

Los asuntos del Emperador

Una mini-campaña para Aquelarre
por PersoRol / (www.persorol.blogspot.com.es)



La presente aventura puede considerarse una mini-campaña y está dividida en dos partes, la cual gira en torno a los eventos ficticios ocurridos unos meses después de que el Emperador Carlos I de España (V de Alemania) se enclaustrara (aunque ello es un decir...) en el monasterio de la orden jerónima de Yuste, en el año de 1557, situado en la comarca cacereña de La Vera. Es sabido que el ya retirado Emperador padecía de gota, pero aún gozaba de buen estómago, diversas aficiones y del raciocinio suficiente como para atender algunos asuntos a golpe de misiva o de visita en su nueva morada.

Se recomienda jugar esta aventura en la época de Rinascita (en la práctica sólo es necesario añadir cambios en armas, armaduras, y alguna que otra competencia), y está pensada para un grupo de **2-4 Jugadores** de casi cualquier profesión. Éstas, de una u otra manera, guardarán algún tipo de relación con la vida diaria del monarca en el monasterio (podrían ser, por ejemplo, desde artesanos, barbero-cirujanos, bufones, cazadores, clérigos, curanderos, notarios o siervos de corte, hasta alquimistas, medieros, cómicos, médicos o sacerdotes).

Cabe destacar que Carlos I se hacía rodear de al menos una persona para cada una de sus necesidades y sus muchos ocios, que en tal retiro eran muchos y dispares; por lo cual es posible (y hasta recomendable) dar cabida a personajes usuarios de la magia (alquimistas, magos, etc.), a quien el Emperador seguramente tendrá en buena estima (por las razones que poco a poco se desvelan en el transcurso de la aventura). Eso sí, profesiones relacionadas con la guerra o las armas (soldados, pardos, alguaciles, infanzones, etc.) tendrían que tener cierta explicación o repercusión sobre la cercanía al monarca en su retiro, pues allí nunca los necesitó.

Para facilitar estas cuestiones, se añaden al final del documento cuatro personajes pregenerados listos para ser utilizados en esta aventura.



Introducción para Jugadores

Tras los numerosos conflictos que golpeaban a su Imperio (las guerras contra Francia y los turcos Otomanos, las revueltas peninsulares, sus desencuentros pasados con Roma o su infructuosa lucha contra el Luteranismo) las fuerzas e intereses de Su Majestad Carlos I de España se centraban ahora en administrar su legado territorial y político en los últimos periodos de su vida: traspasó en Bruselas (a finales de 1555) el gobierno del Sacro Imperio a su hermano Fernando I de Habsburgo y abdicó el territorio de España y las Indias en favor de su hijo Felipe II.

De esta manera, el rey Carlos regresó en 1556 a la Península, en lo que sería su último viaje, con la intención de retirarse en un monasterio jerónimo ubicado en una remota localización de serranías para favorecer el alivio de la gota, enfermedad que padecía. Desembarcando en Laredo, inició una ruta de 550 kilómetros a través de diferentes provincias y ciudades en una travesía de casi dos meses, llegando finalmente al monasterio de Yuste, cerca de la localidad de "Quacos" (Cuacos de Yuste). Allí, hubieron de iniciarse algunas obras de ampliación para albergar a su séquito (unas 60 personas) y adaptar los caprichos y deseos del antiguo emperador a su nuevo retiro.

Los Jugadores son miembros de la treintena de súbditos que el emperador Carlos posee en el monasterio (o más bien casa-palacio) de Yuste (gentes españolas, flamencas, italianas y germánicas, la mayoría al servicio directo en la cocina); o bien, son algún tipo de personalidad o gentes de otros menesteres del Rey (como ejemplo de ello tenemos a Luis Méndez de Quijada, mayordomo real; Martín de Gaztelu, escribano y testamentario; Enrique Mathesio, su médico; o incluso Juanelo Turriano, relojero, astrónomo y matemático). **Nota para el Director/a:** *Antes de comenzar la aventura, es preciso que cada Jugador realice una tirada de **Escuchar** o **Elocuencia** (la competencia más desarrollada disponible), con el fin de determinar la información o rumores que hayan podido escuchar en el último mes dentro del monasterio. De esta forma, Jugadores y Director/a podrán apoyarse en estos detalles durante la narración:*

Resultado

Descripción

Fracaso	<p>El Jugador es consciente de la enfermedad de gota del Emperador, pero no por ello éste deja de comer y beber en abundancia. Por lo visto la salud del monarca empeora cada día, aunque no deja de atender a sus aficiones dentro de su retiro.</p>
Éxito (lanza 1d3)	<p>1 Se dice que el relojero de Su Majestad, el italiano Juanelo Turriano, tiene la mente del Emperador turbada con esos aparatos tan complejos que construye y que, a su vez, fascinan a Su Majestad. Con unos nuevos catalejos, el monarca vigila durante horas, desde su cámara, las inmediaciones del monasterio, más allá de sus muros.</p> <p>2 Hace varias noches la fuente de uno de los dos claustros (el dedicado a los religiosos) emanó chorros de vino y sangre. Otros, claro está, niegan todo ello, achacando estas falacias a uno de los barberos, Nicolás Bénigne, del que se dice que ya ha hurtado más de treinta vasos de vino (de uno en uno) de los toneles en las bodegas del monasterio.</p> <p>3 Su Majestad está últimamente muy preocupado. Se le ha visto junto a su confesor, el jerónimo Juan de Regla, más de lo normal ¿Qué es lo que preocupa al monarca?</p> <p>4 Algunos criados de don Carlos y ciertos clérigos jerónimos han visto en las inmediaciones del monasterio a una mujer caminando sola por la falda de la sierra. No parecía acercarse para pedir limosna, y ni tampoco parecía estar de paso.</p>
Crítico	<p>Se dice que entre las poblaciones de Aldeanueva y Jarandilla, ambas próximas al monasterio, ha desaparecido una carreta con provisiones para el Emperador. Se cree que puede haber bandidos por la zona.</p>

Parte I:

"Grande celda para un fraile; corto albergue para un César"



La mujer y medallón

Mayo de 1557. El grupo lleva algo más de tres meses en dicho retiro, y en la jornada actual los Jugadores se encuentran de regreso hacia el monasterio, en la falda de la sierra de Tormantos, procedentes de la vecina y cercana localidad de Cuacos. Durante esa mañana, el Emperador ha viajado en carroza hasta dicha aldea junto con diversos súbditos (incluidos los Jugadores), donde ha escuchado misa en la iglesia de la Asunción. El revuelo en la aldea ha sido máximo, pues Su Majestad, además, ha donado una talla de San Jerónimo para el santo templo.

Durante su regreso al monasterio, los Jugadores podrán advertir mediante un éxito en una tirada de **Descubrir (bonus del 25%)** a una mujer de pelo largo, oscuro y humildes ropajes a varias decenas de varas, en plena falda del monte. Se encuentra de pie entre los arbustos, espionando sin discreción alguna la comitiva de caza. Es conocido por todos que no hace mucho que el Emperador mandó a los frailes jerónimos del monasterio entregar provisiones y limosnas a las gentes más pobres de las aldeas cercanas al monasterio en tales lugares, evitando de esta manera su deseo de que no se aproximaran a las puertas y muros del mismo para pedir limosna. Este mandato incluía, además, un precepto muy concreto con respecto a las mujeres: que no se acercasen a menos de doscientas varas del monasterio (so pena de dedicarles unos cuantos latigazos). Si los Jugadores no han divisado a la mujer, será don Luis Méndez de Quijada, mayordomo del Emperador (un hombre bastante razonable), quien pida a los Jugadores que vayan a advertir a la mujer que se marche de allí, pues no quiere ver cómo el don Carlos ordena prenderla y azotarla por incumplir su mandato.

Por ello, la comitiva continuará en su regreso, y cuando los Jugadores intenten hablar con la mujer, ésta aparecerá y desaparecerá tras los castaños, los almendros y las rocas de la zona, dándoles esquinazo aquí y allá de una forma inverosímil. Se esconderá y reaparecerá entre los troncos de los árboles o tras la espesa vegetación de la ladera, a diferentes distancias en pocos segundos (cosa imposible de asimilar o entender). Si el Director/a lo tiene a bien, es posible realizar una tirada de **Escuchar** para notar el chasquido de pisadas cercanas, aunque serán poco esclarecedoras.

Antes o después, los Jugadores podrán advertir una escena poco usual: encontrarán una roca en medio de un claro, en la ladera, con una especie de medallón descansando sobre ella. Un fino cordel rojizo sujeta una plancha de cobre, repujada y tachonada con motivos extraños (concretamente un par de caracteres tales como una "V" y una "T", grabados de una forma entrelazadas entre sí. En su parte posterior hay más grafías, tocas y apenas perceptibles. Si un Jugador posee algún porcentaje en **Leer y Escribir**, podrá saber automáticamente que se trata de Latín; y mediante un éxito en la competencia **Idiomas: Latín**, podrá leer el siguiente grabado:

Mala celat in remotissimis locis
(*"El mal se esconde en los lugares más remotos"*)

Debido a lo sucesos con la mujer y el encuentro con este medallón, cada Jugador presente en la búsqueda perderá 1d6 puntos de Racionalidad a no ser que supere una tirada de Racionalidad. Hagan lo que hagan, el grupo no podrá alcanzar a la mujer, la cual desaparecerá definitivamente en pocos minutos. Eso sí, durante su vuelta al monasterio, en cada una de las cabezas de los Jugadores resonará el eco de unas extrañas voces femeninas incapaces de descifrar (en el caso de que hayan descifrado la oración del medallón será ésta la que resuene constantemente)

Finalmente, el encuentro hasta la comitiva real no podrá efectuarse, ya que ésta habrá alcanzado el monasterio; es más, cuando el grupo regrese a su destino se darán cuenta de que ellos han tardado, de una manera inexplicable, un par de horas en regresar (ahora será media tarde), sin haber apreciado ese transcurso de tiempo. Tal extrañeza será parte del misterio que rodea a dicha mujer.



Nada más entrar por el portón principal el mayordomo Luis Méndez pedirá a los Jugadores que le expliquen qué ha pasado con el asunto de la mujer (dejando ver evidentes muestras de desagrado por su tardanza). Habrá que dejar que los Jugadores se expliquen, aunque, aún no habiéndola encontrado, al menos han hecho que desaparezca... Por ello, tanto en el caso de que le narren la escurridiza huida de la dama o le hablen del medallón (o se lo enseñen), don Luis se llevará una mano al mentón, y lejos de sorprenderse, pedirá calma y discreción, convocándoles a la sala de audiencias del Emperador en unos quince minutos. En esos momentos, la noche está a punto de cernirse sobre el monasterio jerónimo. **Nota para el Director/a:** si los Jugadores no mencionan nada de lo sucedido (que todo puede ser), la siguiente escena comenzará con el viaje a Jarandilla (como se narra más adelante, sin la audiencia con el Emperador).

Audiencias y secretos

Como ya sabemos, los Jugadores serán convocados por don Luis al salón de audiencias. Seguramente éstos han accedido alguna vez en tales meses de encierro. Se trata de un cuarto sobrio, con varias pinturas y tapices traídos de Flandes (*“La Gloria”*, de Tiziano, preside la sala ante todo aquel que acceda a ella). Una mesa con un tapete y tres asientos de nogal (uno para el César) aguardan en una de sus esquinas, sobre una gran alfombra con diversos motivos. El grupo podrá apreciar una sala anexa de lectura y reposo, con una silla articulada de especial construcción en su interior (un ingenio de su ingeniero Juanelo Torriano para aliviar los dolores de piernas del Emperador).

Don Luis les hará pasar antes el monarca, quien, ataviado con una bata larga de piel de armiño, juguetea sentado con uno de sus afamados y preciados relojes fabricado por el ingeniero Turriano; entonces mirará con cierto desdén a los Jugadores, quienes notarán enseguida en él cierto malestar. El mayordomo les pedirá que le narren a Su Majestad lo que le han contando durante la estancia fuera del monasterio. Cuando el Emperador oiga lo que tengan que decir, éste quedará sumido en un profundo letargo, pensando en todo ello, y volverá a pegar la vista en los Jugadores durante unos instantes:

Advertencias... -dirá el monarca-. Advertencias son... Y no es la primera vez que ocurre. En todo este tiempo -en el monasterio se refería, y hablaba como reflexionando en voz alta-, hay señales a las que no siempre hacemos caso: las truchas aparecen muertas en el estanque; un infame olor pudre casi todos los cultivos, y varias gallinas han caído muertas al mismo tiempo... Y hay más: el vino de la bodega se ha corrompido, algunos de mis siervos hablan en sueños en latines, cuando aún ni siquiera lo conocen... y ahora este reloj... ¡Mirad!

