

# El Rincón Maldito

Módulo de unión entre las aventuras para la campaña  
"Rincón: Un lugar en el mundo" del juego Aquelarre

Por Adrián Cobos de la Cruz.



---

## *Introducción para el D3*

---



**A** para el lector: antes de nada tengo que decir que todo este contenido ha sido escrito y compartido por diversión, y que su autor original (yo) no permite su reproducción con ánimo de lucro. Aparte de esto, si cualquier lector considera que se puede hacer alguna modificación o crear contenido adicional que enriquezca la historia o la mejore, por favor, que se ponga en contacto conmigo en [kobos69@gmail.com](mailto:kobos69@gmail.com), me encantaría escuchar cualquier idea/sugerencia.

Cuando leí la campaña de **"Rincón: un lugar en el mundo"** me pareció que, aunque las aventuras compartían el nexo de unión de desarrollarse en la baronía de Rincón, les faltaba una conexión un poco más

"fuerte" que motivara a los personajes a quedarse en Rincón y continuar explorándolo a conciencia.

Esto permitiría seguir jugando el resto de aventuras manteniendo la esencia de la campaña original, pero introduciendo un "hilo rojo" en segundo plano, para condimentar la campaña a la vez que añadir un toque de misterio e intriga.

Al leer la campaña de **"Retorno a Rincón"** de la tercera edición, y comprobar que dicha campaña sí tenía un hilo conductor como el que comentaba, me decidí a diseñar una pequeña historia para la campaña original.

Si te interesa la idea, léete el pequeño resumen del apartado **"El hilo rojo"**, donde se explica la información contenida en cada apartado de este documento.

---

## *El hilo rojo*

---



**A** abuela de Ramiro, el actual barón de Rincón que los personajes conocen en la aventura original, estuvo a punto de ser engañada por un brujo, para hacer un pacto demoníaco que condenaría su alma (ver la historia completa en **"El origen de la maldición"**).

Ahora, dos generaciones después, los fragmentos del contrato inconcluso de ese pacto han vuelto a Rincón, augurando un destino negro para la baronía.

Los personajes se irán encontrando los distintos pedazos del contrato maldito (ver **"Sellado con sangre"**), desvelando retazos de la historia de la mano de mágicas alucinaciones que les pondrán en la piel de alguno de sus protagonistas (ver **"Préstame tus ojos"**); que podrán ser

completadas a través de las habladurías, cotilleos y leyendas que les cuenten las gentes de Rincón (ver **"Embustes y medias verdades de la maldición"**), lo que forzará a los personajes a ganarse su confianza y recorrer hasta el más pequeño rincón de Rincón.

Un añadido adicional: en el apartado **"Las manos de demonio"** yo, personalmente, indico como tengo planeado que mis jugadores vivan esta inter-aventura, donde y cuando encuentran cada pista, como revivir el recuerdo, como putearles un poco (jejejeje)... Aunque, como siempre, tú y tus jugadores sois los amos de esta historia.



---

## ***El origen de la maldición***

---

**M**añana para el DJ: lo que se narra a continuación son los sucesos "tal y como ocurrieron en realidad", puesto que es lógico que el todopoderoso DJ conozca la verdad. Para darle un toque mayor de leyenda, si los jugadores indagan sobre lo sucedido preguntando por el valle de Rincón, deberían obtener retazos de la historia que aquí se narra, a la vez que versiones incompletas, inexactas o tergiversadas por el tiempo y la transmisión popular. Algunas ideas para estas versiones se describen en "*Embustes y medias verdades de la maldición*".

### **Personajes importantes:**

- Ramiro, barón de Rincón en la época actual.
- Rodrigo, padre de Ramiro. En la época de la historia tenía unos 11 años.
- Rodrigo, padre de Rodrigo (abuelo de Ramiro). En la época de la historia era el barón de Rincón.
- Adela, abuela de Ramiro. Chica de 10 años, por aquel entonces enamorada de Antón.
- Vicente, padre de Adela. Señor del señorío de Piedranueva con grandes explotaciones mineras, y unas arcas muy llenas.
- Antón, joven de 13 años. Villano de la ciudad. El amor platónico de Adela.
- José (Yosef, en hebreo), malsín judío brujo y embaucador. El creador de la maldición.

