras depositar las armas y ser inspeccionados por los matones, subirán a la barca con dos de ellos y los conducirán hacia un barco enorme fondeado a unos cientos de metros. Allí les recibe sonriente y excesivamente amable Neftalí, comerciante judío de antigüedades. La cubierta tiene dispuesta una mesita bajo un toldo, con té y dátiles. En el interior, una vez roto el hielo, les mostrará el increíble muestrario. Junto a la puerta, una descomunal estatua de piedra con los brazos cruzados, impone respeto. En realidad es un golem, que defenderá a su amo hasta el final. Neftalí está versado en la cábala judía, conoce algunos hechizos y muchos de sus objetos son poderosos artefactos mágicos. El precio, también muy elevado.

Si le muestran algún objeto o símbolo procedente del rito Moloch se volverá aún más servicial. No dudará en comunicar todos sus conocimientos sobre las costumbres funerarias y los cultos antiguos. Y pagará muy bien por cada pieza que le traigan los jugadores. Al final encontrarás un apartado con el material que Neftalí les muestra.

-Campamentos de los nobles: El acceso está prohibido para cualquiera que no lleve una autorización expresa o un mensaje lacrado proveniente de algún otro noble o del rey. Custodiado por guerreros o escuderos.

-Campamento del rey: Tras la empalizada se oyen laudes y cantos. El olor que llega de guisos y carnes especiadas hace la boca agua. Varios caballeros, a pie y a caballo, hacen ver a los jugadores que aquel no es su sitio. Al igual que en el campamento de los nobles, si no es con una carta o autorización, no hay manera de entrar (por las buenas).





Primera Misión: Vigilando Catapultas

En una loma cercana hay dos catapultas, con varios montones de bolas talladas en roca. La noche es fría pero tranquila. Las estrellas brillan con fuerza, como si supiesen que algo malo va a suceder.

Dos figuras encapuchadas van a intentar sabotear las catapultas. Desde un orificio en la ladera, oculto tras unos espinos, salen arrastrándose en silencio. Su objetivo es inutilizar las máquinas, evitando la lucha en lo posible. Si son descubiertos por los vigilantes, intentarán huir de vuelta al agujero lo más rápidamente que puedan. Si su retirada es bloqueada, lucharán hasta morir.



Cada uno lleva un alfanje y una pequeña daga curva. También llevan oculto entre las ropas un pequeño frasco de cerámica, relleno de un apestoso barro. El jarrón lleva escritas varias palabras en un extraño idioma, parecido al hebreo. Son dos jarros para invocar homúnculos, que los usarán una vez entren en la galería, para retrasar a sus perseguidores.

Si alguno de ellos es capturado o muerto, podrá observarse un extraño símbolo colgando al cuello: un *indalo*. Es un símbolo de protección frente a los homúnculos, pero no deberían saberlo los jugadores.



Si alguno de ellos huye con éxito hacia la cueva, romperá el frasco invocador. Los jugadores podrán observar más adelante otros frascos rotos. Cus-

todiando esa zona de la cueva hay cuatro homúnculos (más los que consigan invocar los sabotadores).

Si los homúnculos no logran echarlos fuera, deberían encontrar una bifurcación. En esa bifurcación puede haber más vasijas rotas (tantas como para quitarles las ganas de continuar al más osado). Si los jugadores insisten, los homúnculos se unirán en grupos de cuatro y provocarán desprendimientos para enterrar vivos a los jugadores.

Si le enseñan el amuleto a Neftalí, lo identificará como un poderoso talismán protector. Ofrecerá un buen pellizco por su adquisición. Si consiguen uno de los frascos y se lo muestran al judío, podrá leer algo: ... invoco a la tierra... Moloch me dará fuerza, ... la sangre derramará sangre..., pero no sabrá su completo significado ni cómo funciona. Sospecha que es parte de un ritual de un antiguo dios, Moloch. Podrá obtener más información de antiguos escritos y tablillas que tiene en su colección.



Si consiguen evitar la destrucción de las catapultas, el capitán les recompensará con un tonel de vino y otro de carne salada, aparte de su agradecimiento personal.

Día 2: Vigilando los caminos

Una vez conseguida la confianza del capitán, éste se sincerará con ellos. Desconfía de algunos soldados del campamento, y sospecha que fraternizan con el enemigo. Sabe que introducen víveres en el interior, pero no sabe cómo. La mejor forma de averiguarlo es vigilar los vagones de suministro, que vienen desde las aldeas cercanas.

Las aldeas

Pequeños poblachos de campesinos. Todos son musulmanes sometidos al rey de Aragón, y no buscan complicarse la vida. Si el tributo se lo tienen que dar a un rey cristiano o a uno moro, eso les trae sin cuidado. Una pequeña guardia de cuatro soldados y un sargento holgazanean mientras dos chavales cargan un carromato con sacos de trigo, mientras que un gordo carretero los mira con asco. Podrán observar:

-Ambiente de tristeza en general



-Una mujer solloza tras un vallado, mientras se arranca mechones del pelo. Otra intenta consolarla, sin resultado. Ambas hablan árabe solamente. La mujer desquiciada ha perdido a su bebe hace dos días. Desapareció de la cama, y al despertar no estaba. Culpa a los cristianos de su desgracia.

-Los soldados quitan importancia a la mujer. Dicen que es la loca del pueblo (una tirada de psicología exitosa hará ver que mienten). Intimidándoles no sacarán nada. Pero si los emborrachan o les dan una paliza, los soldados dirán que el niño desapareció, y que los culpan a ellos.

-Si les dan una paliza, uno de los muchachos se dirigirá a ellos en un castellano un poco forzado. Les agradece en nombre del pueblo el haber echado a los gaudules que les robaban, y les contará que el carretero es un ladrón también, que esconde sacos de víveres en mitad del camino.

-El **carretero** es en realidad un agente de los musulmanes. Lleva el carro hasta los campamentos cristianos, pero en un determinado punto del camino deja escondidos un par de sacos todos los días. Le dieron oro a cambio de este trabajo, y recibirá más la semana que viene.

El Camino

-En una parte del camino, que discurre por una rambla entre espesos cañaverales, el carretero (tras comprobar que no es observado por nadie) deja un par de sacos de trigo escondidos en la maleza, y sigue su camino.

-Un **pastor** con un rebaño de ovejas transita todos los días la zona. Lleva dos fuertes perros con él, que le ayudan con el ganado. Al pasar por los cañaverales, ata los sacos a los perros y se dirige hacia una colina cercana. Allí los suelta y los mete en la boca de una cueva oculta. Por la noche son llevados al interior por los musulmanes. El pastor lleva en el antebrazo un tatuaje con el símbolo protector, y en el zurrón tiene escondido un jarrón de invocación de homúnculos.