Los Jugadores verán cómo las agujas del reloj fabricado por Turriano avanzan hacia atrás sin explicación alguna. Mediante un éxito en una tirada de **Memoria (bonus del 50%)** cualquier Jugador recordará, además, algún otro de estos de sucesos dentro de los muros del monasterio (Dejemos dar rienda suelta a la imaginación de los Jugadores: por ejemplo, el desvanecimiento de algún fraile o siervo, una plaga de insectos en una habitación o una extraña neblina aparecida en mitad de una tarde). Por supuesto, el Rey Carlos no tendrá a mal el escuchar tales sucesos, aunque sea para lamentarse y apostillar su opinión sobre las extrañas advertencias a su persona.

En el caso de enseñarle el medallón, el monarca se levantará (negando la ayuda del mayordomo Luis) y caminará con dificultad hasta un pequeño baúl de madera y plata colocado junto a una mesita, situada en una esquina. Tras abrirlo, introducirá su mano y levantará una ristra de seis medallones exactamente iguales, atados entre sí por sus respectivos cordeles. Todos son idénticos al encontrado (a excepción de que en los del Emperador no llevan el grabado de las letras). Ante esta prueba, los Jugadores se cerciorarán que podría estar delante de un extraño complot, conjura o maquinación (*Ver Apéndices: El medallón y la presencia de San Cassiano*). Además, el rey les dirá que han sido hallados en las últimas semanas en inmediaciones del monasterio.

Si alguno de los Jugadores pregunta al Emperador a qué puede deberse todo ello, mediante una tirada exitosa en **Elocuencia** éste confesará que no está seguro de nada, pero desde que su desembarco en Laredo ha notado, en todo el largo viaje hasta el monasterio jerónimo, los mismos desconciertos, y algún que otro hecho inexplicable (pero no dirá mucho más). **Nota para el Director/a:** como puede leerse en el Apéndice, el Emperador Carlos sabe de la existencia de la presencia de Cassiano ahora cerca de él, y aunque no lo quiera ni mencionar, cree que se está manifestando de nuevo, tal y como comenzó a hacerlo desde que puso por última vez su pie en la Península (es decir, al inicio de su último viaje).

Su Majestad añadirá que no son buenos tiempos para mantener un gran Imperio, y que muchos son los espías y herejes protestantes que instigan con malas artes (como las que están viviendo) contra su voluntad y la de su hijo (el monarca Felipe II). En este punto, los Jugadores podrán aprovechar para incidir en cualquier cuestión o petición al monarca sobre otros asunto (por ejemplo, podrán saber que ha estado con su confesor Juan de la Regla más de lo normal para pedirle consejo religioso ante tales extraños eventos).

Por último, aún en presencia del grupo, el Emperador ordenará a su mayordomo don Luis que prepare un carruaje para recoger un cargamento de provisiones (cajas y toneles varios), en el castillo de Jarandilla. Por lo visto, el conde de Oropesa, dueño de tal fortaleza, le ha enviado unas novedosas viandas que está ansioso por colocar en las manos y fogones de sus siervos de cocina del monasterio. Añadirá que los propios Jugadores serán quienes se encarguen de acudir al castillo al día siguiente para recogerlos. Don Luis no entenderá porqué les manda a ellos habiendo siervos encargados en concreto a tales cuestiones, pero el rey no dirá nada más. La razón es simple, al fin y al cabo, ellos son los protagonistas, y además el Emperador les tiene cierta estima y confianza.

El viaje a Jarandilla

Pese a que ya se aproxima el verano, la mañana se tornará gris y nubosa, sin que se asome el sol ni un ápice. La única bestia de carga que hay en el monasterio es una yegua blanca de nombre Velloso, y es el único animal que sufre las idas y venidas, junto a los súbditos del Emperador, hacia las localidades próximas al monasterio (y es que meses atrás, antes de entrar en su retiro, dejó todos sus caballos en Jarandilla y Cuacos a fin de no necesitarlos más).

Cuando estén listos, los Jugadores verán preparada a Velloso delante del portón junto a su carruaje de carga, y a su lado aguardan dos monjes jerónimos: Fray Tomás Esteban y Fray Gadeo de la Huerta. Éstos no son monjes regulares de Yuste, sino que son visitantes de la Orden Jerónima de la congregación de Segovia. Ambos acudieron hace una semana para inspeccionar el estado de su comunidad eclesiástica y, de paso, a realizar peticiones al Emperador (los Jugadores han tenido tiempo de conocerlos, aunque no hablar personalmente con ellos). Los dos frailes podrán saludar brevemente al grupo, aunque enseguida acudirá el mayordomo don Luis.

Méndez informará al grupo que en su pequeño viaje a Jarandilla les acompañarán los dos visitantes, lugar donde los dejarán y desde el que ambos partirán hacia Segovia. A no ser que los Jugadores insistan en ello, antes de marchar don Luis exigirá discretamente al grupo que se ciñan a su cometido, y que no hagan caso alguno a lo que pueda suceder en caso de ver a la mujer del día anterior (así como cualquier otra muestra de extraños sucesos por el camino). El mayordomo también les entregará un listado donde se detalla el inventario que el Emperador espera recibir (sacos y baúles con alimentos y viandas varias, así como toneles de vino y cerveza, principalmente), y les hará entrega de un documento identificativo para que puedan mostrarlo una vez llegados al castillo de Jarandilla.

Ahora sí, el grupo estará preparado para partir, pues llevarán víveres suficientes para la ida y vuelta al monasterio. **Nota para el Director/a:** es necesario que uno de los Jugadores conduzca la carreta sentado en su pescante. Además, hay espacio suficiente para que otros dos jugadores puedan ir subido en ella durante la ida, ya que el carro viajará vacío (los dos visitantes no querrán subirse, pues ellos preferirán caminar).



Tramo 1:

> *Monasterio Jerónimo – Cuacos de Yuste (media legua aprox.)*

Durante este tramo los Jugadores descenderán el breve camino a través de la falda de la sierra de Tormantos, repleta de castaños, robles y vegetación exuberante. Encontrarán, además, criados del Emperador y campesinos que van y vienen al monasterio (pues casi en su totalidad residen en Cuacos de Yuste y se desplazan continuamente al retiro jerónimo).

A partir de este momento el grupo podrá charlar con los visitantes acerca de su estancia en el monasterio o cualquier otra cuestión; ellos insistirán del buen hacer de Su Majestad y podrán comentar que la comunidad jerónima goza de buena salud y ningún problema; eso sí, en el caso de que la charla tenga que ver directamente con el monarca es necesario superar una tirada de **Elocuencia** para poder saber algunas cosas (a discreción del Director/a):

- Entre sus peticiones estaba la de rogar a Su Majestad que requiriera directamente a la cabeza de la Orden Jerónima la petición de enviarle monjes con buen registro de voz y buenas dotes para la música (costumbre del monarca), para que la Orden hiciera una selección en vez de hacerlo él directamente, como solía ocurrir (lo cual turbaba el buen funcionamiento de las comunidades jerónimas allí donde el rey señalaba con su dedo).
- También el ruego de evitar que Su Majestad pidiera excesivos cargamentos de toneles de vino, pues había llegado a sus oídos que los monjes jerónimos de Yuste solían tomarlo en exceso y a escondidas (y de ahí una de las razones de peso de su visita al monasterio).
- Por otro lado, los visitantes podrán comentar alguno de los rumores de la tabla del comienzo (alguno que los Jugadores no supieran, o si lo superan podrán así confirmarlo). Eso sí, en el caso de que los Jugadores pregunten a alguno de los dos monjes acerca de los medallones encontrados o las advertencias que el Emperador confesó anteriormente a los Jugadores, éstos no sabrán nada de ello (tan sólo que han encontrado en ocasiones al monarca algo distraído, pero poco más).

Durante este tramo, el Director/a requerirá una tirada de **Descubrir** a cada uno de los Jugadores. Aquellos que tengan éxito podrán advertir, oculta entre la frondosidad de los árboles y a una distancia muy amplia, a la misma mujer que vieron la jornada anterior, con la misma apariencia. Su aspecto es similar y se mantendrá observándoles durante unos instantes.

Sin embargo, tal visión durará apenas un instante, el suficiente como para hacer recordar al grupo que aún siguen en pie las ya sabidas “advertencias” que mencionaba el Emperador (de hecho, la figura desaparecerá entre los arbustos cercanos). Minutos después podrán ver los primeros tejados de las viviendas de la aldea de Cuacos, alrededor de la ya conocida iglesia de la Asunción. En ella podrán descansar y reponer fuerzas junto a una fuente en medio de la misma.



Tramo 2:

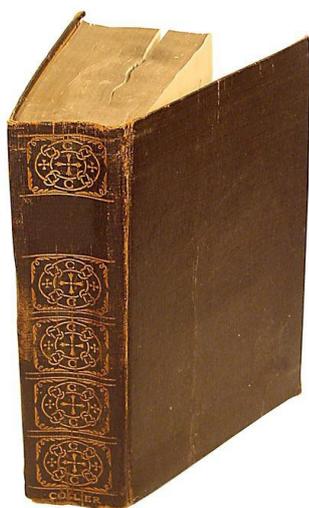
> Cuacos de Yuste – Aldeanueva (una legua aprox.)

Si el día comenzaba nublado, nada más salir de Cuacos el cielo empeorará, formándose unas nubes borrascosas en el cielo. Al poco de dejar atrás la aldea, comenzará a llover levemente. La vereda que sigue el grupo se adentra por la falda de la sierra, serpenteando entre castaños, encinas y alcornoques, aunque también se verán rodeados de lentiscos, madroños, enebros o retamas varias. Dicho camino es el único que desemboca finalmente en otra población, Aldeanueva, a mitad de camino de Cuacos y Jarandilla.

Mientras recorren este tramo, y habiendo los dos visitantes jerónimos tomado algo más de confianza con los Jugadores, Fray Gadeo (el más hablador de los dos) les preguntará acerca de su vida diaria en el monasterio junto el Emperador: si gozan de ese retiro como él, si creen que el clima es propicio para su enfermedad o cualquier anécdota digna de saber. El fraile dirá después que en el tiempo que han estado allí ha podido observar que Su Majestad emplea mucho tiempo en leer en su biblioteca (lo cual no está mal), pero con respecto a los asuntos que un Emperador debe tratar (pese a estar retirado) le ha visto demasiado enfrascado en sus extraños instrumentos mecánicos... Fray Gadeo preguntará a los Jugadores si todo ello es común en la persona del Emperador (a ver qué le responden, aunque esa es la realidad...).

Si los Jugadores siguen la conversación referente al Emperador, el fraile añadirá que esperaba que el monarca, en el devenir cotidiano de su retiro, atendiera al buen estado del lugar, de sus criados, de los frailes jerónimos, de su rutina eclesiástica o los asuntos de su enfermedad; sin embargo, Gadeo ha podido observar que aparte de los entretenimientos del relojero Turriano, el monarca está realmente ceñido a libros de su biblioteca, a las cartas y láminas de sus antiguos territorios y a las narraciones y hazañas de los hombres de guerra de la antigüedad, descritos en los volúmenes que alberga en su biblioteca.

En este momento, por iniciativa de los Jugadores o del Director/a, es posible realizar una tirada de **Empatía**, cuyo éxito dará a entender que Fray Gadeo está bastante interesado en la vida del Rey en el monasterio, y que parece que hay cosas que le han sorprendido (para bien o para mal) en su estancia, es decir, parece que se está guardando algo más.