### **Los sucesos:**

El barón Rodrigo de Rincón (padre) estaba negociando con el señor Vicente de Piedranueva para concertar un matrimonio entre sus hijos, Adela y Rodrigo (hijo).

Las motivaciones de Rodrigo eran la actual pobreza de su casa, que pese a tener el título de Barón sobre Rincón, se encontraba bastante endeudada. El matrimonio proporcionaría solvencia a Rodrigo a través de su hijo, y a la vez proporcionaría un título a la hija de Vicente (que al tener un hermano, no heredaría tierras). Vicente se resistía un poco a la presión de Rodrigo, pues los derechos de explotación mineras mantenían muy llenas sus arcas del señorío y, aunque el título de Barón sería una mejora sustancial para la descendencia de su hija, un título "sin dineros", como era el de Rincón, era una apuesta arriesgada.

Hablando de los dos jóvenes: Rodrigo estaba dispuesto a hacer lo que se pedía y esperaba de él, aparte que la joven y guapa Adela le tenía bastante convencido. Adela

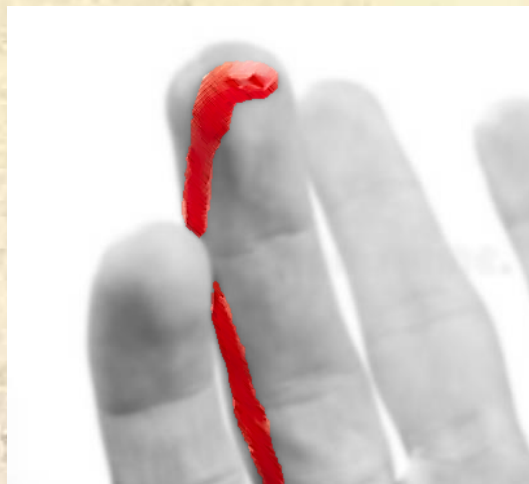
por otro lado tenía otros planes: en sus numerosos viajes furtivos y escapadas a la ciudad se había enamorado de un villano llamado Antón "el rubio", el cual le correspondía de manera muy galante.

Cuando finalmente Vicente le comunicó la noticia a su hija, ésta se enfadó mucho con la ordenanza y entró en una inusitada cólera juvenil; tan desproporcionada como para escaparse con su amor platónico Antón.

Antón conocía a un (falso) sacerdote llamado José, que les convenció para casarlos en secreto mediante "*un enlace más poderoso que el de la propia iglesia*" y con el cual "*sus almas estarían juntas para toda la eternidad*". El hechicero judío pretendía condenar a ambos y apropiarse de sus almas como sacrificio para su señor demoníaco "Astaroth".

Los dos jóvenes enamorados (y engañados) se fugaron a una choza en el bosque, donde pretendían casarse, ceremonia de José mediante. El hechicero representó una pantomima de celebración para terminar de engañar a los jóvenes y redactó un contrato en latín (ver "*Sellado con sangre*"), condenando y legando sus almas al demonio Astaroth. Ambos jóvenes debían sellar el demoníaco pacto estampando al estampar la huella de su dedo corazón, con su propia sangre, en el contrato.

Antón ya tenía sellado el contrato, y Adela, aunque con muchas dudas, pues el tal José le inspiraba cierta desconfianza, estaba a punto de hacerlo también; cuando los hombres de Rodrigo y Vicente los localizaron. Una gota de la sangre de Adela cayó en el contrato (sin sellarlo completamente).





En la trifulca, el joven Antón fue herido de gravedad, y más tarde moriría. El brujo José fue capturado y la choza corrupta fue "purificada" por las llamas (con el contrato dentro, aunque nadie le prestara atención).

José fue quemado días después de confesar los hechos, en una gran hoguera en el castillo de Rincón. Junto con el "cuerpo" pecador de Antón.



Justo antes de ser abrazado por las llamas, el brujo lanzó una maldición a Rodrigo (refiriéndose a Rodrigo padre), que aunque todos pudieron escuchar, pocos entendieron pues, naturalmente, la profirió en hebreo.