Si hablan con el pastor, se mostrará servicial y cooperativo, incluso invitándoles a un trago de vino. Vive en el campamento cristiano, y cuida las ovejas de un barón. Es muy campechano, y les contará algún cotilleo sobre los romances de su señor. Una tirada de observación podrá percibir el tatuaje del brazo.

Si se ve descubierto, silbará con fuerza y los dos perros atacarán a los más cercanos a su dueño. Correrá hacia la cueva, para invocar el homúnculo y huir.

-La cueva:

Sólo puede ser descubierta a través del pastor, ya que la boca está oculta entre la vegetación. En su interior, cerca de la entrada, hay restos de tres frascos rotos. Por lo que hay tres homúnculos (cuatro, si el pastor consigue invocar al suyo) esperando a los desafortunados que se aventuren.



En las Entrañas de la Cueva

Esta cueva tiene comunicación con la fortaleza situada y con un templo dedicado a Moloch (de los varios que hay por la zona). Conforme se aventuren, encontrarán más vasijas rotas en rincones de la mina y en las bifurcaciones. Entrar aquí sin símbolos de protección sería una locura. **Nota:** *Se necesita un símbolo por personaje!! Aquél que no lo lleve o no se lo tatúe (o pinte sobre la piel-cuidado con el sudor y los remojones!!) será atacado sin piedad por todos los homúnculos presentes en el área.*

Sala de Guardia: Aquí hay cuatro soldados árabes durmiendo (no esperan visita con los homúnculos!). Son los encargados de transportar los suministros a la ciudad. Uno de ellos tiene un juego de llaves.

Establo: Hay un asno que dormita tranquilamente. Su cuerpo está marcado al hierro con el símbolo protector. Varios correajes y unas alforjas hacen pensar que es quien carga con los sacos.

Salida a la Fortaleza: Cerca de la salida hay varias verjas con barrotes, que se pueden abrir con las llaves. Al final hay dos puertas de hierro. Al oír la cerradura de alguna de ellas, el guardia de el otro lado pregunta la contraseña (en árabe). Siempre hay un grupo de cinco guardias vigilando esta salida. Junto a los camastros de los guardias hay una caracola, que en caso de emergencia se hará sonar.





El Templo de Moloch:

Cuando se acerquen a esta zona de las minas, el suelo comenzará a temblar. El ritual está comenzando.

Antecámara

Tres guerreros sectarios vigilan esta parte del templo. Lucharán hasta la muerte. Todos llevan tatuado el símbolo protector.



Jaulas

Aquí se encuentran los bebés secuestrados. Dos mujeres los cuidan. Huirán pidiendo ayuda si ven intrusos

Centro Ceremonial

Una gigantesca escultura de oro preside el lugar. Un sacerdote y diez acólitos rezan y hacen sonar flautas y tambores para acallar el llanto del niño. El sacerdote lo pone en las manos del ídolo, y dos acólitos hacen subir sus brazos mediante unas cadenas accionadas por un torno. Cuando el niño entra en la boca, es devorado por las llamas y el suelo se estremece con otro terremoto.

Si los personajes son descubiertos en pleno ceremonial, serán atacados por los acólitos y por el sacerdote. Dependiendo del número de aventureros y de su poder bélico, habrá más o menos acólitos armados y dispuestos para el ataque (otros pueden huir enloquecidos, seguir tocando compulsivamente las flautas, coger niños y arrojarlos al fuego, inmolarse ellos mismos, etc.). El que sí atacará desde el principio es el sacerdote.



Conclusión

-Si vencen a los sectarios antes de arrojar al último niño a las llamas, el temblor de tierra irá creciendo poco a poco (dándoles el tiempo justo a salir huyendo antes de que el templo se caiga abajo), debido a la ira de Molloch.

-Si son vencidos o reducidos, tras echar al fuego al último recién nacido verán como una gigantesca mole con cabeza de toro sale de las llamas. *¡Demos la bienvenida al gran Molloch!* El sacerdote se arrodillará ante él y pedirá la destrucción del invasor. Grietas se abrirán en la tierra, de la que manarán engendros terribles que descuartizarán a todo ser viviente. Una ola de magma bajará por los valles y convertirá en cenizas todo lo que toque. Sólo se salvarán aquellos que se encuentren dentro de la fortaleza mora o del santuario.



-Si huyen (habiendo visto el ritual, pero sin saber si Molloch ha sido invocado), al llegar a la superficie verán cómo los ejércitos hacen las maletas. El rey Jaime II ha levantado el sitio, impotente.

- Si huyen viendo cómo Molloch aparece, pues... mala suerte.



Variantes

-Puede ocurrir que los jugadores no encuentren el símbolo o los jarrones de invocación. En ese caso, el capitán puede mandar a los jugadores a realizar más misiones para que puedan obtener más pistas:

-Excavación de minas para sortear las murallas- En mitad de la excavación, un golpe del pico descubre un túnel antiguo. Posible enfrentamiento con soldados moros con amuletos y jarrones de invocación. Posible enfrentamiento con homúnculos.

-Escolta de un caballero. Un caballero debe llevar un mensaje a un noble y necesita escolta. Pueden ser emboscados por los moros (cuyos cadáveres –o mediante la tortura- proporcionen información).

-Búsqueda de bocas de entrada a las galerías. Una excursión por los cerros, entrando y observando cualquier agujero sospechoso.

-Los jugadores entran en la fortaleza sitiada: A través de las cuevas pueden llegar a la fortaleza. Deberían ir disfrazados, hablar el árabe y conocer una contraseña. Es difícil, pero no imposible. Dentro pueden recabar información (o incluso pasarse al bando contrario). Un asalto estilo “ninja” – escalando la muralla y apuñalando al vigía- es muy complicado (hay guardias armados vigilando continuamente), pero tampoco es imposible.

-Los jugadores participan en un ataque a las murallas. ¡Explota al máximo las posibilidades de una batalla campal! Nubes de flechas, catapultas, arietes, torres de asedio... ¡Que disfruten los jugadores, que de eso se trata!

Personajes

Los Homúnculos de Tierra

Con un ritual en el que se empleaba parte de la sangre de los bebés con diversas tierras y barros sulfurosos, se podía crear una criatura fiel, obediente y despiadada. El homúnculo estaba preso en un recipiente de barro, en un estado embrionario. Cuando el frasco era arrojado contra el suelo, la mezcla de componentes se mezclaba con la tierra y se originaba el homúnculo. Este ser tiene las siguientes características:

-Su aspecto es similar al del bebé del que proviene la sangre, pero es blancuzco, sin pelo y con una horrible boca con varias hileras de afilados dientes

- El homúnculo se funde con la tierra. En el momento de completarse el ritual (la rotura del frasco y el contacto con la tierra), el homúnculo se crea. No tiene por qué materializarse por completo: el observador puede simplemente ver un movimiento extraño del barro sanguinolento en el suelo.