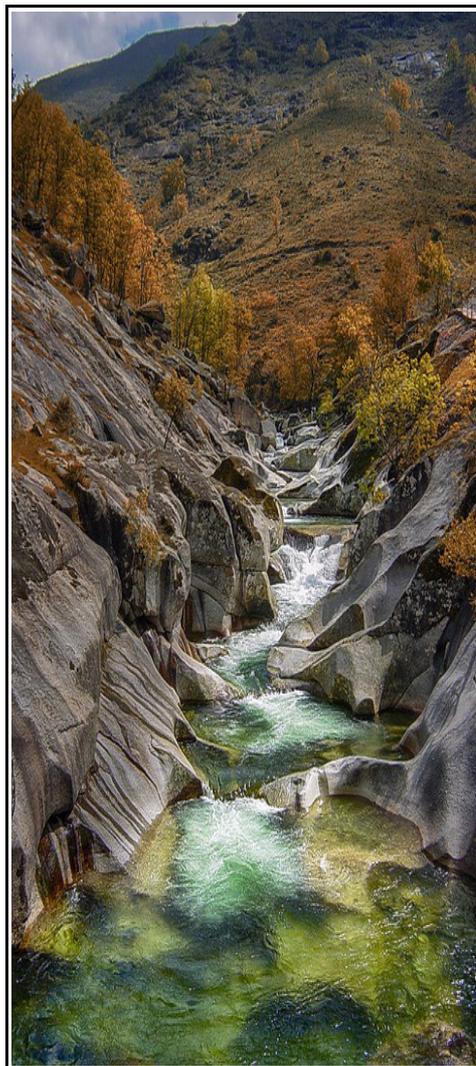
Continuar con esta conversación es cosa del Director/a y del buen hacer de los Jugadores; de ser así, puede que éstos necesiten otro éxito en una tirada de **Elocuencia (ahora con bonus del 25%)** para hacer sincerar al clérigo: por lo visto, en una de las audiencias con Su Majestad, pudo observar que encima de la mesa de su despacho había un libro en caracteres griegos, y que lo tomó entre sus manos y le preguntó si conocía tal idioma (a lo cual Fray Gadeo negó).

El Rey, pese a ser piadoso y digno temeroso de Dios, comenzó a balbucear un fragmento traducido que bien parecía una retahíla de herejía; según el monje, don Carlos le dijo que lo había escrito un sabio de Adrianópolis, siglos atrás, llamado Aptolcater. Por supuesto, el monje no dominaba todos esos datos. Un éxito en una tirada de **Conocimiento Mágico** les hará sospechar que se trata del *Libro de la Potencia* (pag. 154 del Manual), un volumen que contiene hechizos mágicos. (¿Acaso el Rey es conocedor y usuario de la Magia? O lo que es tal vez mejor: ¿podría prestárselo Su Majestad a algún Jugador?).

Tras estas chanzas, los Jugadores, además, atravesarán una zona de corrientes de aguas cristalinas procedentes de los riscos de la sierra de Tormantos, aguas que descienden la zona a través de pilones y rocas en medio de la abundante vegetación. A media mañana la lluvia se endurecerá poco a poco, y el grupo cruzará estas zonas de corriente por un antiguo puente de piedra que une dos salientes rocosos, y cuya longitud es de unas catorce o quince varas.

A la par que ellos, por el otro extremo del camino también cruzarán tres personas. Se trata de un joven matrimonio (Pedro y María) y su hijo, de unos doce años (Mateo). A estas gentes visiblemente humildes les acompaña una acémila cargada con algunos bultos. Dado lo estrecho del puente, dicha familia esperará a que el grupo pase por el puente primero (o tal vez sea el grupo quien se lo ofrezca primero). De una u otra forma, la familia agradecerá el gesto o bien saludará de forma cortés. Una éxito en tirada de **Descubrir (malus del 25%)** hará que puedan advertir que el muchacho tiene en ambas caras de las manos decenas de marcas y estigmas en forma de cruz. A continuación se detallan datos que los Jugadores pueden saber si hablan con esta gente:

- La familia se dirige a Garganta la Olla (que originalmente se denominó *Ad Fauces*, “*Junto a las gargantas*”, dada su cercanía a los arroyos de agua de la sierra). Van a buscar un boticario llamado Juan Melet, natural de dicha aldea (es cierto, un éxito en una tirada de **Memoria** les hará recordar que el boticario Su Majestad, Van Overstraeten, lo nombra de tanto en cuando en el monasterio).
- La familia vive en una casa en la sierra, al norte del convento de Santa Catalina de Siena (al norte del camino que une Aldeanueva y Jarandilla), dedicados al ganado de ovejas en la sierra. (Cierto). **Nota para el Director/a:** *el convento de Santa Catalina de Siena se fundó en 1445 (junto a una antigua ermita levantada al norte de Jarandilla) por un grupo de diez caballeros y un sacerdote que se retiraron a la sierra para dedicarse a la oración y la soledad. En el momento de la aventura está regido por monjes Dominicos.*
- Si alguno de los Jugadores advirtió las marcas del hijo del matrimonio y es mencionado por ellos (lo cual el matrimonio no negará por ser casi evidente), mediante una tirada de **Elocuencia (bonus del 25%)** podrán saber que su hijo Mateo sufre de mareos y dolores muy intensos en sus extremidades, razón de su viaje para visitar al boticario, a lo cual se le ha añadido la aparición de tales extrañas marcas (que podrán enseñárselas). **Nota para el Director/a:** *en esta aventura no se da explicación de tales marcas, todo queda a discreción del Director/a como gancho para poder extender el juego).*
- En ningún caso la familia acompañará a los Jugadores hasta Jarandilla, sino que seguirá su camino hasta Garganta la Olla.



Tras este encuentro, el grupo continuará ladera arriba, subiendo y bajando la falda de la sierra en el entorno arbóreo, y no faltará la opinión de los dos clérigos jerónimos acerca de *“lo descarriada que la gente se halla ante la crudeza y maldad de los ungüentos y los falsos boticarios, frente a la potestad y buen remedio de la oración”* (aludiendo a la figura nombrada de Juan Melet).

Finalmente, tras bajar una pequeña hondonada, el grupo llegará hasta Aldeanueva, localidad situada en la falda de la sierra contigua, no muy lejos de la garganta de San Gregorio, y en medio de un paraje recóndito. Es una aldea algo más pequeña que Cuacos, y cuenta con una decena de casas con balcones, un trazado irregular y una iglesia dedicada a San Pedro, donde también podrán descansar. En este momento la lluvia será mucho más fuerte, y cae con la suficiente fuerza como para que los Jugadores y los frailes estén obligados a descansar en el lugar.

Tramo 3:

> *Aldeanueva – Jarandilla (legua y cuarto aprox.)*

Casi una hora después, la lluvia remitirá un poco, y podrán avanzar en el último trecho hasta Jarandilla. Este tramo es el más largo de los tres (aunque no demasiado extenso). Será cerca del mediodía cuando dejen atrás Aldeanueva en dirección este. La falda de la sierra está húmeda y resbaladiza. Unos diez minutos después de su partida los Jugadores verán aproximarse por el camino a una comitiva de hombres y mujeres, y también un par de yeguas que tiran dos carros decorados con flores, pañuelos variados y cintas de algunos colores.

Durante su breve estancia en Aldeanueva, han podido escuchar de boca de algunos vecinos que junto al camino que cruza el collado de Miralrío (un paso practicable entre dos cerros por los que discurre la ruta hasta Jarandilla), se halla el *Olivar del Fraile*, que es un terreno propiedad de los Dominicos del convento de Santa Catalina (en el que antaño había decenas de olivos, de los que ahora quedan unos pocos). Tiempo atrás, los vecinos de Aldeanueva, con el permiso de tales frailes, levantaron una cruz de piedra en medio de unas peñas y cada año por estas fechas celebran una misa en honor a San Pedro en presencia de un par de monjes Dominicos. La procesión que el grupo vislumbra está compuesta por vecinos ya regresan a la aldea después de celebrar tales oficios. Mientras que los Jugadores se crucen con estas gentes, fray Gadeo y fray Tomás mostrarán su deseo e intención de acudir ante dicha cruz para rezar un par de oraciones antes de continuar el viaje (*¿querrán también los Jugadores echar un vistazo?*).

Poco a poco, la lluvia comenzará a apretar de nuevo, y tras un cuarto de hora notarán que el camino se eleva para cruzar la zona del collado entre los dos cerros. Eso sí, a medida que ascienden la pendiente del camino una niebla se apoderará de toda la zona, y sin haber podido predecirlo, el grupo será envuelto irremediablemente por el fenómeno, no pudiendo ver más allá de unos pocos pasos a la redonda. La sensación de extrañeza invadirá a los dos frailes jerónimos, dada la rapidez del fenómeno. Para más inri, el Jugador que esté a cargo de Velloso notará que el animal se muestra muy inquieto. Se necesitará un éxito en una tirada de **Conducir carro** para que la ahora asustada yegua no se encabrite y haga voltear la carreta; en caso de que hubiera algún Jugador viajando sobre ella (aparte del conductor), un fallo implicará una caída del transporte que supondría 1d4 puntos de daño. A poca distancia puede oírse el constante rumor de una fuente natural.

En este momento, el Director/a debe pedir a los Jugadores una tirada de **Escuchar (bonus del 25%)**. Aquel que acierte podrá advertir unos pasos en las inmediaciones, lo cual les hará saber que no están solos. Quien la supere oírá también una pequeña conversación entre varias personas, muy cerca de su posición:



- *No encuentro por ningún lado a Gocio... ¡no está! -dirá una voz-*
- *¡Seguro que se ha perdido! ¡Gocio! ¡Gocio! -otra voz traba de buscar a alguien-*
- *¡O que se ha vuelto a largar! -el primero-*

Tanto si el grupo intenta esconderse, huir o llamar a los acompañantes, los Jugadores se toparán con bandidos locales (afincados en las serranías cercanas, y tantos como nº de Jugadores). Éstos aparecerán delante de ellos, y en realidad también están desorientados por la niebla. Aunque su intención no era a priori atacar a nadie, al divisar al grupo no desaprovecharán la oportunidad de desvalijar todas sus pertenencias. Por ello, para evitar cualquier daño, los valentones les pedirán que les den todo cuanto tengan encima, y también que desaten a la yegua del carro. Es de justicia que los Jugadores no se dejen mangonear, razón por la cual comenzará el pertinente combate.

Mientras luchan, alguno de los bandidos gritará en alto el nombre de *Gocio*, instándole a acudir al lugar para unirse ellos. El tal *Gocio* es otro bandido, quien, al parecer, debe andar perdido por la extensa niebla. Puede que alguno de los atacantes huya durante el combate, aunque tras el devenir de los turnos, el último de ellos se rendirá cuando se vea luchando en solitario.

Sea por su inferioridad numérica, debido cualquier tormento aplicado o dada la amenaza de una muerte inmediata, el último bandido podrá confesar sus intenciones: el vil grupo suele operar por la serranía, robando a viajeros o acechando a quien se acerca al monasterio de Santa Catalina; esta vez enterados de la reunión de vecinos de Aldeanueva en el Olivar del Fraile, los bandidos han estado vigilando la fiesta religiosa desde la distancia, ocultos en la vegetación. No se han atrevido a dar ningún golpe con medio pueblo allí reunido, y antes de regresar a su refugio en la sierra una extraña niebla les ha pillado por sorpresa (la misma que ha sorprendido al grupo de Jugadores).

Por último, podrá añadir que uno de ellos, *Gocio*, se lo tragó la niebla hará una media hora, y aún no han logrado dar con él. ***Nota para el Director/a:*** *el destino del bandido/s que el grupo haga prisionero es cosa suya. Lo más práctico sería llevarle al castillo de Jarandilla para que las autoridades del conde de Oropesa lo retengan o lo juzguen.*

Una vez superados estos momentos de tensión, la niebla desaparecerá por completo dejando ver la zona donde se encuentran. Las serranías del lugar se alzan al norte y al sur, y los Jugadores advertirán que se hallan en medio de ambas, junto al collado de Miralrío, y para más señas, delante del Olivar del Fraile (debido a la niebla no se han dado cuenta de que han llegado hasta allí). Se trata de una extensión más o menos plana de fina hierba y apenas maleza, copada por decenas de olivos, sobre la cual descansan diversos peñascos grandes. Al comienzo de la misma (lugar donde se encuentran los Jugadores) se alza la gran cruz de piedra del Olivar, que ahora podrán divisar a una treintena de pasos.

La cruz se alza sobre un pequeño pedestal también de piedra, y todo su conjunto conforma una mole de trazo grueso y una altura de casi diez varas. Una gran rama de árbol se precipita tras la cruz. No obstante, no es ésto lo más sorprendente: el grupo advertirá el cadáver de un hombre que pende de una gruesa soga atada a su cuello, la cual está sujeta en la cruceta de la propia cruz. Por las prendas que lleva, parece otro de los bandidos (en realidad se trata del tal Gocio). Si alguno de los bandidos aún vive, éste confirmará su identidad. Las prendas del cuerpo están desgarradas, hechas jirones, y su piel lleno de marcas y arañazos. Además, la expresión de su rostro es aterradora. Un cuchillo permanece arrojado a los pies del pedestal.