*"Rodrigo, mi señor selló un pacto y tomará lo que es suyo: Un día llegará un extraño campeón impulsado por la misma codicia y ambición que son la causa de este enlace, y a fuego y acero asolará este valle mientras mi señor se cobra las almas de toda vuestra descendencia"*

**Nota para el DJ:** aquí se podrían entender dos cosas: un extraño llegará a Rincón a arrasarlo, que bien puede entenderse como la llegada de Pierre Navarr; y que la

*descendencia de Rodrigo queda maldita, lo que más tarde hará pensar por qué los niños nacen muertos.*

Dado que la virtud de Adela estaba intacta, y pese al rechazo y la pena de esta por el joven Antón. La ceremonia se celebraría como estaba prevista. Quedando Rodrigo y Adela casados y unidos bajo el seno de la Iglesia.

Aunque los principios de la pareja fueron muy tormentosos, con el tiempo y grandes dosis de amabilidad y cortesía, Adela acabó abriendo su corazón al joven Rodrigo. De la unión de ambos jóvenes nacerán dos hijos, que se ahogarían en el parto, y nacerían ya muertos (¡¡¡tal y como la maldición de José dijo. Chan Chan Chan!!)

Al cabo de un tiempo, Adela se toparía con el contrato de José el brujo, sin saber cómo se pudo haber salvado de la quema de la choza, ni quién (o qué) lo había llevado al castillo para que ella lo encontrara. Pero la joven, al hacer que tradujeran el texto, descubrió aterrada el engaño de José.

**Nota para el DJ:** el detalle más importante es que ella no llegó a aceptar el pacto, pues no lo firmó con su dedo corazón, sino únicamente con la accidental gota de sangre.

Tras consultarlo con todos los expertos que pudieron, entre ellos la Abuela Inés, y tratar de destruir el contrato sin éxito (quemarlo, romperlo, enterrarlo lejos aunque seguía volviendo de alguna forma), el joven Rodrigo decidió entregarse a la lucha contra el infiel como penitencia, en un esfuerzo por conseguir la ayuda divina y el perdón de su esposa. Marchó sin tener descendencia.

*"Si Dios lo considera oportuno, volveré para reunirme contigo, mi amor"*

De su última noche de pasión nacería más tarde Ramiro, aunque Rodrigo no llegaría a conocerlo, pues moriría en combate luchando contra los moros.

La pobre Adela, alimentada por el dolor, y los consejos de la Abuela Inés (y la intervención divina quizá), que le contó que solo su amor por Rodrigo podría deshacer la maldición, será capaz de romper el contrato maldito en cinco partes, que serían llevadas lo más lejos posible de Rincón.

El retorno del contrato, de producirse, no auguraría buenos tiempos en el valle...



---

## *Embustes y medias verdades de la maldición*

---



Aunque pocos quedan ya de la época en la que sucedieron esos hechos, aparte de la Abuela Inés, el viejo de la torre y algún anciano de los pueblos; las leyendas y habladurías se han transmitido de forma oral entre las gentes de Rincón desde el castillo hasta Carrigón de los Monjes, por lo que

los simples campesinos (y algunos NPC's más destacados) pueden ser interrogados sobre la historia. Otra cosa que se sientan cómodos hablando con los jugadores, y que la información obtenida se asemeje a la realidad narrada en *"El origen de la maldición"*, o haya sido ligeramente alterada por el paso de boca en boca con el tiempo.

Algunas alteraciones pueden ser como las siguientes:

- El barón Rodrigo de Rincón forzó a Vicente de Piedranueva a casar a sus hijos y así resolver la situación de pobreza de su casa (FALSO. Aunque las motivaciones eran el oro, la tierra y los títulos, el trato fue beneficioso para ambas casas).
- Rodrigo, el hijo del barón, estaba encaprichado de Adela y quería tomarla a toda costa. Adela no le correspondía. (MEDIO. Es cierto que Adela no le correspondía, pero Rodrigo era un joven amable y honesto).
- Adela se rebeló contra los deseos de su padre y se fugó con un muchacho de la villa (CIERTO. No hay más verdad.)
- El muchacho solo quería a Adela por su condición noble (MEDIO. Antón era un chico modesto y recibir el cariño de una noble era un punto positivo).
- Antón, el muchacho villano y el brujo José engañaron a Adela y la secuestraron en una choza en el bosque para pedir un rescate por ella (FALSO. Hubo un engaño pero no en este sentido).
- José, el brujo judío, practicó magia negra con la sangre noble de Adela y la maldijo (MEDIO. No se puede negar la relación de José y la magia negra).
- Los hombres del barón Rodrigo y el señor Vicente interrumpieron a José y Antón cuando estaban mancillando a Adela (MEDIO. Según lo que entendamos por mancillar, aunque Antón era otra víctima).
- Aunque la muchacha estaba mancillada, el buen Barón Rodrigo la casó con su hijo (CIERTO. Aunque no en el sentido que se piensa).
- Cuando quemaron al brujo, éste maldijo al barón Rodrigo (padre) y a la tierra de Rincón, mientras la joven Adela lloraba desconsolada por la muerte de Antón (CIERTO. Aunque la maldición fue para Rodrigo hijo)
- Adela no quería a Rodrigo y trato de asesinarlo en el lecho nupcial. Rodrigo tuvo que forzarla y de ahí que sus hijos nacieran muertos (FALSO. Adela no quería a Rodrigo, pero no consumaron hasta que ambos se enamoraron de verdad).
- Adela no podía tener hijos porque estaba maldita por José el hechicero (CIERTO O FALSO. Hijos que nacen muertos en el medioevo...que cosa tan rara).
- El joven Rodrigo marchó a luchar contra el infiel como penitencia por su esposa (CIERTO).
- El hijo de Adela no es de Rodrigo, sino que es fruto de los "calientacamás" que usaba en la ausencia de Rodrigo (FALSO. Aunque las fechas podrían desmentirla, las habladurías son las habladurías).
- Adela, por miedo a que Rodrigo matara a su hijo incestuoso, contrató a un asesino para que acabara con su marido en tierra de moros (FALSO. El pobre Rodrigo no llegó a conocer a su hijo por mucho que quisiera).
- Dios castigó a Adela con la enfermedad y la locura, aunque permitió a su hijo crecer sano y fuerte (FALSO. Pero qué más da, es un final).



---

## ***Préstame tus ojos***

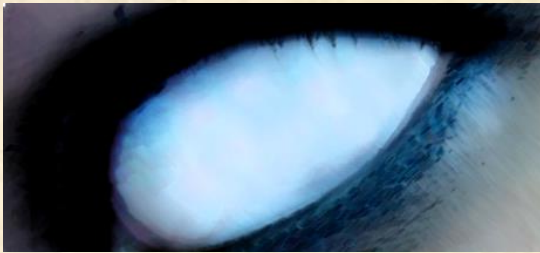
---

**C**omo se ha comentado anteriormente, el contrato se dividió en cinco partes que se sacaron de las tierras de la baronía para alejarlas de Rincón y sus gentes.

Los pedazos serán encontrados por los jugadores a lo largo de sus andanzas por el valle de Rincón.

**Nota para el DJ:** los lugares donde se encuentren los distintos pedazos podrían tener un marcado simbolismo mágico (el Monasterio de San Gabriel, el Castillo de Estaño, la torre del viejo, el bosque de las mandrágoras...etc.). Se recomienda que encuentren el primero al poco de empezar la aventura, para enganchar desde el principio.

Cada vez que alguno de los personajes entre en contacto con alguno de los fragmentos, tendrá una visión específica.



Las distintas visiones están ordenadas según pienso que darían mayor efecto al ser revividas, aunque podrían realizarse en otro orden, aleatoriamente, asociando la visión al contenido del fragmento (en cada una de las visiones se hace una recomendación de a que fragmento pueden estar relacionadas)... o como a ti te venga bien, para eso eres el DJ.

Un punto importante es que todas las visiones están narradas en primera persona, con algunos detalles de lo que sienten y ven los personajes, y experimentadas así también por el personaje del jugador que las reviva.

**Nota para el DJ:** utilizar algunos golpes de efecto típicos de las películas puede ser útil: las personas de las visiones no tienen cara, las voces suenan fantasmagóricas, los jugadores tiene cierto control dentro de la visión (incluso podrías pedir al jugador que role la escena y poner unos pocos Puntos de aprendizaje en juego), la visión termina con un "shock" o herida (que puede dejar secuelas temporales en el personaje)....