- Este ser es un guardián protector de un área deter-

minada. En concreto, un área de 200 metros alrededor de la rotura del frasco. Atacará a todo ser viviente que penetre en su radio de acción. Pero sólo actúa bajo tierra. Al ser un ente subterráneo, la superficie le aterra e intentará por todos los medios volver a fundirse con el suelo y huir.

- El contacto con la tierra tiene sobre los homúnculos un efecto regenerador. Incluso si muere, irá poco a poco recuperando sus puntos de vida y recuperando la consciencia si alguna parte de su ser está tocando la tierra.

- Los homúnculos no atacarán a aquellos que porten el símbolo protector (ya sea en forma de colgante, o tatuado). Lo olisquearán, treparán por sus ropas y pelo, pero al tiempo perderán el interés.

- El poder más temible de los homúnculos es el de controlar la tierra. Si ven amenazados sus dominios, se unirán varios para producir desprendimientos. Comienza como un terremoto, continúa con la caída de cascos y finaliza con el derrumbe de la mina. Proporciona a los jugadores la posibilidad de huir, pues de lo contrario es una muerte segura.

Homúnculo de Tierra



FUE	5	Altura	60 cm
AGI	17	Peso	5 kg
HAB	22	Apariencia	—
RES	6	Armadura Natural	Pellejo (prot. 1)
PER	16		
COM	0	RR	0 %
CUL	5	IRR	200 %

Armas: Mordisco 70%. Daño 1d6

Armadura: Pellejo duro. Prot. 1

Competencias: Degustar 20%, Discreción 80%, Esconderse 80%, Escuchar 70%

Poderes Especiales:

- Pueden producir temblores de tierra y desprendimientos al unirse en grupos de 4 ó más.
- Resucitan si están en contacto con el suelo, recuperando 1PV por asalto. Atacarán en cuanto estén con sus puntos al máximo.
- Pueden fundirse con la tierra y la roca, y desplazarse bajo tierra, a la misma velocidad que alguien andando.
- No pueden separarse más de 200m del lugar de invocación. Si lo hacen, se quedan momificados pero vivos. Si tocan tierra, se reaniman brevemente, pero son incapaces de moverse.
- El fuego los destruye por completo.



Soldados Hashashin

Estos soldados son expertos en subterfugio. Saben moverse en la oscuridad, sin hacer ruido, y son capaces de asesinar por la espalda al vigía descuidado. Todos llevan un amuleto protector colgado del cuello, o tatuado en el brazo. Y en un bolsillo tienen un jarrón de invocación de homúnculos, por si la cosa se pone difícil.

En las cuevas llevan espada y daga, y cuando salen al exterior en misiones de sabotaje llevan también balles-
tas y equipo variado (lo necesario para sabotear: herramientas, hachas, aceite, yesca y pedernal,...)

Para comunicarse entre sí utilizan espejos (de día) o reclamos de aves nocturnas (de noche)

Tienen una misión concreta: asesinar a alguien, romper una máquina de asedio, hundir un barco de transporte... Intentarán cumplir su misión, y si no pueden lograrla, huirán. Sólo presentarán combate si se ven acorralados y no tienen otra alternativa. Si superan en número a los agresores o tienen posibilidad de vencer, no dudarán en matar para conseguir realizar su misión.

Soldado Hashashin



FUE	18	Altura	1.80 m
AGI	16	Peso	70 kg
HAB	15	Apariencia	12
RES	16	Armadura Natural	Carece
PER	15		
COM	10	RR	30 %
CUL	10	IRR	70 %

Armas: Alfanje 75%. Daño 1d6+2
Daga Curva 50%, Daño 1d4
Ballesta 60%, Daño 1d10

Armadura: Ropa Gruesa, Prot. 1

Competencias: Buscar 50%, Correr 40%, Discreción 70%, Escondarse 40%, Escuchar 50%

Para el combate a distancia emplean ballestas, arcos y hondas, principalmente. También arrojarán cualquier cosa con sus propias manos (es frecuente que arrojen las bolas de catapulta que han caído sobre ellos a los que intentan acercarse a la muralla).

También tienen alguna catapulta casera (hecha con vigas de madera de las casas, cuerdas, etc) que emplean para destruir las torres de asedio y maquinaria pesada en general que se acerque más de la cuenta.

Soldado Musulmán



FUE	10	Altura	1.60 m
AGI	16	Peso	50 kg
HAB	13	Apariencia	10
RES	14	Armadura Natural	Carece
PER	11		
COM	6	RR	50 %
CUL	8	IRR	50 %

Armas: Alfanje 60%. Daño 1d6+2
Lanza 80%, Daño 2d6
Ballesta 50%, Daño 1d10
Honda 60%, Daño 1d3+2

Armadura: Peto de Cuero, Prot. 2

Competencias: Buscar 50%, Discreción 30%, Escondarse 40%, Escuchar 50%, Otear 60%

Soldados Musulmanes

Bravos guerreros, dispuestos a defender su ciudad con uñas y dientes. Sus armas son variadas, ya que usan lo que tengan a mano: alfanjes, dagas, cuchillos, lanzas, hoces, hachas, horcas, etc.



Soldados Cristianos

Guerros de distintos ejércitos, cansados y desmotivados. Muchos incluso descuidan su higiene personal y su equipo. Es frecuente ver cotas de malla oxidadas, espadas melladas, así como grupos de holgazanes y borrachos. La mayoría piensan que el sitio no tiene sentido, y lo único que desean es volver a casa cuanto antes.

Soldado Cristiano



FUE	10	Altura	1.60 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	13	Apariencia	8
RES	11	Armadura Natural	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 50%. Daño 1d8+1
Lanza 70%, Daño 2d6
Ballesta 50%, Daño 1d10
Hacha 40%, Daño 1d8+2

Armadura: Peto de Cuero, Prot. 2
Cota de Malla, Prot. 3

Competencias: Buscar 50%, Discreción 30%, Esconderse 40%, Esquivar 30%, Otear 60%, Torturar 30%

Capitán de la Guardia

Alonso de Alcántara es el nexo de unión de los personajes al sitio. Es la mano derecha de un noble, vasallo a su vez del rey Jaime II. Alonso es conocido por su coraje en combate y su fervor religioso. Cuando no está supervisando a los soldados, está en la capilla rezando. Carácter amable y educado, pero firme e implacable. Los soldados lo respetan y temen, ya que ha ordenado más de una ejecución a desertores.