Fray Gadeo y Fray Tomás se santiguarán repetidamente, preguntándose quién ha podido hacer tal atrocidad. A no ser que sea planteado por los Jugadores, serán los Jerónimos quien pidan que bajen al malogrado de la cruz. Si los Jugadores revisan el cuerpo, verán unas terribles marcas a hierro candente que presenta el pecho, al parecer recientes (la carne y las negras marcas aún están calientes). Si el día anterior tomaron el medallón antes de regresar al monasterio, advertirán una caligrafía similar: una tosca "V" y "T" grabada a fuego. Este detalle confirmará que el autor de las grafías parece ser "aquel o aquello" que atormenta al Emperador Carlos. Mediante una tirada de **Medicina** podrán saber que fueron las heridas lo que provocó la muerte del bandido, y no la soga o el hierro candente. Con respecto a qué hacer con el cadáver, queda a la discreción de los Jugadores. Los clérigos insistirán en enterrarlo hacerlo fuera del Olivar del Fraile, amén de no tener ningún lío con los Dominicos, que nunca se sabe...



Conclusión

La lluvia seguirá azotando durante el comienzo de la tarde, pero no habrá ni rastro de la niebla. Por ello, los Jugadores podrán regresar al camino, avanzar por el collado y alcanzar la Garganta de Jaranda, un arroyo de rápidas aguas cristalinas nacido en lo alto de la Sierra. Mientras cruzan el último puente de la travesía antes de entrar en la localidad, podrán ver bajo sus pies algunas truchas en el amplio volumen del cauce. Tras atravesar una picota de planta octogonal y tres gradas de altura, podrán acceder al castillo de Jarandilla por su puerta principal. La precede de un puente fijo, y está escoltada por dos torres cilíndricas.

El trasiego en el castillo es pronunciado y tras presentarse ante los soldados y entregar los documentos identificativos de parte del Emperador, los criados del castillo cargarán el carro de Velloso con provisiones. En este punto es posible entregar a los bandidos cautivos, y tras ello Fray Gadeo y fray Tomás se despedirán de los Jugadores. Está claro que los dos monjes jerónimos tendrán algo “interesante” que contar en su sede eclesiástica, aparte de la vivencia con el Emperador en Yuste.

Una vez esté preparado el cargamento (cinco cajas, seis toneles de cerveza y tres barriles de vino, así como cuatro sacos con alimentos de todo tipo), uno de los siervos les entregará una nota a los Jugadores. Les dirá que se trata de la relación de productos que llevan para el Emperador; algunos son cortesía del señor conde (se refieren a *Fernando Álvarez de Toledo y Figueroa, III Conde de Oropesa y señor de Cabañas y Jarandilla*, incluido este castillo), y otras proceden de otros lugares. Tras marcharse, los Jugadores podrán confirmar lo que transportan (leyendo la nota del siervo o revisando los productos). Sabrán que viajarán con un juego de vajilla flamenca, barriles de cerveza alemana, lampreas portuguesas, pastel de angulas o longanizas picantes de Tordesillas, entre otros productos. La nota cierra con un par de caracteres, justo en la parte central e inferior de la nota: un carácter “V” y otro “T”, entrelazados entre sí de forma tosca, letras que también comparte un pequeño tonel de cerveza bien clausurado...

Dramatis Personae

Recompensas

Bandidos

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 13 **Peso:** 86-90 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 16 **Templanza:** 50%
COM: 12 **Aspecto:** 13-15
CUL: 9

Protección: Ropa acolchada (2 puntos)

Armas: Cuchillo 48% (1d6+1d4)

Competencias: Descubrir 45%, Esquivar 25%, Correr 40%

- Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.

Apéndices:

Los siervos del Emperador en Yuste

- 38 frailes jerónimos con prior y vicario.
- Juan de Regla (*confesor Jerónimo*)
- Luis Mendez de Quijada (*mayordomo noble que le acompaña en su retiro*).
- Juanelo Turriano (*relojero, astrónomo y matemático*) y Juan Valín (*ayudante del relojero*)
- Martín de Gaztelu (*secretario*) y Martín de Soto (*escribano*)
- Enrique Mathesio (*doctor*) y Van Overstraeten (*boticario*)
- Guillermo van Male, Carlos Prévost, Ogier Bodart y Mateo Routart (*ayudas de cámara*)
- Guillermo Wyckersloot, Nicolas Bénigne, Dierick Tack y Gabriel de Suert (*barberos*)
- Jorge Nepotis (*limosnero*) y Juan de Halis (*clérigo que administra los Sacramentos a los súbditos del Emperador*)
- Varios siervos/as y una veintena cocineros/as españoles, flamencos, italianos y germánicos

El Emperador y sus aficiones mágicas

Ocurre que don Carlos Emperador no es que sea usuario de la magia, pero sí que conoce su existencia y algunos entresijos que la manejan. Si ya cuenta con amuletos y anillos aparentemente mágicos (con propiedades curativas dedicadas a atenuar diferentes dolencias) éstos no son más que meras atracciones para que los súbditos que le rodean hablen de sus banales extravagancias. Sólo algunos de sus hombres de confianza, como el relojero Juanello Turriano, sabe que Su Majestad, pese a lo indisciplinado de su tesón, se esmera en leer las aportaciones de viejos filósofos griegos y algunos médicos musulmanes de hace centurias, quienes no ocultan su afición por las “artes mágicas”.

Podría decirse que don Carlos es un erudito levemente iniciado en el entendimiento de libros antiguos, de referencias mágicas y de remedios caseros y alejados de la cotidianidad y la religiosidad. Ello no quita que sea devoto, pero en su dilatada vida y los conflictos que ha enfrentado y soportado se ha rodeado más de una vez de alquimistas, magos y hechiceros ocultos en oficios más comunes, y de cuyos poderes se ha valido para convencer, disponer y gobernar sus reinos. *¿Cómo sino ha sido el hombre más poderoso de la Tierra?* En su biblioteca personal del monasterio, muy cerca de las celdas habitadas por los Jerónimos de Yuste, descansan algunos volúmenes de ciencias ocultas, como el *Libro de la Potencia de Aptolcater*, entre otras joyas ocultas. Y al monarca no le desagradaba dedicar cuantiosos ratos muertos a tratar de comprender todo el potencial que encierra.

El medallón y la presencia de San Cassiano

En este ámbito de hechicería, muchos años atrás llegó a las manos del Emperador un fino volumen de piel negra de cordero. Cuando ocurrió, ni siquiera aún se había planteado su retiro al remoto monasterio de Yuste. El caso es que en sus arcones, tambaleándose por el vaivén de su transporte sobre una bestia de carga, este ejemplar, junto con otros, accedió años después entre los benditos muros del monasterio Jerónimo. Muy infames tenían que ser los textos como para aguantar la influencia religiosa del santo lugar.

El interior del volumen albergaba un conjunto de notas inconexas escritas en latín sobre la vida religiosa de los monjes benedictinos de la abadía de San Cassiano, a las afueras de la ciudad de Narni, en el centro de Italia. El interior del volumen albergaba un conjunto de notas inconexas escritas en latín sobre la vida religiosa de los monjes benedictinos de la abadía de San Cassiano, a las afueras de la ciudad de Narni, en el centro de Italia. Lo curioso es que en el interior del volumen permaneció cosida durante siglos un par de hojas añadidas, ambas firmadas por un tal “Braccio” en el año de 1402.





Escritas también en latín, hablaban sobre una presencia que atormentaba a los benedictinos de ese monasterio; una presencia que los perseguía y atormentaba. Ambas páginas aseguraban que a través de una serie de exhortaciones (descritas a la perfección) podía invocarse a esa presencia y materializarla ante los ojos de los clérigos para así tratar de expulsarla fuera de los muros de San Cassiano. El tal Braccio narraba en los últimos párrafos que a pesar de los intentos, aquello nunca fue posible.

Más de cien años después, el Emperador Carlos, con tal volumen en su poder, mandó traducirlo del latín antes de llevárselo, junto con la traducción, a su retiro monacal. Mas de una vez leyó las exhortaciones necesarias, tratando de desentrañarlas por pura curiosidad. Tras ello, y desde que puso pie en la Península en su último viaje (en el desembarco de Laredo) hasta la llegada al monasterio Jerónimo de Yuste, ciertos eventos de extraña naturaleza han sucedido a su alrededor: bestias de carga encabritadas, extrañas tormentas aparecidas en mitad de días soleados o susurros a deshora que turbaban el descanso del Emperador... Pero todo ello en diferentes lapsos de tiempo, eventos muy distanciados entre sí como para que el monarca lo relacionara con el volumen de piel de cordero... hasta ahora. Los extraños eventos ocurridos en el monasterio y después en torno a los Jugadores han hecho entender a Su Majestad que la presencia de San Cassiano, una entidad espiritual de dudosas intenciones, ha sido invocada por él accidentalmente, y ahora está muy cerca de él, para bien o para mal.

En la aventura, ésto se ha traducido en la aparición de los medallones (símbolos usados por la entidad); uno de ellos con las siglas "V" y "T" (cuyo significado se muestra al comienzo de la *Parte II* de la campaña), así como con tales grafías en el cuerpo del bandido Gocio. Todo ello no hacía sino advertir el mal que estaba a punto de suceder a uno de los PNJ (el envenenamiento del relojero Turriano, ver *IIª Parte*). *¿Tal vez aquella presencia intentaba avisar al Emperador y a los Jugadores?*

La verdad de todo esto es que... sí: aquella entidad (fuera lo que fuera), no tenía malas intenciones. La presencia de aquel manuscrito integrado en el volumen de San Cassiano no era sino parte del hechizo "**Susurro de los Secretos**" (pag. 210 del Manual). Las exhortaciones seguidas meses atrás al pie de la letra por el Emperador atrajeron a un espíritu de corte benéfico junto a éste (al menos eso parece), y desde entonces le ha acompañado en su último viaje peninsular. En dicha presencia, ha tratado de llamar la atención del monarca y también de aquellos de quien se rodeaba para evitar un mal posterior (que ya hemos mencionado), traducido en el intento de evitar que los Jugadores recogieran la carga de provisiones en Jarandilla que, como se describe luego, dañará a Juanelo Turriano.

Parte II:
"Gran remedio para un hombre; harto mal a tantos otros"



En compañía del Emperador

Una semana después. Los Jugadores se hallan en el monasterio de Yuste tras haber cumplido su encargo. El retorno de Jarandilla no supuso encuentro añadido en el camino, y el cargamento de provisiones está ya en manos de los cocineros. En esos días, el Emperador se ha encontrado indispuesto (tal vez por abusar de la comida), y las únicas compañías que ha tenido en su alcoba han sido las de sus ayudantes de cámara, su doctor, Enrique Mathisio y su mayordomo, Méndez de Quijada. Ni tan siquiera su confesor Juan de Regla o el relojero Turriano han acompañado al monarca en estos días, y por supuesto los Jugadores no han podido hablar directamente con él.

De nuevo, en este pequeño lapso de tiempo, los Jugadores tal vez hayan escuchado nuevos rumores procedentes del servicio, o bien hayan notado ellos mismos algunos de los siguientes eventos (de nuevo es necesario que cada uno de ellos realice una tirada de **Escuchar** o **Elocuencia** (sea ésta la más desarrollada):

Resultado	Descripción
Fracaso	El encierro del Emperador se debe a su empeoramiento de la gota. La ingesta de gran cantidad de cerveza helada al amanecer, lo cual contradice la opinión de su médico, agrava su problema.
Éxito	Se cree que el rey Felipe II, heredero de don Carlos, visitará pronto a su padre en el monasterio, pues hace tiempo que se el Emperador no se escribe con su hijo. Además, el relojero Turriano está últimamente muy atareado. Tal vez prepara un regalo como recibimiento ante la llegada de Su Majestad don Felipe.
Crítico	Ha llegado a los oídos de los habitantes del monasterio que una cuadrilla de la Santa Hermandad ha acudido desde Plasencia a la población de Garganta la Olla, próxima al monasterio. Los motivos no se saben, pero es señal de que se ha cometido algún tipo de delito en la zona.

Una mañana, la cual se presenta soleada, el Emperador se dejará ver caminando por el patio y las huertas del monasterio, admirando la siembra y los naranjos, los cuales resisten estoicamente en su jardín. El mayordomo Luis Méndez no se encuentra allí, pues ha partido al amanecer hacia Villagarcía de Campos, en Valladolid, para atender unos asuntos del señorío que allí ostenta. Por ello, los Jugadores serán avisados por uno de los mozos de cámara para acudir ante el monarca, aún distraído en el soleado patio.