El texto completo del contrato se puede ver en "**Sellado con sangre**", así como la división en partes. Es importante destacar (aunque no proceda demasiado en esta parte), que el último fragmento, en el cual se ve la gota de sangre de Adela pero no la marca de su dedo (lo que indica que el pacto no fue sellado definitivamente), lo tiene la Abuela Inés (¡ijodida vieja! Siempre me encantó ese NPC).

Las posibles visiones son las siguientes, siéntete libre de cambiar y sazonar a tu gusto

**Nota para el DJ:** seguro que durante las visiones algún "avisado" jugador tratará de echar un vistazo más exhaustivo sobre el contrato completo... creo, malvado DJ, que no deberías dejarles, pues se perdería gran parte de la esencia de la búsqueda de los fragmentos ¿no? Un par de ideas: puedes describirles el texto, pero dado que sus "protagonistas" (los de dentro de la visión) no saben tanto latín, no pueden entenderlo; o bien podrías presentarles el contrato como una mancha negra de pura maldad demoniaca, pero que sus protagonistas (nuevamente, los de dentro de la visión) no se dan cuenta de ello... tú mismo, malvado DJ; o podrías hacer que solo vieran los fragmentos que hayan encontrado hasta el momento.

### **1. (Perspectiva de José el brujo. Asociado al fragmento número 1).**

En el patio de armas del castillo de Rincón se encuentra José el brujo, encima de una pila de leña

y paja, atado a un gran poste de madera mientras lucha desesperadamente por soltarse. A sus pies se encuentra el cadáver del joven Antón, envuelto con unas mantas. Observando la escena se encuentran los protagonistas de la maldición: los padres concertadores del matrimonio, Vicente y Rodrigo, observando con expresión seria; el joven Rodrigo tratando de mantenerse firme y sereno; y la joven Adela, que llora desconsoladamente por su amor platónico; amén de algunos criados o gentes de Rincón (cuyos descendientes podrían dar cuenta de lo ocurrido).

Un criado o soldado se acerca a la pira con una antorcha para prenderla. Las llamas comienzan a coger fuerza y a lamer el cadáver de Antón, a la vez que acarician los pies nerviosos de José. En ese momento el brujo lanza su maldición (ver en "**El origen de la maldición**"), tras lo cual, la pila de leña prende con fuerza de golpe consumiendo al hereje entre llamas purificadoras.



**2. (Perspectiva de Vicente de Piedranueva. Asociada al fragmento número 2).**

Los dos nobles se encuentran sentados en cómodos sillones ante el cálido fuego del hogar de me sobra. Parece que algún comentario banal sobre un tema de conversación sin demasiada importancia les ha desviado del tema principal, pues los dos ríen de manera despreocupada, tras lo cual se produce un silencio un tanto incómodo. A continuación Rodrigo retoma el tema de la reunión, cuestionando a Vicente acerca de sus dudas sobre el matrimonio, tratando de convencerlo al explicar las ventajas para ambas familias al “mezclar” sus riquezas y títulos nobiliarios (deberían aparecer los nombres de Adela y Rodrigo en la conversación). La visión podría terminar cuando Vicente parezca quedar convencido, o el jugador que la revive se salga mucho del guion que quieras.

**3. (Perspectiva de Adela, Asociada al fragmento número 3).**

La (falsa) ceremonia de José acaba de terminar y Antón se encuentra de pie junto a su gran amor Adela, ambos, juntos y cogidos de la mano. Antón está muy emocionado y contento de poder estar con su querida Adela para siempre, por lo que honestamente se lanza a anunciar su amor apasionado, en el cual describe como los dos jóvenes se han fugado juntos para ser casados por José. A continuación, José les explica que para formalizar su amor deben firmar un contrato de matrimonio, que los unirá con un compromiso mayor y más duradero que el de cualquier religión. Para dar plena fuerza a su convicción de unirse como pareja, deberán hacerlo plasmando una huella con la sangre que salga de su dedo corazón. El joven Antón se lanza a hacerlo totalmente decidido. Perfora su dedo con un pequeño punzón que le tiende José, y lo coloca encima del extraño contrato, seguidamente, le tiende el punzón a Adela.