Capitán Alonso de Alcántara



FUE	18	Altura	1.80 m
AGI	16	Peso	75 kg
HAB	15	Apariencia	15
RES	19	Armadura Natural	Carece
PER	12		
COM	12	RR	50 %
CUL	8	IRR	50 %

Armas: Espada 80%. Daño 1d8+1

Lanza 70%, Daño 2d6

Ballesta 80%, Daño 1d10

Espadón 65%, Daño 1d10+2

Armadura: Cota Reforzada, Prot. 6

Competencias: Buscar 50%, Discreción 30%, Esquivar 30%, Leer y Escribir 30%, Mando 80%, Psicología 40%

Caballeros

La elite del ejército cristiano. Tras una vida dedicada al combate, son maestros en el arte de matar. Fuertemente armados y blindados, imponen respeto por allí por donde pasan. Si no están compitiendo entre ellos, están entrenando. Por la noche suelen descansar en brazos de sus concubinas.

Caballeros



FUE	20	Altura	1.80 m
AGI	16	Peso	80 kg
HAB	17	Apariencia	14
RES	20	Armadura Natural	Carece
PER	12		
COM	10	RR	75 %
CUL	5	IRR	25 %

Armas: Espada 80%. Daño 1d8+1

Lanza a Caballo 90%, Daño 2d6+2

Maza 60%, Daño 1d8+1

Mangual 40%, Daño 1d8+2

Armadura: De Placas, Prot. 8

Competencias: Cabalgar 80%, Idioma –Francés– 30%, Idioma –Catalán– 30%, Mando 60%, Rastrear 30%, Torturar 30%



El Dios Niño



Guerreros Sectarios



FUE	17	Altura	1.80 m
AGI	14	Peso	80 kg
HAB	16	Apariencia	10
RES	15	Armadura Natural	Carece
PER	16		
COM	5	RR	25 %
CUL	10	IRR	75 %

Armas: Espada 70%. Daño 1d8+1

Escudo 50%

Ballesta 60%, Daño 1d10

Armadura: De Cota Reforzada , Prot. 6

Competencias: Buscar 60%, Discreción 50%, Rastrear 30%, Torturar 30%

Pastor

Buen conocedor del campo y de los animales, este hombre recorre los alrededores llevando el ganado de su señor. Sin embargo, trabaja en secreto para los musulmanes, vigilando, llevando información y colaborando con los suministros. De trato cordial y afable, no dudará en degollar a su interlocutor si sus intereses van en ello.

Pastor



FUE	14	Altura	1.50 m
AGI	14	Peso	55 kg
HAB	16	Apariencia	16
RES	20	Armadura Natural	Carece
PER	20		
COM	8	RR	25 %
CUL	8	IRR	75 %

Armas: Espada 70%. Daño 1d8+1

Escudo 50%

Ballesta 60%, Daño 1d10

Armadura: De Cota Reforzada , Prot. 6

Competencias: Buscar 60%, Discreción 50%, Rastrear 30%, Torturar 30%

Neftalí el Anticuario



FUE	4	Altura	1.40 m
AGI	6	Peso	40 kg
HAB	12	Apariencia	8
RES	7	Armadura Natural	Carece
PER	16		
COM	15	RR	25 %
CUL	20	IRR	75 %

Armas: Estilete 30%. Daño 1d3+1

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 50%, Astrología 60%, Artesanía 40%, Buscar 80%, Comerciar 90%, Conocimiento Mágico 90%, Conocimiento Mineral 90%, Conocimiento de Plantas 90%, Idioma-Hebreo-, Idioma-Latín-, Idioma -Griego-, Idioma -Árabe-, Idioma -Arameo-, Leer y Escribir 99%, Leyendas 70%, Memoria 60%, Teología 80%.

Hechizos: Crear Golem,



El Sacerdote

Nada más ver a los intrusos, el sacerdote lanza un hechizo sobre sí mismo: *La Mano Marchitadora*. Su mano comienza a brillar con un pulso rojizo, que muestra las venas y arterias hinchadas y palpitantes. Elegirá a un jugador a azar, y apuntará su mano sobre él. El poderoso hechizo de debilitamiento afectará de la siguiente forma al desdichado personaje:

-Tira Id6 para ver la parte del cuerpo de la víctima que es afectada por el hechizo: 1-Pierna izq, 2-Pierna der, 3-Torso, 4-Brazo izq, 5-Brazo der, 6-Cabeza.

La zona afectada comienza a arrugarse y a marchitarse, recibiendo la víctima Id4 puntos de daño y perdiendo de forma irreversible Id2 puntos de constitución. El hechizo necesita 2 asaltos de combate para su efecto total. Si no mantiene la concentración durante los dos asaltos, el efecto no es completo. Dependiendo de la zona afectada, también perderá la función del miembro, quedando como un pingajo de carne seca inservible (en el caso de conseguir completar los dos asaltos). En el caso de la cabeza... mala suerte.

Acólitos



FUE	7	Altura	1,50 m
AGI	8	Peso	45 kg
HAB	10	Apariencia	6
RES	6	Armadura Natural	Carece
PER	10		
COM	9	RR	10 %
CUL	10	IRR	90 %

Armas: Palo 40%. Daño 1d4
Pelea 50%. Daño 1d3

Armadura: Carece

Competencias: Buscar 50%, Esconderse 40%, Esquivar 30%, Lanzar 60%, Leer y Escribir 60%, Torturar 70%

Sacerdote



FUE	10	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	20	Apariencia	10
RES	15	Armadura Natural	Carece
PER	16		
COM	15	RR	5 %
CUL	20	IRR	95 %

Armas: Maza Ritual 50%. Daño 1d8

Armadura: Túnica Ritual, Prot. 4

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 130%, Conocimiento Mineral 200%, Idioma -Molochiano-, Leyendas 30%, Mando 90%, Torturar 80%

Hechizos: Mano Marchitadora
Creación de Homúnculos de Tierra
Explosión
Invocación de Morloch



Documentos

Aunque en un principio es el erudito Neftalí el que proporciona esta información a los jugadores, la pueden encontrar proveniente de otras fuentes: un clérigo estudioso de lo demoníaco, una incursión en alguna cueva, un astrólogo, un registro en una casa musulmana, etc.