En tal lugar, sentados en unos asientos allí dispuestos, podrán hablar con él del asunto del viaje a Jarandilla, ya que el Rey les preguntará por él: los eventos, las dificultades y los sucesos que se dieron, así como por la compañía y escolta de fray Gadeo y Fray Tomás hasta el castillo (también es un buen momento para charlar de otros asuntos que interesen o preocupen a los Jugadores). Por supuesto, tales asuntos podrían referirse a los siguientes:

- Si le mencionan el evento del bandido Gocio, éste escuchará con interés, pero no se sorprenderá, achacándolo a que aquella escena no se debe sino a otra de las desdichada advertencia. Al tratar de ahondar en las causas de las mismas, no será difícil advertir en el Emperador un pesar interno (una tirada de **Empatía con bonus del 25%** hará saber a los Jugadores que éste guarda un secreto de gran calado, y que por supuesto, no desvelará (Ver Apéndices: *la pieza enviada al Emperador*).
- Si los Jugadores mencionan a su hijo don Felipe, el Emperador negará que esté esperando, al menos de momento, su visita. Añadirá que está muy preocupado por un foco reciente de luteranismo surgido en la ciudad de Sevilla, y que sabe de la existencia de espías en la corte de su hijo, por lo cual ha decidido, de momento, detener toda correspondencia con él.
- Con respecto a la nota y los caracteres “V” y “T” (los cuáles relacionan, como ya sabrán los Jugadores, el medallón encontrado el día de paseo, las marcas del cuerpo de Gocio y el barril de cerveza traído desde Jarandilla), éste no tendrá a mal confesar que tales marcas son las iniciales de “*Verón de Tesque*”, nombre en clave de un grupo de artesanos italianos que desde el extranjero le proveen de las peticiones y encargos especiales que desea. Si un envío llega al monasterio con tales grafías, es que se trata de una pieza o mensaje traído en el más absoluto secreto y discreción. Eso sí: lo que el monarca no entiende porqué tales grafías aparecen en el medallón encontrado días atrás o el cuerpo del bandido.
- Sólo un éxito en una tirada de **Elocuencia (malus del 25%)** podría hacer confesar al Emperador el contenido de ese tonel de cerveza marcado: en su interior albergaba una pequeña cajita de seguridad, compuesta por pequeños resortes metálicos y de difícil apertura (un rompecabezas, vaya), diseñado el grupo de artesanos italianos, en cuyo interior almacenaba un componente que lleva buscando mucho tiempo; tan sólo si el resultado de la tirada anterior es un crítico o si los Jugadores son usuarios poderosos de la magia, las leyendas o la alquimia, el Emperador confesará que ese trata de un ingrediente necesario para uno de sus particulares amuletos (eufemismo de “hechizos”, claro está). Lo que no dirá Su Majestad de qué hechizo se trata o cuáles son sus consecuencias y efectos. En cualquier caso, éste podrá añadir que el relojero Turriano ya se encuentra manos a la obra en el proceso de apertura, pues no habría nadie más capaz de tal prodigio (lo cual es cierto, de ahí el rumor con respecto al relojero).



- Si los Jugadores le preguntan por el libro escrito en griego por el sabio Aptolcater (tal vez el fraile Gadeo se lo hizo saber), el Emperador no negará su existencia, lamentándose sobre lo mucho que le gustaría conocer otras tierras e idiomas aparte de los que ya conoce. Si el grupo ya sabe que se trata del *Libro de la Potencia* (pag. 154 del Manual) y así se lo hacen saber, el propio Emperador no tendrá a mal, según les dirá, mostrárselo un día y dejar que lo lean, a cambio de que luego les enseñen aquello que logren describir (Ver *Recompensas*).
- En cuanto a la presencia de bandidos por la zona de Aldeanueva, el Emperador no tenía constancia; así como tampoco sabe de los sucesos que parecen rumorearse desde Garganta. Cualquier otra información queda a discreción del Director/a.

Antes o después, mientras los Jugadores están en presencia del Emperador, accederá corriendo al patio Juan Valín, el ayudante del relojero Turriano, interrumpiendo la charla. El joven está asustado y tras una rápida reverencia anunciará que don Juanelo se ha mareado y se ha desplomado en el suelo tras abrir el interior del cubo de metal, y que ahora no despierta. En ese momento, el Emperador ordenará a los Jugadores ir a ver qué ocurre (a no ser que ellos mismos tomen la iniciativa). Turriano está postrado en el taller que regenta en el monasterio, una pequeña sala de nueva construcción. Si los Jugadores ostentan el oficio de Médico o Curandero/a (o incluso poseen Competencias y buen hacer relacionadas en este campo) el monarca evitará avisar al doctor Mathisio, y se valdrá de la ayuda de tales Jugadores.

La sala es un cuarto pequeño y rectangular, compuesto por un baúl lleno de herramientas y cachivaches, objetos de precisión, varios anteojos, pinzas minúsculas de todo tipo y diversas lentes minerales aquí y allá; prototipos de juguetes de cuerda, de relojes de cuerda sin acabar y cuencos con repuestos. Un par de cuadernos sobre la mesa, con diseños, medidas y bocetos componen la escena. Diversas velas, ahora apagadas, descansan en distintos rincones, y una única ventana orientada al este permite la entrada de luz por la mañana. Lo cierto es que los Jugadores no habían entrado allí aún.



El ingeniero y relojero está tumbado bocabajo en el suelo, con un golpe en la frente, fruto del desplome. A su lado, en el suelo y delante de una pata de la mesa, descansa el cubo, arrojado en la caída. Su infinidad de resortes que lo componen parecen que han sucumbido a la inteligencia del ingeniero. Valín añadirá que tras abrirlo, el cubo expulsó una emulsión líquida, un pequeño chorro que empapó al Turriano, y acto seguido el relojero se desplomó.

- Si los Jugadores revisan su boca, lo primero que verán serán los restos de un jugo amarillento; también que su lengua que es ahora de color morado, y a ésta le acompaña un extraño hedor muy fuerte; si le abren los ojos éstos están inyectados en sangre. Un éxito en una tirada de **Medicina** les hará saber que se encuentra inconsciente pero estable, y que ha sido envenenado con algún tipo de líquido natural, tal vez algún brebaje o veneno vegetal. Un éxito en **Conocimiento Vegetal** hará sospechar al Jugador la naturaleza de los restos amarillos de la boca: seguramente se trate de una esencia que contiene jugo de *Celidonia*, una flor silvestre de la familia de las amapolas, cuyo jugo es también amarillento y es venenoso para personas y ganado (utilizado para tratar verrugas y arrugas mediante emplastos naturales).
- Por otro lado, si los Jugadores escudriñan el cubo con atención verán que en su interior hay un espacio que almacena una especie de líquido, como dijo Valin (el mismo que había en la boca de Turriano), parte del cual se ha derramado por el suelo. El hedor que desprende el cubo, además, es similar al de la boca del relojero. Si un Jugador supera una tirada de **Conocimiento Mágico** podrá sospechar que el ingrediente líquido es un componente mágico que parece estar preparado para crear ciertos hechizos (tal vez ya sepan que contiene jugo de *Celidonia*, y tal vez ya sepan para qué lo quiere el Emperador...). Eso sí, este componente no actúan por él mismo, por lo que lo más probable es que al vez se haya corrompido en el interior de la caja y al abrirlo haya emitido esa emulsión venenosa.

En ningún caso el relojero despertará (ni tan siquiera con la ayuda del doctor Mathisio ni con la intervención del boticario Overstraten, quien será llamado a escena, para también intentar reanimarle con sus ungüentos). El Emperador sabe que ahora está en un estado de trance provocado por el componente mágico, y no está dispuesto a quedarse de brazos cruzados mientras su estimado relojero (el único que le proporciona utensilios y juguetes en sus largas horas de retiro, acabe sus días de tal manera).

Nota para el Director/a: *el cubo metálico almacenaba una mezcla de jugo de Celidonia, y algún otro componente no identificable, el cual, a pesar de su venenoso resultado, no es difícil de manipular; eso sí, debido a su encierro y las condiciones ambientales del viaje en el cubo metálico, el brebaje se ha corrompido y ha quedado inservible. Si algún Jugador se acerca al líquido para olerlo (o probarlo...), ha de superar una tirada de **Resistencia x3** para que sus acciones no queden reducidas un 10% durante un día completo. Por otro lado, aunque algún Jugador/a haya superado la anterior tirada de Conocimiento Vegetal, no sabrá qué remedio puede hacer despertar al relojera al no conocer el resto de componente (cosa que tampoco sabe a ciencia cierta el monarca)*

De esta manera, después de ordenar que lleven a Turriano a su alcoba y sea atendido por sus súbditos, Su Majestad quedará de nuevo a solas con los Jugadores en la sala de trabajo del relojero. Les dirá que el boticario Overstraten acude ciertos días a la aldea de Garganta para visitar a un boticario, el único de la zona, y proveer así sus particulares estantes de ungüentos y frascos de hierbas. Quizá los Jugadores ya hayan oído hablar de él en la primera parte de la aventura: Juan Melet. El Emperador les dirá que el tal Melet ostenta un curiosa fórmula con la que fabrica un potente brebaje al que llama *el Resucitamueertos*, con el que, tal vez, puedan remediar el catatónico estado de Turriano. Entonces les pedirá a los Jugadores acudir de inmediato a Garganta y traer a Melet. El Director/a puede proveer al grupo de algún súbdito que les acompañe, así como de suficientes reales o elementos que necesite (dentro de las posibilidades) para el viaje hacia Garganta, el cual que se estima corto e inmediato: cruzar de manera directa, sin poblaciones intermedias, las casi dos leguas de distancia a través de la falda de la sierra de Tormantos.

Buscando al boticario

Los Jugadores marcharán hacia Garganta lo antes posible. Como se ha dicho, es posible llevar algún súbdito del Emperador. Durante el viaje atravesarán la falda de la sierra de Tormantos, en su parte más occidental. El día es soleado (nada que ver con el anterior viaje) y en esta ocasión el grupo no será testigo de ningún tipo de encuentro sobrenatural propio de las “advertencias” que han experimentado. El camino por la sierra se estima en dos partes; en primer lugar el ascenso por la loma de la sierra que llaman *de la Atalaya*, y después el descenso por el otro lado de la misma). A los Jugadores se le ofrece un bonito paisaje copado de castaños, olivos o robles, entre una densísima vegetación.



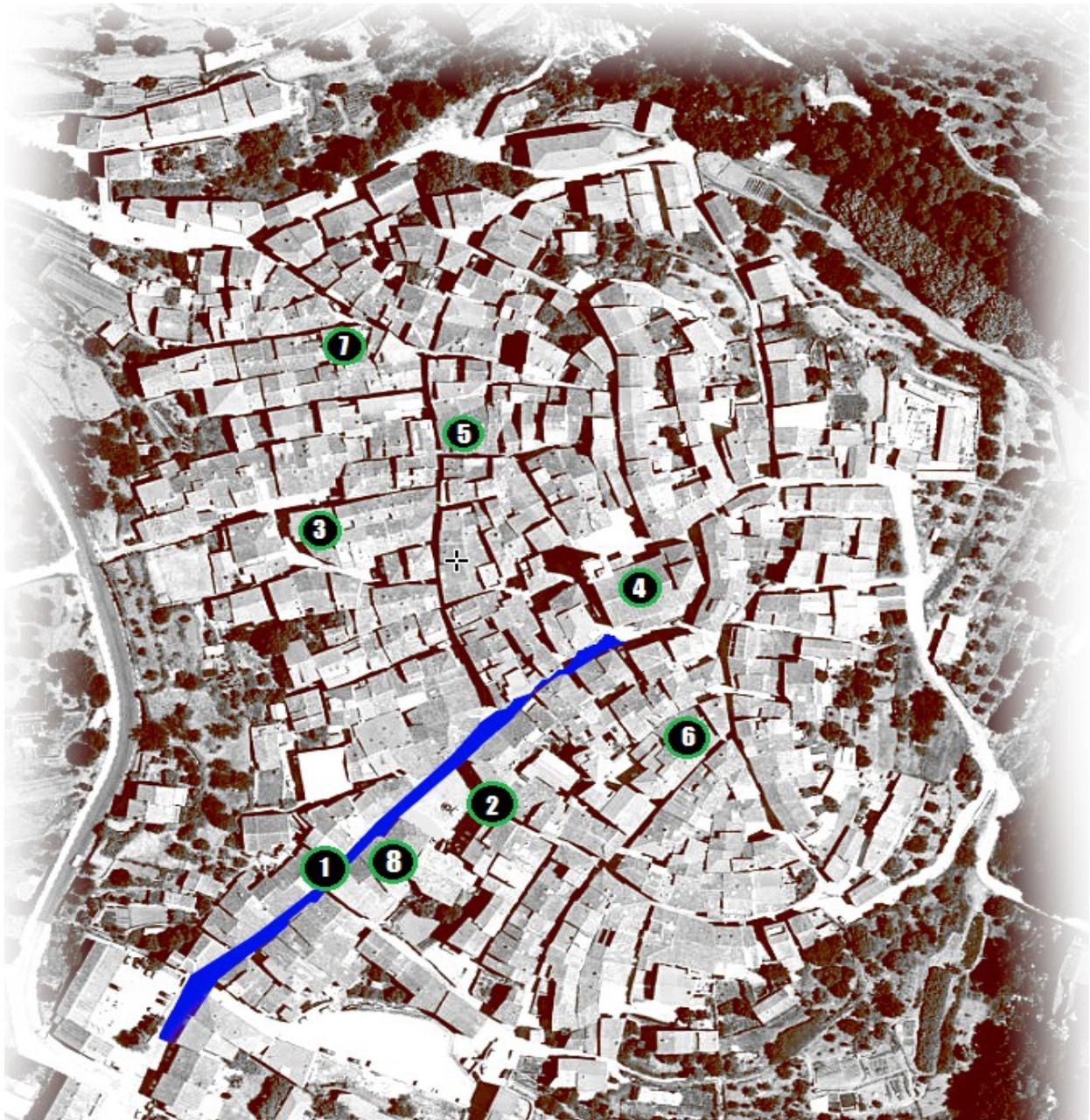
Habiendo superado ya la mitad del recorrido, los Jugadores atravesarán el saliente de la sierra por la que avanzan, y podrán vislumbrar la aldea de Garganta como un pequeño punto casi en el fondo de una hondonada. Uno de los descansos lo podrán realizar junto al frescor de una fuente que cae a través de un pequeño salto de agua. Minutos después, el grupo advertirá a dos centenares de varas más adelante a varias personas que descienden transversalmente la sierra desde su parte más alta. Parecen dirigirse a la misma aldea que ellos.