**4. (Perspectiva de Rodrigo hijo. Asociada al fragmento numero 4).**

Rodrigo entra en la habitación principal y encuentra a Adela llorando en la cama, aunque ésta finge rápidamente. La pérdida de su segundo hijo ha afectado profundamente a su esposa, y Rodrigo debería trata de consolarla. Al poco de conversar con ella, entre lágrimas, la actual baronesa Adela de Rincón acaba declarando que la culpa de todo la tiene ella: *“Mi vientre está maldito y el demonio se*

*alimenta de él”*. El atolondrado Rodrigo interroga a su esposa sobre las razones que le hacen pensar tal necedad, y ella le enseña el contrato recordándole la historia previa a su matrimonio (aunque seguramente el detalle de firmar con el dedo corazón se le haya olvidado con el tiempo), y la maldición del oscuro brujo judío.

*“No te preocupes mi amor, destruiremos ese contrato”*, el llanto de Adela se intensifica al escuchar la seguridad de su marido *“es imposible Rodrigo, he tratado de romperlo y quemarlo, pero el demonio lo mantiene intacto; y si me deshago de él, sus infernales servidores lo traen de nuevo a mi”*.

El cómo finaliza esta visión lo dejo a tu elección, alarga este drama tortuoso todo lo que quieras.

**5. (Perspectiva de Adela. Asociada al fragmento número 5. El fragmento que tiene la abuela Inés).**

Adela se encuentra en sus aposentos descansando del doloroso parto de su hijo Ramiro, con el pequeño bebé descansando en su regazo, cuando la abuela Inés llama a la puerta. Nada más entrar, la mujer le pregunta por su estado de salud y le da la enhorabuena por alumbrar con éxito un hijo varón vivo. Un pensamiento cruza la mente de Adela *“¿significa esto que la maldición se ha roto?”*. La expresión pensativa de la abuela Inés llena de nerviosismo a Adela, que tras echar una mirada furtiva al arcón donde mantiene oculto el contrato, se acerca a cogerlo.

Alguien llama a la puerta: un mensajero trae una misiva que la abuela Inés recoge con gesto apesadumbrado, como sabiendo que contiene. Adela abre el sobre lacrado, y llena de dolor recibe la noticia del fallecimiento de Rodrigo. Las dudas la asolan, con la carta en una mano y el contrato en la otra. Es entonces cuando recuerda aquello que había olvidado: el día de la oscura ceremonia, cuando el punzón perforó su dedo corazón a la vez que escuchaba la voz de su padre, junto con la entrada en tropel de los soldados; una gota de su sangre cayó en el contrato, justo en el momento que Antón la apartaba para protegerla del homicida acorralado de José.

La vista se ciega por las lágrimas y el dolor. *“Quizá no hubo nunca una maldición sobre vos, mi señora. O, quizá, ambos teníais vuestra propia maldición que romper”* (ijodida vieja! Siempre me encantó ese NPC), las palabras de la abuela sustituirán las dudas por coraje y Adela romperá el contrato.



---

## *Las manos del demonio*

---

En este apartado pongo a disposición de quien lo quiera o lo necesite algunos detalles de mi personal "puesta en escena" de esta inter-aventura. Debido a ello, se hace referencia a algunos de los capítulos de la campaña *"Rincón: Un lugar en el mundo"* (3ª Edición).



- Contacto con un fragmento.

Cada vez que uno de los personajes entre en contacto con un fragmento, hazle hacer una tirada de RR: si la falla, su personaje se desplomara en el suelo y tendrá una de las visiones (esto podría generar algunos momento bastante tensos y/o divertidos, según cuando y donde ocurra); si la pasa, no le digas nada, y espera a que el personaje se vaya a dormir, momento en el cual tendrá la visión.

- En contrato ¿mágico?

No se ha puesto ningún tipo de interés en detallar o explicar las propiedades del contrato, ni sus características ignífugas o su indestructibilidad, ni cómo

llega a los lugares en los que aparece. No es un desliz casual. Creo que el manual de Aquelarre (y añadidos) contienen una amplia gama de hechizos con los cuales José el brujo judío podría haber tratado el material del contrato para dotarlo de dichas propiedades; y en la Edad Media existían una amplia gama de productos que podrían emular algunas de sus propiedades, como el asbesto que es un material muy resistente a las llamas (lo de transportarse a determinados lugares porque si ya es más difícil de explicar).