Documento de la Biblioteca de Neftalí n°1: “Minería en Época Romana” Idioma: Latín

El primer interés de Roma en Hispania fue extraer provecho de sus legendarias riquezas minerales, además de arrebatárselas a Cartago. Tras el final de la Segunda Guerra Púnica, se encomendó a Publio Escipión "el africano" la administración de Hispania, prestando una especial atención a la minería. Roma continuaría las prácticas de extracción que habían iniciado los pueblos íberos y que posteriormente los cartagineses mejorarían importando las técnicas usadas en el Egipto ptolemaico.

Los beneficios de las minas hispanas fueron inmensos y se mantuvieron durante todo el periodo de dominio romano de siete siglos, lo que convertía a Hispania en un puntal económico de Roma. Las crónicas expresan con bastante fidelidad las cifras de la producción minera, que ya en el siglo II adC eran de más de nueve millones de denarios anuales, mientras los botines de guerra del mismo periodo nunca fueron en total superiores a poco más de la tercera parte de esta cifra.

Con relación a los minerales, Roma extrajo con mayor interés plata, cobre y hierro. Aníbal había dado una gran vitalidad a las minas de plata de Cartago Nova, y Roma continuó extrayéndola en grandes cantidades, haciendo trabajar en ellas a un número de esclavos cuya cifra oscilaba alrededor de los 40.000. También en la Bética, en la comarca de Itipa (el mismo lugar donde Escipión infligiera una importante derrota a los cartagineses, en la margen occidental del río Betis) y el mercurio de Almadén que dependía de Sisapo (Valle de

Alcudia, Ciudad Real). De esta producción, además de los vestigios en los mismos yacimientos mineros, dan muestra los numerosos pecios submarinos en los cuales se han hallado lingotes de plata y panes de cobre con los sellos de los fundidores hispanos. Las legendarias minas fenicias de oro jamás fueron encontradas por las tropas de Escipión, ya que un terremoto asoló la comarca y las legiones romanas evitaban ciertas zonas consideradas muy peligrosas.

Más allá de todo ello, el trabajo en la minería en los tiempos de la Hispania romana se efectuaba en unas condiciones terribles. Millones de esclavos eran ocupados en las minas en una labor extremadamente peligrosa, sin ningún tipo de seguridad y sin un horario que fuese humanamente soportable. Para un esclavo, el destino de las minas constituía la peor de las fortunas, y con casi total seguridad, pasar el resto de sus pocos días sin llegar a ver más la luz del sol, acarreando mineral y piedras durante todo el día o picando en las galerías, siempre bajo la amenaza de los derrumbamientos.



“Cultos de Moloch”

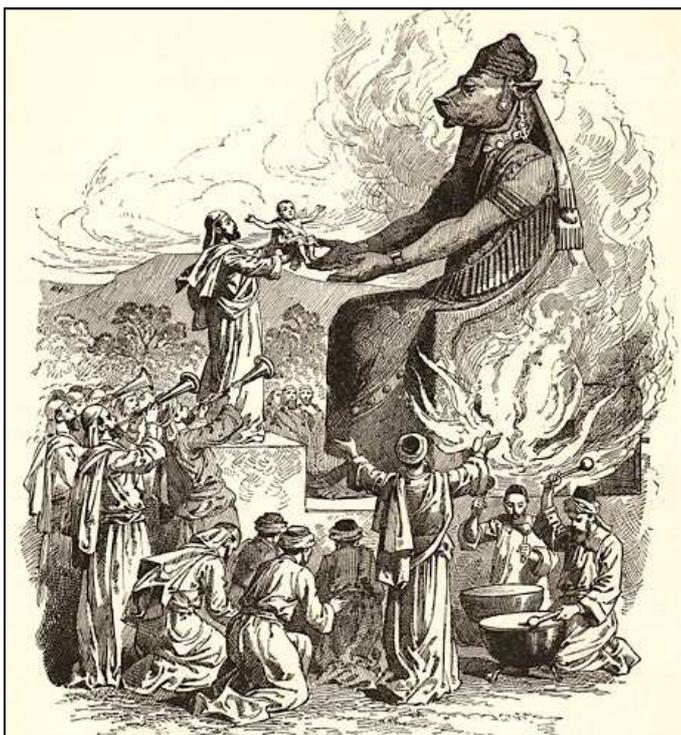
Idioma: Latín

Semiología y Pronunciación

Moloch (En hebreo מלכּ, mlk) se trata de una divinidad adorada por el pueblo fenicio, mencionada varias veces en la Biblia. La palabra Molech no representa la pronunciación original del nombre en hebreo, no es más que la vocalización del griego Moloch encontrada en la traducción griega del Antiguo Testamento conocida como la Septuaginta.

Tradicionalmente se ha interpretado Moloch como el nombre de un dios, probablemente denominado «el rey», pero pronunciado a propósito como Molek en vez de Melek utilizando las vocales de la palabra hebrea hosheth (ignominia).

Pero en otros pasajes el dios de los amonitas es llamado Milcom, no Moloch (Libro de los Reyes 1 / 11.33, y Zafanías 1.5). La Septuaginta lo llama Milcom en Reyes 1 / 11.7 en vez de Moloch, aunque esto sugiere un posible error en la transcripción del hebreo. Como consecuencia, muchas traducciones inglesas lo denominan Milcom.



Representación y sacrificios

Generalmente Moloch es representado como una figura humana con cabeza de carnero o becerro, sentado en un trono y con una corona u otro distintivo de realeza, como un báculo.

Los sacrificios preferidos por Moloch eran los niños, especialmente los bebés, por ser los seres más impregnados de materia, característica que los adultos perdían con el tiempo al desarrollar su espíritu.



En los templos en los que se rendía culto a Moloch se encontraba una enorme estatua de bronce del dios. Dicha estatua estaba hueca, y la figura de Moloch tenía la boca abierta y los brazos extendidos, con las manos juntas y las palmas hacia arriba, dispuesto a recibir el holocausto. Dentro de la estatua se encendía un fuego que se alimentaba continuamente durante el holocausto. En ocasiones los brazos estaban articulados, de manera que los niños que servían de sacrificio se depositaban en las manos de la estatua, que por medio de unas cadenas se levantaban hasta la boca, introduciendo a la víctima dentro del vientre incandescente del dios.

Durante el sacrificio, los sacerdotes del templo hacían sonar tambores, trompetas y timbales, de manera que no oían los llantos de los niños.

Plutarco relata (De Supersticiones, 171):
Antes de que la estatua fuese llenada se inundaba la zona con un fuerte ruido de flautas y tambores, de modo que los gritos y lamentos no alcanzaban los oídos de la multitud.