Mediante un éxito en una tirada de **Descubrir** los Jugadores deducirán que se trata de vecinos del pueblo. Si lo desean, es posible alcanzarlos antes de que desaparezcan. Al hablar con ellos, el grupo notará cierto recelo (dos de ellos incluso agarrarán con fuerza sus bordones). No obstante, si los Jugadores son amables o se explican lo suficiente los vecinos les saludarán, pero no dirán mucho más, regresando así a la aldea; por otro lado, es posible saber algunas cosas de estas personas mediante la pertinente tirada de **Elocuencia**:

- Podrán confirmar que son vecinos de Garganta, y que regresan de la ermita de San Salvador, un pequeño templo tras lo alto de la loma de la Atalaya. Están buscando a Flores, un pastor del pueblo que desapareció hace unos días (cierto). En el caso de que los Jugadores nombren a Juan Melet, los vecinos asentirán y podrán decirles que vive en la antigua judería del pueblo.
- En el caso de que los Jugadores conozcan el rumor acerca de la cuadrilla de la Santa Hermandad y pregunten por ella, éstos lo confirmarán, asegurando que los milicianos patrullan estos días la zona. ¿El motivo?: un aumento del bandidaje en la comarca. Sin ir más lejos, hace unos días que varias personas que peregrinaban a la citada ermita de San Salvador, hombres y mujeres tan puros como un fraile, fueron asaltados en la zona en la que se encuentran.

De una u otra manera, los Jugadores acabarán cruzando por un pequeño puente de piedra la garganta de aguas cristalinas que fluye desde lo alto de la sierra y bordea la aldea. Entonces habrán llegado a su destino. En este punto, el grupo advertirá una población de pequeñas dimensiones, repleta de callejones, chorros de agua y varias fuentes de piedra. Notarán un gran tránsito y numerosos carruajes y cargamentos que se mueven delante del conjunto de viviendas de doble

altura y alerones en sus tejados de tejas árabes. Las planchas graníticas, distintos tipos de baldosas y entramados de madera de castaño y nogal forman un conjunto de construcción homogénea a través de casi todas las viviendas. **Nota para el Director/a:** la aldea de Garganta la Olla es propiedad de Juana Lucas Álvarez de Toledo, de la casa de Oropesa, esposa de don Francisco Pacheco, IV marqués de Villena y IV duque de Escalona. Una vez se adentren en la pequeña localidad, accederán directamente al punto Nº 1 de mapa: la Calle del Chorro. Después es posible visitar otras localizaciones del mapa que a continuación se describen:



Garganta la Olla

1. Calle del Chorro (en azul)
2. Plaza y fuente de los Cuatro Chorros
3. Barrio de la Huerta
4. Iglesia de San Lorenzo
5. Casa de la familia Carbajal
6. Casa de Guardia
7. Palacio del Azor
8. Casa de las Muñecas

α Calle del Chorro:

Se trata de una de las vías principales de la aldea, la cual la atraviesa y parte casi en dos a la población. En ella, alrededor de varias viviendas típicas, se encuentra una pequeña plaza con una fuente de cuatro chorros. Inicia en el norte con la Iglesia de San Lorenzo Mártir y finaliza con una pequeña ermita, llamada del Cristo del Humilladero. En torno a la fuente se agolpa el trasiego de vecinos, viajeros de camino a Guadalupe, Béjar o Portugal, o bien comerciantes, buhoneros y buscavidas de todo tipo. Si algún Jugador quiere escuchar las novedades locales en la plaza, no tardará mucho en advertir un ambiente enrarecido en la aldea: las gentes están consternadas (al menos los vecinos del pueblo, no las personas que están de paso por estos lares). No será difícil enterarse de alguna de estas nuevas (que tal vez ya sepan):

- Un pastor de unos veinte años llamado Flores ha desaparecido días atrás, y también hace poco días cinco peregrinos que viajaban a la ermita de San Salvador, en plena sierra al norte de Garganta, fueron asaltados por bandidos.
- Una cuadrilla de la Santa Hermandad ha llegado desde Plasencia, seguramente para investigar estos hechos.
- Juan Melet (sí, ya nombrado en la Parte I), el boticario del pueblo, vive en el barrio de la Huerta, la antigua judería, en una vivienda con un rosetón de nueve puntas como alfileres.

Nota para el Director/a: si los Jugadores se interesan en ello, podrán saber que existe peregrinaje a la ermita de San Salvador por una popular leyenda con respecto a ésta; cualquiera de tales peregrinos podrán resumirles que “en tiempos de la invasión islámica (aunque no concretará demasiado), se escondieron en la ermita siete obispos cristianos que estaban siendo perseguidos por musulmanes, aunque fueron encontrados y asesinados allí mismo. Antes de morir, uno de ellos enterró las Sagradas Formas en la cabecera de la iglesia, en la cual brotó una fuente a los pocos días, la cual aún sigue manando. Ello no puede ser sino obra y milagro de Nuestro Señor”.

En cualquier momento (y mientras estén en esta calle), el Director/a podrá pedir a cada uno de los Jugadores una tirada de **Descubrir**, la cual será enfrentada con el porcentaje de **Escamotear** de los ladrones que se encuentran entre la multitud y el trasiego de la vía. Si no la supera, los Jugadores serán víctimas de un robo, por lo cual perderán algún preciado objeto que porten, una arma pequeña, los reales o maravedíes de cobre que puedan llevar encima o incluso la cédula de identificación que lleven de Su Majestad Carlos. Por supuesto, es posible iniciar una persecución, un conflicto o cualquier otra escena para recuperar lo que sea suyo.



Si el Director/a lo tiene a bien es posible que llegue el alguacil Darío Tinajas (al que apodan “Tinajillas”), para tratar de deshacer cualquier conflicto (¿tal vez los ladrones acusen a los Jugadores ante la presencia del alguacil?). Dado que que hablar con Tinajas o hacerle entrar en razón en caso necesario es algo difícil (es un hombre cabezota donde los haya...) las tiradas de Elocuencia contra él tendrán un malus del 25%. Además, si lo cree necesario (o más bien para no alargar conflicto alguno) no dudará en llevar a cualquier Jugador o PNJ al cuartelillo de la Santa Hermandad (*Palacio del Azor*).

α *Barrio de la Huerta*

Zona de la aldea donde abunda la arquitectura homogénea de vigas de maderas, balcones sobresalientes y fachadas de cal, adobe y arcilla, todo ello sostenido en un entramado de soportales encolumnados. Se trata de la antigua judería del pueblo, donde algunas viviendas conservan extrañas geometrías. Los Jugadores no tardarán en encontrar la vivienda del rosetón de nueve puntas, y verán que es una de las viviendas más recónditas del barrio, situada justo entre dos casas más grandes que hacen que la entrada de la vivienda del boticario se halle en un pequeño callejón. Por mucho que llamen a la puerta no encontrarán respuesta.

Eso sí, los vecinos de la Huerta están atentos a lo que puedan hacer los Jugadores, por lo que entrar en la vivienda es sinónimo de que acuda el alguacil Tinajas en pocos minutos. Si los Jugadores preguntan por el paradero de Juan Melet, los vecinos sólo podrán decir que apenas suele salir de casa, y que cuando lo hace es para marcharse y no regresar en varios días; otros incluso no sabrán, pues no tienen trato con él (es decir, poca información podrán obtener).

Nota para el Director/a: Juan Melet no está en la vivienda. En realidad lleva desaparecido unos días, como el pastor Flores; sin embargo, nadie le ha echado en falta aún.

α *Iglesia de San Lorenzo Mártir*

Compuesta por sillares de granito y ladrillos pequeños de mamposte. Carece de torre y tiene dos entradas con arcos de medio punto (en uno de ellos un bello rosetón gótico). Delante de la iglesia, en torno a sus puertas, se agolpan una decena de personas, quien muy humildes se encuentran pidiendo limosnas. En realidad están esperando a que acuda el párroco de San Lorenzo para efectuar el reparto de provisiones en Garganta, tal y como dispuso el Emperador Carlos (los Jugadores podrán saberlo si preguntan a cualquiera de ellos).



En ese lugar, justo en la entrada posterior del templo, el grupo podrán ver a un tipo que increpa a dos de los mendigos que allí esperan, hasta el punto de golpearles y mofarse de ellos. Se trata de un vecino del pueblo, el cual trata de hacerse con lo poco que tengan esas pobres gentes. Si los Jugadores deciden intervenir, el vecino les plantará cara tratando de propinarles un cachete o puñetazo; sin embargo acabará dándose cuenta de que no tiene nada que hacer antes el número de Jugadores (sea el que sea). Queda a la discreción de los Jugadores, si procede, detener sus intenciones (con tiradas de Elocuencia, dándole una pequeña lección o utilizando cualquier otro método que se les ocurra, lo cual no debería ser demasiado difícil).

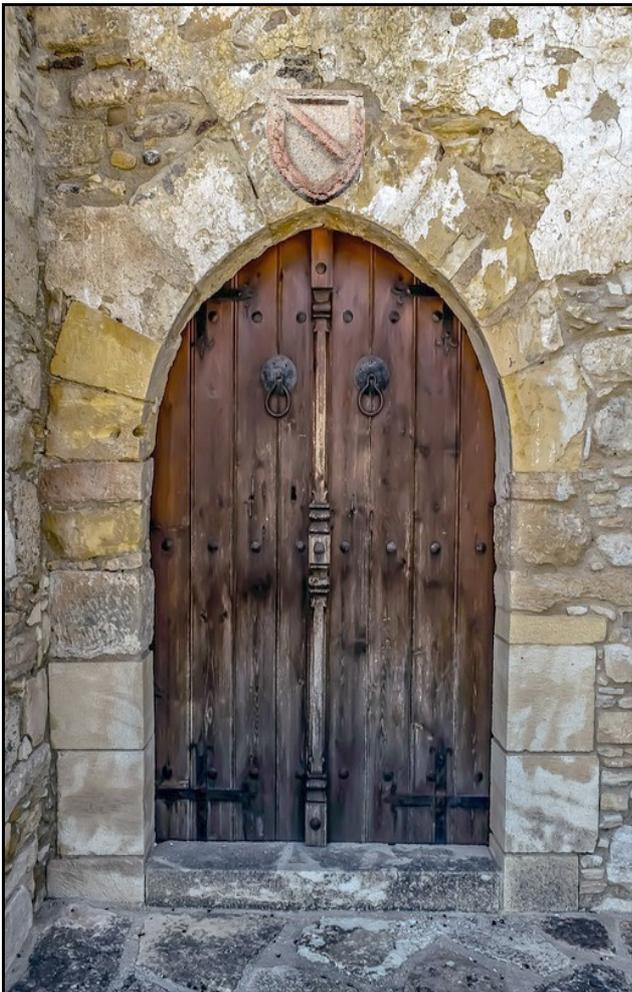
En tal caso, los dos mendigos les agradecerán su ayuda, aludiendo que *“son pocos los hombres o mujeres razonables que aún quedan”*. Además, en agradecimiento, y al saber que son forasteros, uno de los dos mendigos le advertirá que tengan cuidado, pues desde que el obispo de Plasencia acudiera a Garganta días atrás, una cuadrilla de los soldados de la Santa Hermandad llegó para

vigilar el pueblo y sus alrededores; incluso han detenido a un hombre foráneo que ha sido llevado hace unos días a la Casa del Azor (la casa del alcalde y el alguacil, lugar donde se aloja ahora la cuadrilla, aunque no sabrán decir si es el boticario). Si los Jugadores preguntan por Juan Melet, podrán decirles que vive en el barrio de la Huerta; pero el otro mendigo podrá añadir que también ofrece remedios para los Carvajales, familia noble y de renombre en Garganta la Olla (y que ostenta un palacio no muy lejos de la Iglesia de San Lorenzo).