En mi particular visión de esta aventura pienso que combinar ambas opciones puede ser una idea estupenda: quizá si los personajes estudian el material del contrato y tienen una alta RR crearán que puede estar hecho de algún tipo de material orgánico muy elástico y difícil de romper, con trazas de asbesto; y si por el contrario tienen una alta IRR, encontrarán claramente resto de energías mágicas.

- Toca, ve y experimenta, controla y sufre conmigo.

Creo que le da algo de diversión que los jugadores que experimenten las visiones tengan algo de control sobre las acciones del personaje que "toman". Debido a ello utilizo un recurso (depurado en otras sesiones) en el cual, si los jugadores se salen mucho de lo que se espera que el personaje haga (o lo que ocurrió históricamente), les digo que la vista se les nubla y se siente "fuera de sí" (como si Matrix se desincronizara), esto suele hacer que se comporten.

Además, si sales de una visión de manera "accidentada" puedes perder parte de la información importante, e incluso acabar con secuelas...

También puede que el daño o lo que sientan o vivan dentro de la alucinación les afecte físicamente, y cuando vuelvan se encuentren mareados, confusos, fuera de sí, o con heridas (temporales claro... no soy tan malo).

- Los fragmentos en latín

Sinceramente, creo que esto es simplemente para dar un poco de tensión a mis jugadores: si saben leer poco o nada de latín, deberán buscar a alguien que les traduzca el texto de los fragmentos que vayan encontrando, lo que supone interactuar con diversos NPC's y responder algunas preguntas un poco incómodas quizá; además de las más que seguras elucubraciones y "ralladas mentales" de los jugadores... y si tienen suerte y alguien



sabe latín, bueno... un DJ no puede tenerlo todo a su favor.

- El primer fragmento, el gancho.

Como se ha comentado anteriormente, creo que disponer del primer fragmento lo antes posible hará que los jugadores se interesen (más si cabe) por continuar su camino hacia la baronía de Rincón. Por ello pretendo que el primer fragmento lo encuentren en el Manso de la Pedrosa, de la aventura *"El mercader, el Ladrón y la Lamia"*. En este fragmento aparece el nombre de Adela, y en la visión se nombra a Rodrigo, Barón de Rincón; esto, supongo que motivará a los personajes a continuar investigando.

¿Cómo ha llegado ahí? Y qué más da... además, pretendo que el único que a lo mejor puede saber algo de la historia este muerto (Onofre), y su hija es demasiado joven aunque, por supuesto, sabe que el valle de Rincón.

- El resto de fragmentos.

Creo que los fragmentos deberían colocarse (¿Cómo ha llegado eso ahí? Nuevamente qué más da, el misterio por el misterio) en lugares de marcado interés mágico/diabólico/religioso, esto no hará más que aumentar un poco el recelo de los jugadores.

Algunos lugares pueden estar directamente relacionados con la campaña original *"Rincón: Un lugar en el mundo"*, o con aquellos que tendrán más importancia en *"Retorno a Rincón"*, cuando el demonio tome el valle como suyo.

Mis opciones: en la tumba de Ramiro de Rincón, cuando los personajes la investiguen en "Hijos de Caín"; en el castillo maldito de Estaño, si lo registran tras "La maldición del mal Señor" o en la pared junto al esqueleto bebe de "El castillo del llanto"; en el monasterio de San Gabriel, en unas criptas abandonadas que me he inventado yo, (en una aventura adicional titulada *"El tormento del piadoso"* que también me he inventado yo) o en la aventura "El manantial de la Doncella".

Si... sé que me he dejado un sitio muy importante como puede ser la torre del viejo, pero no sé si llegaremos a jugar "Noche de San Juan", y de ser así, mis jugadores solo visitarán al viejo de forma "temporal" o a través de Xenxa.

- El ultimo fragmento, el cierre.

Creo que también he comentado anteriormente que el último fragmento lo debería tener la abuela Inés. Y ¿cuándo debería aparecer ese fragmento? Pues dado que sabemos que la sabia bruja trabaja para nosotros (los DJ's quiero decir), creo que el mejor momento sería al final de la aventura *"Camaradas de armas"*. Esta aventura es el cierre de la campaña, y se supone que los personajes vencen a Pierre Navarr, que podría ser el profetizado ser de codicia que destruiría Rincón. ¿Qué mejor final que acabar con esa amenaza, descubrir el final de la historia y saber que han participado en acabar con la maldición? Espera... te habrás dado cuenta ¿no? Han recuperado todos los fragmentos, pero no los han destruido...