Diodoro Sículo (Diodorus Siculus) (20.14) escribió:

Había en la ciudad una imagen de bronce de Cronos con las manos extendidas, las palmas hacía arriba y cada niño que era colocado en ellas era subido y caía por la boca abierta dentro del fuego.

Teodoro también relata que los familiares tenían prohibido llorar, y que cuando Agathocles derrotó a Cartago, los nobles cartagineses creyeron que habían disgustado a Moloch, así que sustituyeron a los niños recién nacidos por sus propios hijos para el sacrificio. Intentaron compensar al dios realizando el holocausto con 200 niños de las mejores familias ininterrumpidamente, llegando a sacrificar 300 en total. La gigantesca estatua de bronce estaba al rojo, y las tropas que sitiaban la ciudad asistían al espectáculo desde las murallas exteriores que ya habían conquistado.

También lo relata **Cleitarchus** en un comentario sobre la República de Platón:
En medio de una plataforma había una estatua de Cronos, con las manos extendidas sobre un brasero de bronce, las llamas que engullen a los niños. Cuando las llamas alcanzan el cuerpo, sus miembros se contraen y la boca abierta casi parece reír, hasta que el cuerpo contraído se desliza resbalando al fondo del brasero. Así es que esta mueca se conoce como risa sardónica, puesto que ríen al morir.

Moloch aparece en el Primer Libro de los Reyes 11.7:

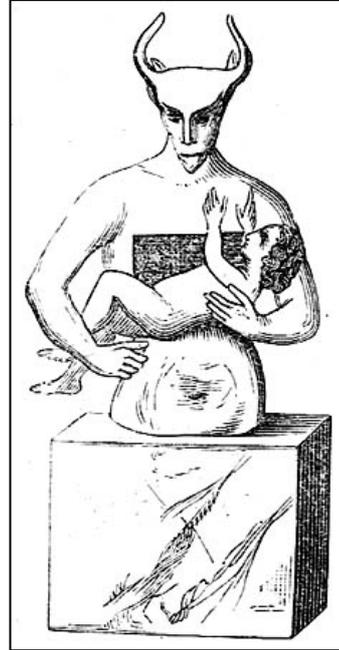
Entonces Salomón hizo construir un gran edificio para Chemosh, la abominación de Moab, en la montaña que hay frente a Jerusalén, y mlk, la abominación de los hijos de Ammon.

Y en Levítico 18.21:

Y no entregarás a nadie de tu descendencia a Moloch, ni profanarás el nombre de tu Dios: yo soy el Señor.

Caída del culto

El culto a Moloch se extendió junto con la influencia de los fenicios en el Mediterráneo, llegando incluso a las costas de los Etruscos y



la península Itálica. Durante mucho tiempo convivió con las demás religiones, e incluso puede que sea la figura del «becerro de oro» de la que se habla en la Biblia cuando Moisés baja con las Tablas de La Ley.

Diversos textos latinos se refieren a él como Cronos o Saturno (Cleitarchus, Diodorus Siculus y Plutarco mencionan

ofrendas de niños en llamas a Cronos o Saturno, que es la representación de Baal).

La religión hebrea entró en conflicto con el culto de los moloquitas, si bien fue la expansión del Imperio Romano la que propició la caída del culto a Moloch (a pesar de que generalmente incluían en sus panteones los dioses de las culturas conquistadas o asimiladas), aunque algunas corrientes ven la pervivencia de algunos rasgos en los ritos mitraicos.

Como muchas otras deidades que aparecen en la Biblia, Moloch encontró un lugar en la demonología medieval europea. En ella aparecía como un demonio que encontraba placer en provocar el llanto de las madres a las que robaba sus hijos. Según las tradiciones demonológicas, su fuerza era especialmente poderosa en el mes de diciembre (por semejanza con la natividad de Cristo).



Documento de la Biblioteca de Neptalí n°3:

“Moloch”

Idioma: Latín

Moloch era el dios de los antiguos cananitas o fenicios. Lo consideraban el símbolo del fuego purificante, el que, a su vez, simbolizaba al espíritu. Creían que, como resultado de una catástrofe ocurrida en el comienzo del tiempo, ese espíritu se había transformado a sí mismo en oscuridad al convertirse en materia.

Según las creencias fenicias -de acuerdo con la herejía gnóstica- el hombre era la encarnación de tal tragedia ontogénica y para redimirse de ese pecado era necesario ofrecer sacrificios a Moloch inmolando bebés, por ser considerados los más impregnados de materia.

Lanzar recién nacidos al fuego constituía el más agradable sacrificio que podía ofrecerse a esa implacable divinidad, representada por una gigantesca estatua de bronce que encerraba un horno en su cavernoso cuerpo.

Las madres arrojaban a sus propios hijitos vivos en el incandescente vientre de Moloch, el que esperándolos de brazos abiertos, devoraba por el fuego a sus pobres y pequeñas víctimas. Y para atenuar la repulsión causada entre los que asistían a tales escenas, los inicuos sacerdotes de Moloch tomaban el cuidado de hacer tocar trompetas y rufar tambores para sofocar la infernal melodía de los gritos de los inocentes.