α *La casa Carvajal*

Se trata de la única vivienda que posee un escudo nobiliario. Se encuentra en el dintel de la entrada, y muestra el escudo familiar de los habitantes que la ostentan, la familia Carvajal. En la actualidad la regenta el matrimonio formado Felipe Melchor de Carvajal y Marina Torres, natural de Jaraicejo.

Tanto si los Jugadores acuden tras la pista sobre Juan Melet como si lo hacen en otro instante, tras llamar al portón de roble les abrirá una criada de unos veinte años, quien les preguntará de forma oportuna sobre sus identidades y acerca de su visita. Ella informará que don Felipe y doña Marina, los señores de la casa, no se encuentra presentes, invitándoles a acudir en otra ocasión. Si los Jugadores preguntan por Juan Melet, la criada puede decirles que vive en el barrio de la Huerta, pero poco más; si quiere saber más cosas (preguntar por el asunto del Obispo, la Santa Hermandad o algo más sobre el boticario) será necesario convencer a la mujer, ofrecerle un pago monetario o superar una tirada de **Elocuencia** para que les informe más cosas:



- Los señores de Carvajal han acudido a Plasencia para arreglar el matrimonio de su hija Isabel con un sobrino del Obispo (en la actualidad, Isabel de Carvajal, quien se considera en la actualidad figura sobre la que se cimenta el mito de *La Serrana de la Vera*). Confirmará la visita del Obispo días atrás, tras el regreso del monasterio de Yuste, para invitarles a su palacio en la ciudad y así concertar los detalles del enlace.

- Juan Melet no es alguien con quien el matrimonio Carvajal suela de relacionarse, aunque sabe que hace unos días se le ha visto en compañía de una familia (un hombre, una mujer y un niño) que venían buscando su ayuda, alojados ahora en la vieja Casa de la Guardia, una vivienda situada a las afueras del pueblo. **Nota para el Director/a:** seguramente, a alguno (o tal vez todos) los Jugadores les venga a la mente la escena del encuentro con el matrimonio Pedro y María, y su hijo Mateo; aunque en caso contrario podrán recordarlo y entender que ellos (madre e hijo) son los detenidos mediante un éxito en una tirada de **Memoria (bonus del 25%)**.

α Palacio del Azor

Se trata una vivienda de grandes dimensiones (que no palacio), compuesto por dos plantas, desde donde el alcalde, el escribano y el alguacil ejercen sus funciones de justicia y orden, (rigen la villa en nombre de los Marqueses de Villena, sus dueños). En su fachada, sobre el dintel, hay un azor esculpido en granito. Ahora se encuentra ocupada por una cuadrilla de milicianos de la Santa Hermandad procedentes de Plasencia. En su interior, en la segunda planta, se encuentran uno de los cuatro milicianos de la cuadrilla, siendo durante unos días un improvisado cuartelillo. Se trata de un espacio diáfano, con un pequeño calabozo situado en la segunda planta (y en cuyo interior se encuentra un muchacho joven, fuerte y herido, sin ninguna pertenencia). Se trata de Antón, un tipo lleno de moratones en su rostro, y un ojo hinchado que presenta en un estado lamentable. La parte baja del tronco la tiene vendada y, las vendas del costado están empapadas de sangre.

Junto a la pequeña prisión se sitúa una mesa y una silla simples de madera, propiedad del alcalde. Si los Jugadores preguntan por el boticario Melet, los soldados no sabrán siquiera de quien se trata. De la misma manera éstos les preguntarán por sus identidades; si los Jugadores se presentan de forma pertinente, acuden en nombre del Emperador con la cédula de identificación o bien recurren a su posición social o cualidades y competencias, éstos podrán saber de los milicianos la siguiente información:

- Hace casi una semana, la milicia que componían los cuatro hombres fue enviada por Su Ilustrísima, el obispo de Plasencia don Gutierre de Vargas, ya que tras su visita por la comarca (y antes de adentrarse en Garganta de la Olla) extravió algunas pertenencias de bastante valor: por lo visto un anillo de oro y un relicario de plata, ambos regalos del Emperador Carlos, lo cual se ha sabido de inmediato y ha hecho atraer curiosos (y bandidos) a la zona de la sierra.
- El preso Antón es uno de estos maleantes, y fue detenido en la falda de la sierra un día después de que unos peregrinos que se dirigían a la ermita de San Salvador denunciaron que fueron asaltados por dos hombres. Antón era uno de ellos. Buscando a los delincuentes, uno de los milicianos lo encontró en la sierra, detrás de unas peñas altas. Yacía de un modo terrible, pero seguía con vida, pese a contar con una feísima herida en un costado. Según el miliciano, junto a Antón había diversas manchas de sangre que no eran suyas, tal vez de un compañero de maldades, pero no había rastro de nadie más en la zona. Además, el miliciano que guarda la prisión no ha podido sacar palabra de lo que les pasó, pues el preso se encuentra en una especie de trance de la impresión. Cuando la Santa Hermandad vuelva a Plasencia, Antón será trasladado con ella.
- Al preguntar por el resto de los milicianos, el restante les dirá a los Jugadores que uno de sus compañeros ha desaparecido, y los otros dos están buscándolo por las inmediaciones. Saben que a la par del suceso de Antón también ha desaparecido un pastor del pueblo (un tal Flores), por lo que la cuadrilla ya ha puesto conocimiento al Concejo de Plasencia y al señor Obispo don Gutierre sobre todos estos sucesos (rogando así refuerzos en la zona), pues sospechan que la gravedad de los mismos sea mayor de lo que parece.

Si los Jugadores preguntan a Antón acerca de lo que le ocurrió en la sierra (el miliciano no pondrá pega en ello), éste apenas podrá balbucear palabras, todas inconexas y sin sentido. Una tirada con éxito de **Empatía** hará entender a los Jugadores que aquello que haya visto parece haberle trastocado la mente. Mediante un éxito en una tirada de **Elocuencia (malus del 25%)** el grupo podrá arrancar de la boca de Antón unas palabras inconexas: *“fue el demonio, fue esa mujer del demonio: se llevó a Morán”*. (Ver Anexo, Sobre Juan Melet, la Serrana y los Desaparecidos)

α Casa de Guardia

Vivienda de dos plantas dedicada al descanso de viajeros, que antaño era el lugar desde donde se gobernaba la villa (antes de habilitar el Palacio del Azor). Su dueña es una mujer de mediana edad llamada Juana, quien vive con su hija Luisa, de unos catorce años. Ambas atienden a los moradores temporales del edificio y habitan la planta de abajo, mientras que en la planta superior está dedicada al hospedaje de peregrinos o viajeros. En esos momentos se aloja una familia (como tal vez los jugadores sepan ya): Pedro, María, y el joven Mateo.

El matrimonio se alegrará de ver al grupo (entendemos que no ocurrió nada extraordinario en el encuentro días atrás), y los Jugadores podrán observar que Mateo no muestra demasiada mejoría en su salud; sus padres podrán narrarles que el día del encuentro con los Jugadores, la familia llegó a Garganta a media tarde, y después acudieron a visitar al boticario en su propia casa. Sin embargo, éste no pudo atenderles en ese momento, asegurando que tenía, según palabras textuales, *“otro asunto urgente al que poner atención”*. Por ello, Melet les invitó a descansar en la Casa de Guardia, pues habría de salir esa misma noche para regresar al día siguiente, momento en que podría atenderles.



Claro que, desesperado, Pedro le siguió para suplicarle su atención, dado el mal estado de su hijo; pero el padre sólo pudo ver cómo el boticario recorría las calles de la aldea y accedía a la casa de las Muñecas, saliendo de allí instantes después junto a un hombre. Ambos caminaron calle arriba, y se perdieron en la noche. Según el matrimonio, al día siguiente el boticario no regresó, no han vuelto a verlo, y la familia ha esperado desde entonces. Sin embargo, esa misma tarde partirán hacia Béjar junto un comerciante llamado Tobías, natural de Zuheros, donde tal vez puedan encontrar la ayuda que necesitan. **Nota para el Director/a:** *la única pista o hilo del que tirar para conocer la localización de Juan Melet es acudir a la casa de las Muñecas con la información proporcionada por Pedro y María.*

α Casa de las Muñecas

Construida por iniciativa del Emperador Carlos, se trata de una mancebía que satisfacía a los soldados de la comitiva que escoltaron su viaje a Yuste meses atrás. Su fachada posee un característico color añil, y en la jamba izquierda de su único acceso hay esculpida una figura femenina (las llamadas “mozas de fortuna”), similar a una muñeca (de ahí su nombre). Tal edificio de dos plantas cuenta con un pequeño mirador a cierta altura que descubría a las mujeres del interior, a modo de expositor para interesados.

Si los Jugadores visitan el lupanar, podrán ser atendidos por Marisa Ríos, una mujer que vela por el buen hacer de las mujeres que allí se alojan. Preguntar por primera vez por Juan Melet sólo les llevará a saber que vive en el barrio de la Huerta, y ostenta una vivienda con un rosetón de nueve puntas sobre su puerta.

Sin embargo, si acuden con la información de Pedro (y se la hacen saber) será sinónimo de malestar, y ésta no parece estar por la labor de hablar de ese tipo. Será suficiente una amenaza velada sobre acudir a la Santa Hermandad acerca un turbio asunto (o algún tipo de presión parecida), para que la anfitriona del negocio pueda decir lo siguiente:

“Ese boticario jamás ha acudido a este lugar excepto hace unos días. Horas antes había llegado aquí un miembro de la Santa Hermandad de Plasencia... El boticario se presentó a media noche con la intención de hablar con él, interrumpiendo su estancia junto una de nuestras mujeres... No sé qué hablaron, pero ambos salieron de inmediato y abandonaron de prisa esta casa, sin pagar nada... Eso sí, Clara, con quien el miliciano estaba encamada, les escuchó hablar algo sobre la roca de Fuente Alta. No hemos visto por aquí a ninguno de los dos hombres desde entonces”

Marisa podrá informarles que Fuente Alta es un pico en lo alto de la sierra, subiendo la Garganta principal de la zona, al norte de la aldea. Y poco más. Antes o después, los Jugadores habrán de poner rumbo a la roca de Fuente Alta, en la falda de la sierra, habiendo avisado (o tal vez no) a la milicia de la Santa Hermandad, al alguacil Tinajas o a cualquiera que pueda ayudarles en la población de Garganta.

Subiendo por Tormantos

La búsqueda del boticario se realizará desde la zona de la falda de la sierra de Tormantos donde se encuentran, hasta a su zona más alta (en torno a unos 1300 metros de altura). Es posible cualquier vecino quiera unirse a ellos, al menos para guiar al grupo por tal lugar. La marcha ascendente se realizará en dirección norte, en paralelo a la mayor garganta de la zona, a través de un desdibujado sendero que remonta el valle por el que desciende copado de piscinas, pilones y chorros que la componen. Mientras ascienden, los Jugadores podrán ser testigos de alguno de estos eventos (a Discreción del Director/a o lanzando 1d6):

Resultado	Descripción
1 - 2	Cuando hayan subido un tramo, encontrarán unas ruinas antiguas en una zona abrupta e irregular en medio de un piornal y un mar de escobas y retamas. Junto a las ruinas hay un chozo de pastores de planta circular, con apenas capacidad para dos personas. Si se acercan verán la maltrecha puerta destrozadas. El grupo advertirá también algo de sangre por el suelo del chozo, cuyo rastro se aleja al exterior y se pierde afuera.
3 - 4	Mientras oyen el rumor de la garganta, aquel Jugador que que posea el mayor valor en la Característica Percepción escuchará un cántico (sólo él), procedente de una zona de oquedades de la garganta cercana, por donde discurre el agua. Si acuden hasta allí, cualquier Jugador observará a una mujer de bello rostro en la otra orilla de la garganta, manteniéndose a una distancia prudencial. Sus cabellos son oscuros y sus ojos blanquecinos, pero su maltrecha vestimenta llena de jirones es completamente negra. No tardará en desaparecer detrás de unos peñascos. Nota para el Director/a: se trata de la Serrana, quien ya se habrá desvelado a los Jugadores...
5 - 6	Mediante un éxito en una tirada de Descubrir , podrán ver dos buitres en lo alto de un risco rodeado de vegetación. Su suben hasta allí, podrán encontrar restos de prendas, y manchas de sangre junto en una zona de castaño y matorral. También una alabarda o una ballesta (a Discreción del Director/a), lo cual les hará saber que se trata de algún miembro de la Santa Hermandad).