---

## *Sellado con Sangre*

---



Esta parte contiene el texto del contrato con el que José el brujo quería engañar a Antón y Adela. Nota adicional, se ha utilizado el nombre hebreo para Astaroth (es Oshuruth), porque hay jugadores muy avisados también.

Primero está la transcripción del contrato, tanto en español como en latín. Ojo, no tengo ni idea de latín, así que utilice el traductor de Google (que nadie me mate por ello por favor), y cambie un poco el orden y sentido

de algunas palabras para que la información “relevante” quedara bien posicionada en la división en fragmentos.

También se incluye una maquetación del contrato (en español y latín también), y una posible división en fragmentos.

El aspecto de diseño gráfico tampoco es mi fuerte, y seguro que alguien con habilidad puede mejorarlo (ruego me lo haga llegar que me gustaría tenerlo).

*“He aquí Adela de Piedranueva y Antón apodado el rubio.*

*Almas jóvenes, puras e inocentes, en cuyos corazones solo se haya el deseo de permanecer unidos por la eternidad.*

*Mas negado ese profundo deseo por sus codiciosos ancestros recurren a la bondad del gran señor impío, renegando así de su corrupta e infecta iglesia y encomendando sus almas inmortales a las huestes del Oshuruth.*

*Hasta que sobre la tierra granice fuego y lluevan ríos de sangre”*

*“Hic est Adela nova lapis et Anton, vocavit falvis capillis.*

*Young, pudicus, insons animarum, cuius in cordibus vestris non est nisi cupiditatem united manet in aeternum.*

*Sed per turpe desiderium maiorum negaret se uti maiorum avarum versa recurret aqua bonum impio domino inficit denegarem corruptionis ecclesiam pleno sui que animos exercitus Oshuruth.*

*Pluat super terram ad pluviam hails ignem et sanguis hircorum”*



# Contrato completo [español]

He aquí presentes Adela de Piedranueva y Antón apodado el rubio.

Almas jóvenes, puras e inocentes, en cuyos corazones solo se  
haya el deseo de permanecer unidos por la eternidad.

Mas negado ese profundo deseo por sus codiciosos antepasados  
retuerren a la bondad del gran señor impío, renegando así de  
su corrupta e infecta iglesia y encomendando sus almas  
inmortales a las huestes del Oshuruth

Hasta que sobre la tierra del hombre granite fuego  
y lluevan ríos de sangre.



## Contrato completeo [Latin]

Hic est Adela nova lapis et Anton, vocabitur falvis capillis.

Young, pudicus, insons animarum, tutus in cordibus vestris non  
est nisi cupiditatem uniter manet in aeternum.

Sed per turpe desiderium maiorum negaret se uti maiorum avarum  
versa recurret aqua bonum impio domino inficit denegarem  
corruptionis ecclesiam pleno suique animos exercitus Osburth.

Pluat super terram ad pluviam hails ignem.

sanguis hircorum et





## Fragmento I español

He aquí presentes Adela de Piedrahíta

Almas jóvenes, puras e inocentes

haya el deseo de per

## Fragmento II español

a y Antón apodado el rubio.

g, en cuyos corazones solo se  
manejeter unidos por la eternidad.

seo por sus codiciosos antecstros

señor impio, renegando así de

ntomendando sus almas

## Fragmento III español

Mas negado ese profundo de,

recurren a la bondad del gran s

su corrupta e infecta iglesia y e.

inmortales a las

Hast

## Fragmento IV español



## Fragmento V español





## Fragmento I

### latín

Hic est Adela nova lapis et  
Young, pudicus, insons animi  
est nisi tur

## Fragmento II

### latín

Anton, vocavit falsis capillis.  
arum, cuius in cordibus vestris non  
in united manet in aeternum.  
um negaret se uti maiorum abarum  
in domino inficit denegare in

## Fragmento III

### latín

piditate,  
Sed per turpe desiderium maior,  
verga recurret aqua bonum impi  
corruptionis ecclesiam pleno suiq  
pi

# Fragmento IV

## latín



# Fragmento V

## latín