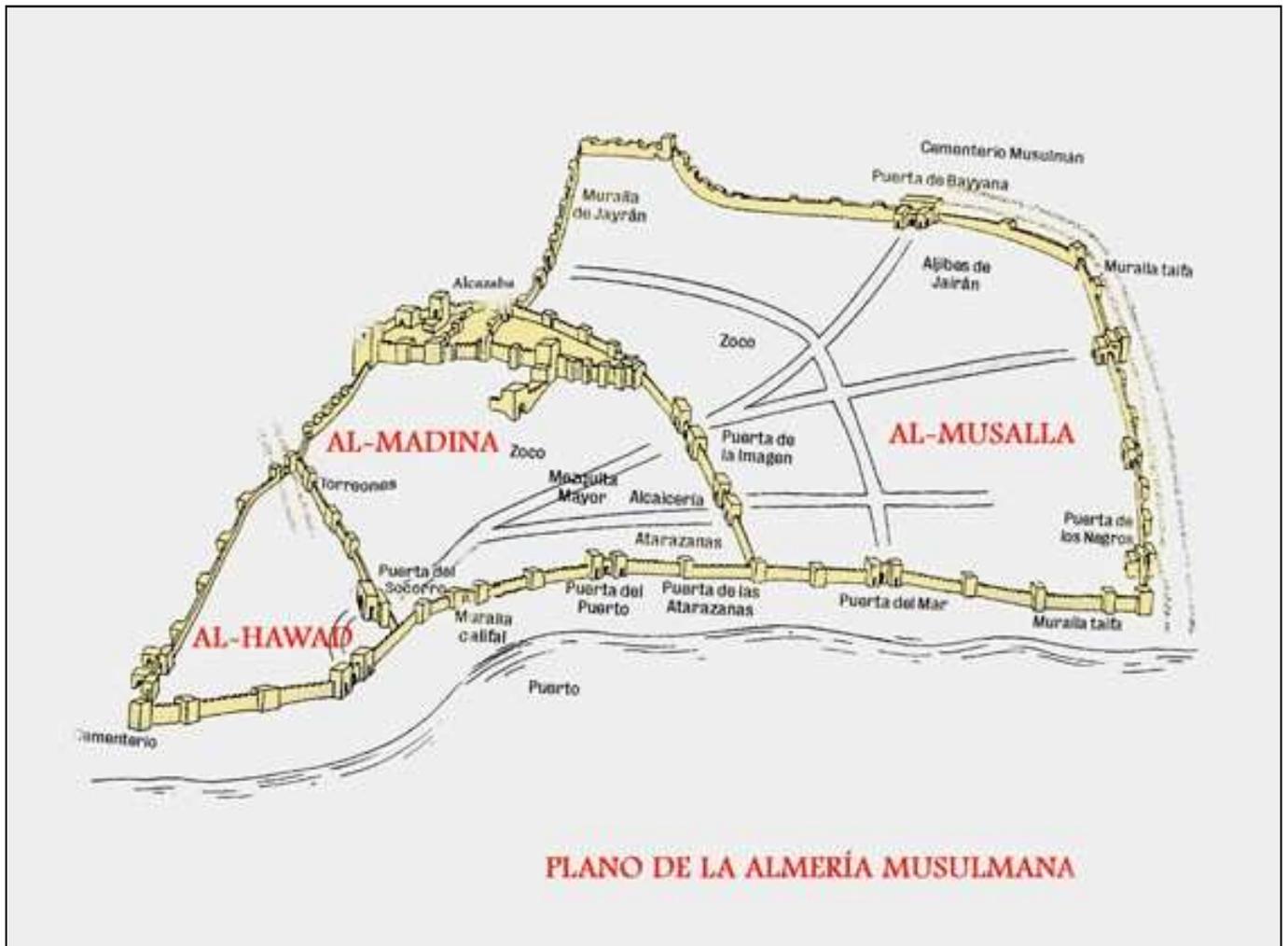
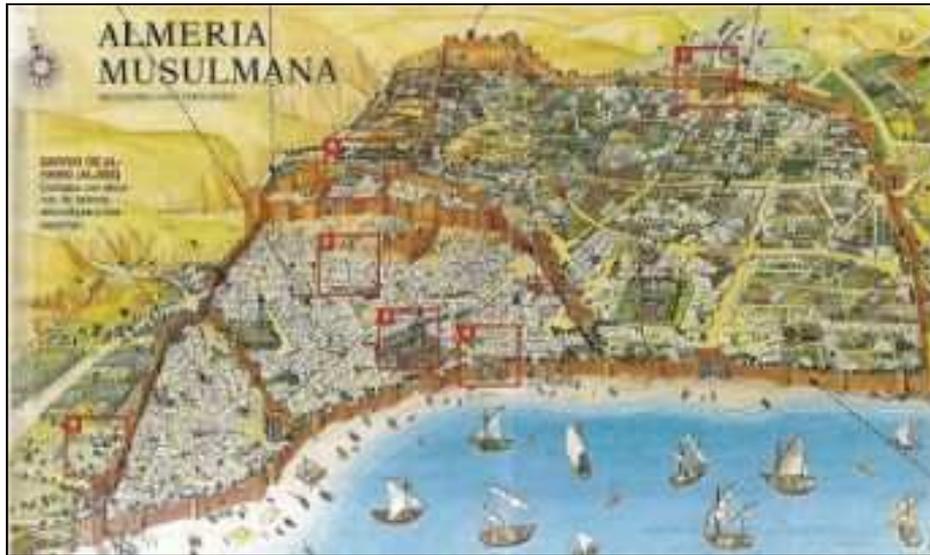
AMULETO PROTECTOR

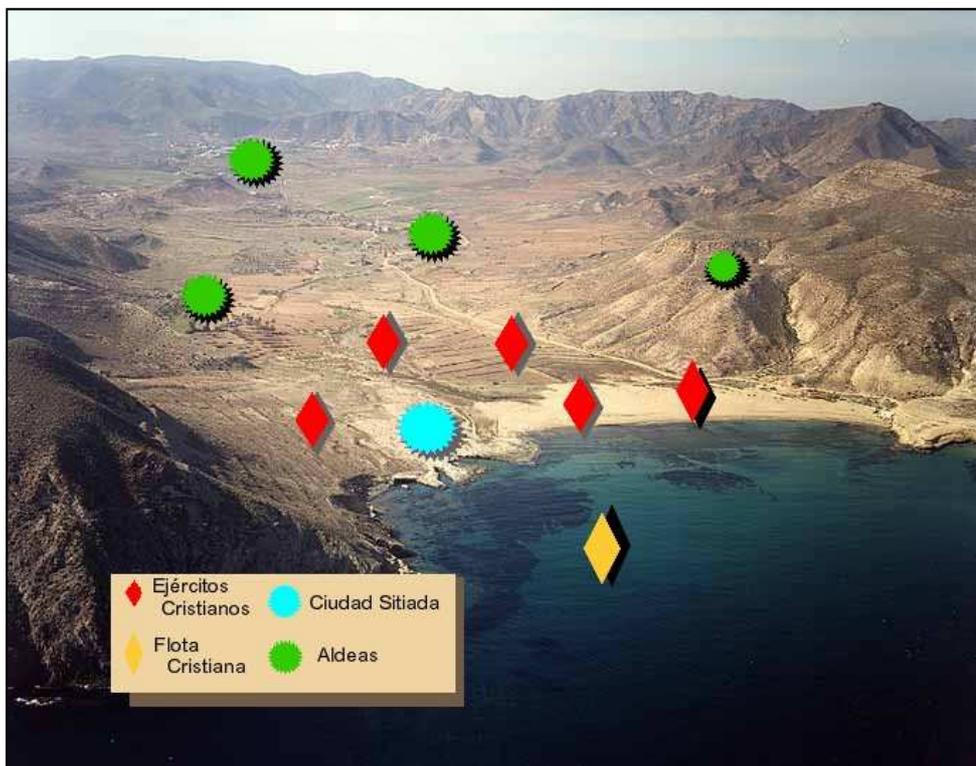
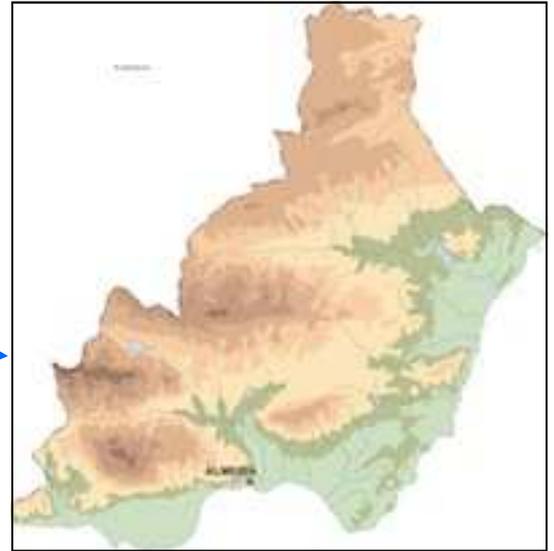


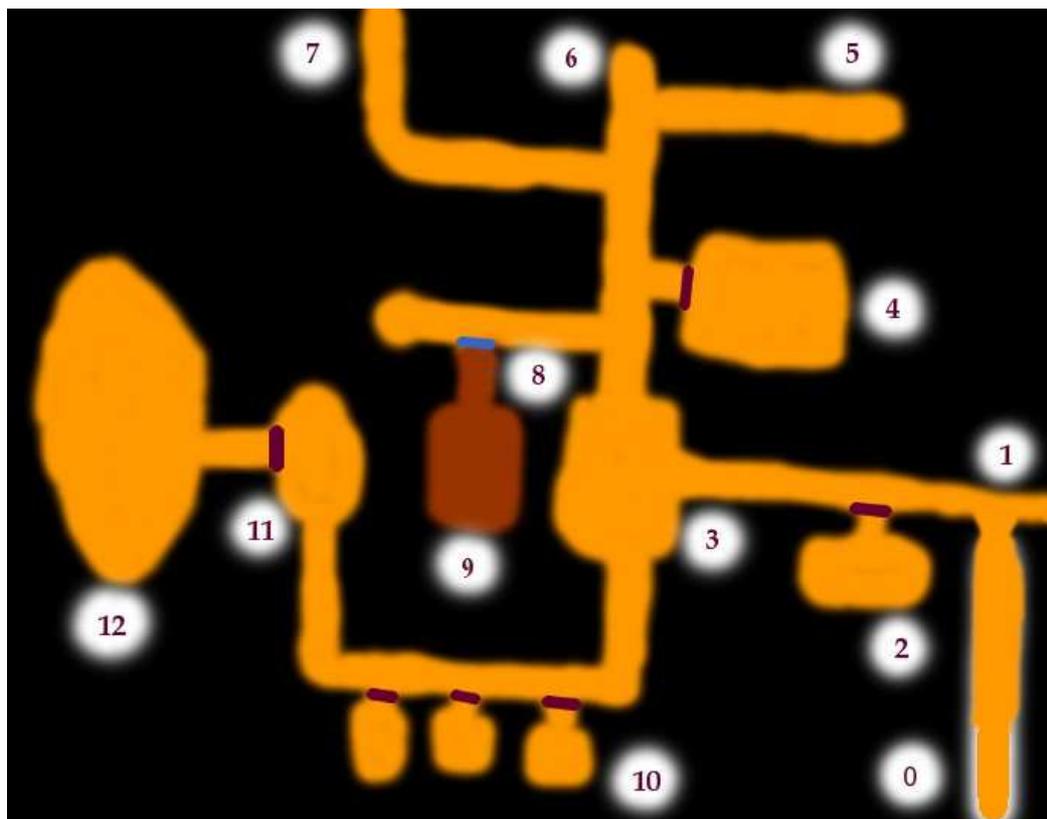
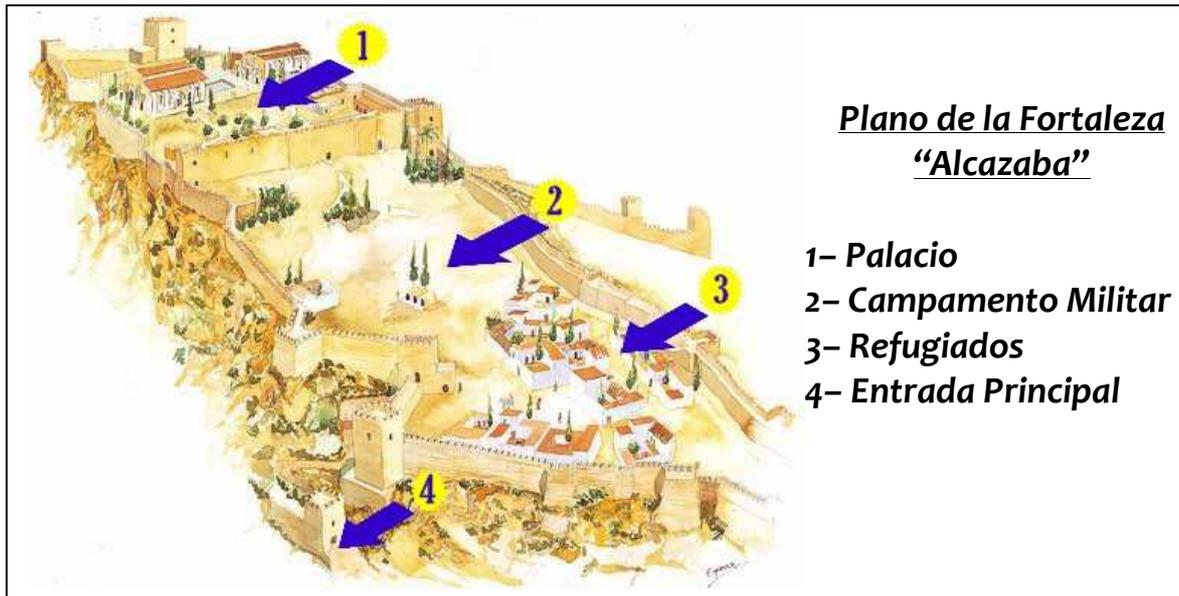
SÍMBOLO PROTECTOR



Mapas y Planos







- 0-Entrada a la Cueva
- 1-Bifurcación hacia la Alcazaba
- 2-Corral
- 3-Puesto de Guardia
- 4-Habitaciones de Sectarios
- 5-Túnel Sin Salida
- 6-Túnel Sin Salida

- 7-Salida a la Montaña
- 8-Puerta Secreta
- 9-Laboratorio del Sacerdote
- 10-Jaulas
- 11-Antecámara
- 12-Cámara del Ritual