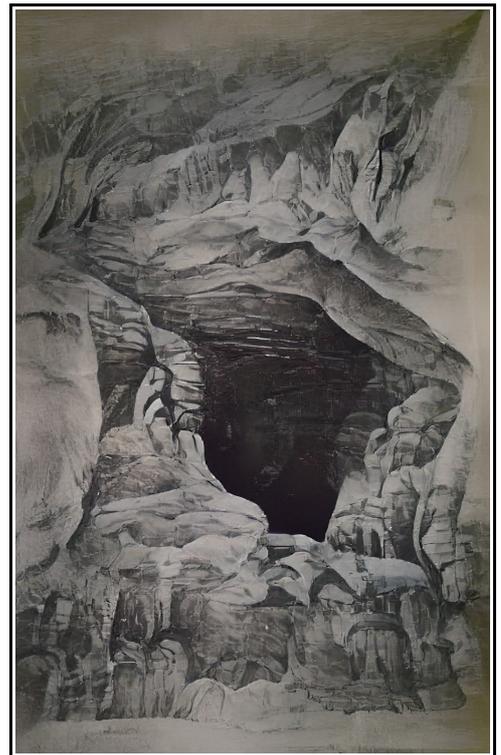


Casi una hora después, el grupo llegará finalmente al pico de Fuente Alta. Se trata de una cresta de rocas altas en lo alto de la Sierra de Tormantos, un nido de águila desde donde puede verse un paisaje espectacular. Una de estas rocas sobresale como el pico de un ave. Desde la lejanía, los Jugadores podrán advertir un hueco oscuro en la base de dicha cresta: la entrada de una cueva.

Llegar hasta ella no supondrá más que andar unas doscientas varas. Es posible realizar una tirada de **Descubrir** para advertir cualquier tipo de presencia en la zona. En caso de éxito (o bien bastaría con vigilar la entrada aguardando escondidos desde algún matorral), verán a un miembro de la Santa Hermandad aparecer cerca de la cueva (estén o no ellos en la entrada). En su mano porta un cántaro, traído seguramente del nacimiento de la garganta, no muy lejos de allí. Su intención es acceder al interior de la cueva, pero en el momento en que los Jugadores interactúen con él, tratará de atacarles sin mediar palabra. Por cierto, sus ojos carecen de iris y pupila, y su piel es blanca y, si la tocan, muy fría. Una tirada de **Conocimiento Mágico** podría hacerles saber que está hechizado (con un crítico podrán saber que se trata del hechizo *Dominación* (pág. 172)). **Nota para el Director/a:** *el miliciano luchará a muerte, pues, efectivamente, se encuentra bajo el influjo de tal hechizo efectuado por la Serrana. Es decir, el miliciano es ahora un esclavo de su voluntad.*

Por cierto, el interior de la cueva es un espacio pequeño en su entrada, pues la forma de la roca provoca una estrechez pronunciada desde el techo al suelo; sin embargo, tras superar ese tramo, la gruta se ensancha a medida que se accede a su interior, llegando a contener una cámara de unas tres varas de altura y cuatro de anchura, casi esférica. (En ningún caso es un dungeon explorable, sino simplemente un hueco dispuesto como un refugio natural).

La entrada está embadurnada y dispuesta con grasa animal sobre la roca, y bajo ésta es posible encontrar algún que otro hueso humano. Además, de su interior emana un pestilente olor a podrido. Por ello, si los Jugadores la exploran antes o después podrán encontrar en su interior a dos personas: el pastor Flores y el boticario Juan (tan sólo



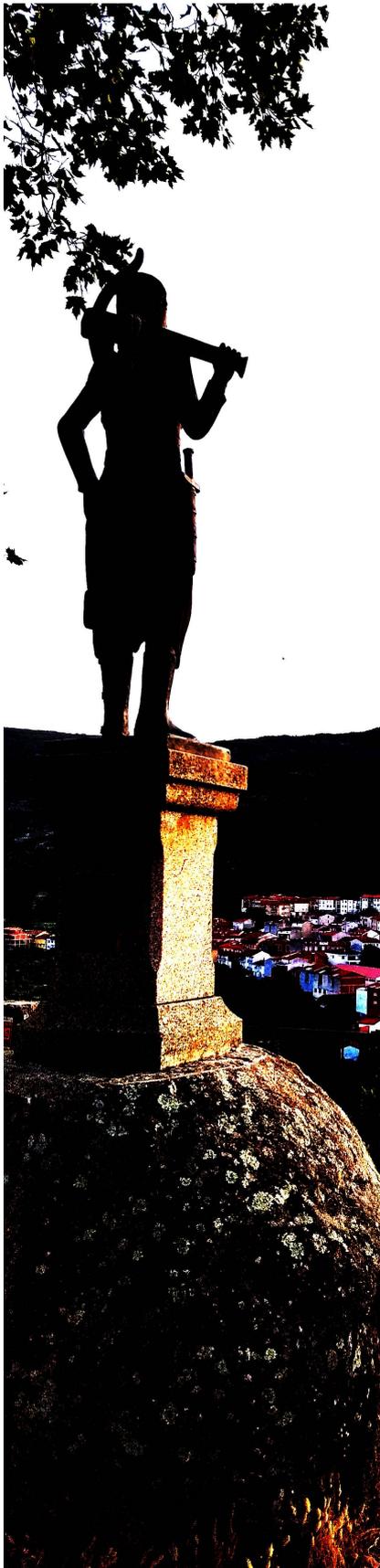
el segundo con vida, pero con un aspecto deplorable), atados con las manos en la espalda y arrojados en un lateral de la cueva. En el otro lateral descansan varios cadáveres que yacen allí desde hace más o menos tiempo (entre ellos se incluyen el de dos de los cuatro milicianos de la Hermandad, así como el de Morán, compañero de infortunios del bandido Antón). Centenares de lombrices y gusanos se hacinan junto a los cuerpos, de los cuales ahora apenas se distinguen sus rostros; es más: alguno de ellos está parcialmente desmembrado (como si alguien hubiera devorado aquella carne o la hubiera separado del cuerpo). Justo en el medio de la cueva hay un caldero con restos de algún brebaje e ingredientes, del que, aparte de los cadáveres, emana también un pestilente hedor.

Por cierto, tales cadáveres están tan descompuestos que será necesario superar una tirada de **Templanza** para evitar sentirse descompuestos (y sufrir, además, una *malus* del 10% en todas las Competencias desde ese momento hasta el final de la aventura).

Por último, el rescate de Juan Melet no será tan sencillo. Tras desatarlo y/o sacarlo de aquella infestada cueva, aparecerá delante de los Jugadores, en la entrada o en las inmediaciones de la cueva, la figura que tal vez vieran antes: la Serrana, vestida de nuevo de negro, y acompañada de dos secuaces, que no serán sino *guls* (Pag. 373 del Manual) (tan sólo uno si los puntos de vida de los Jugadores están demasiado comprometidos). Por ello, la Serrana y sus criaturas atacarán indiscriminadamente a los Jugadores. En concreto la bruja (*ver Dramatis Personae*) tratará de lanzar diferentes hechizos contra los Jugadores mientras éstos estén entretenidos luchando con los *guls* (aunque no dudará en utilizar sus propias manos, y dientes, para enfrentarse al grupo).

Si el grupo vence a la Serrana y sus criaturas, y Juan Melet es salvado, éste apenas podrá decir nada fruto de las heridas que porta, aunque su traslado a Garganta no será del todo difícil: es posible que los Jugadores fabriquen unas improvisadas parihuelas, transportarlo sobre una bestia de carga (en caso de que llevaran una) o tal vez el grupo se encuentre en plena sierra con matrimonio de Carvajal, quienes llevan criados y yeguas, los cuales regresan a Garganta desde Plasencia (como tal vez los Jugadores ya sepan).





Conclusión

Una vez que los Jugadores regresen a la población, Juan Melet será atendido en la Casa de la Guarda o en su propia casa (dejemos esto a los Jugadores). Lo más probable es que el grupo informe al último de los milicianos de la Santa Hermandad sobre el destino de sus compañeros y los sucesos acaecidos en la sierra de Tormantos. Éste se encuentra en compañía del alguacil Tinajillas y el alcalde de Garganta, quienes se mostrarán preocupados antes las nuevas. Y si el grupo le informa sobre la Serrana, la cueva o lo encontrado en la sierra, el miliciano les dirá que que el bandido Tomás ha recobrado algo de razón y memoria, y ha contado algunos detalles muy parecidos sobre una mujer (cómo se encontró con ella y arrastró a su compañero por la sierra...), siendo tal vez la misma a la que ellos se refieren.

Los Jugadores, habiendo pasado la noche en Garganta la Olla, serán testigos de la llegada de refuerzos de la Hermandad desde Plasencia (una dotación de cinco cuadrillas), quienes tomarán declaración a los Jugadores y diversos vecinos del pueblo, y se dispondrán a peinar la falda de la sierra. La mejoría del boticario Juan no se hará esperar (lo más grave era una fea herida en su cuello) gracias a los cuidados de Juana y Luisa, de la Casa de Guardia.

El brebaje que el grupo vino a buscar (el "*Resucitamuertos*") será preparado en cuanto éste se mejore, y el mismo Juan podrá acudir al monasterio de Yuste para proporcionárselo a Juanello Turriano. Sin embargo, aún hay un asunto que dilucidar: si los Jugadores preguntan al boticario los motivos de su visita a la casa de las Muñecas y su huida con el miliciano (pues quizá el grupo haya deducido que ayudó a la infame bruja), el boticario confesará que lo último que recuerda es estar en presencia de esa mujer y caer en el embrujo de su poder (*¿tal vez esto lo confiese en la misma cueva de la Serrana?*), sintiendo que sólo podía cumplir sus deseos, como el de atraer a cuantos hombres pudiera a las inmediaciones de la sierra. Eso sí, en ningún caso mencionará la historia previa que la unía a ella (*ver Apéndices*).

El viaje de vuelta al monasterio de Yuste no guardará ninguna sorpresa más, pues ya han sido suficientes por ahora. Por último, habiendo tratado ya al relojero, el Emperador agradecerá el buen hacer de los Jugadores, no sin antes ofrecerles aquello cuanto pidan (dentro de lo razonable). Y si le cuentan la historia vivida con la Serrana, éste escuchará con suma atención, claro.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 30 p.Ap.
- La posibilidad de estudiar el *Libro de la Potencia* (para Jugadores usuarios de la magia).

Dramatis Personae

Milicia de la Santa Hermandad

FUE: 15 **Altura:** 1,77 varas
AGI: 15 **Peso:** 88 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 14 **Templanza:** 50%
COM: 6 **Aspecto:** 14
CUL: 5

Protección: Ropa de cuero (3 puntos)

Armas: Alabarda 45% (1d10+1d4+1), Cuchillo 50% (1d6+1d4), Ballesta (1d10+1d4)

Competencias: Cabalgar 55%, Descubrir 45%, Rastrear 40% Esquivar 35%, Correr 40%

Alguacil Darío Tinajas "Tinajillas"

FUE: 15 **Altura:** 1,73 varas
AGI: 12 **Peso:** 95 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 12 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Aspecto:** 12
CUL: 5

Protección: Ropa acolchada (2 puntos)

Armas: Daga 55% (2d3+1d4)

Competencias: Descubrir 40%, Elocuencia 42%, Empatía 45%, Tormento 40%,

Ladronzuelos y maleantes de Garganta

FUE: 12 **Altura:** 1,74 varas
AGI: 15 **Peso:** 78 libras
HAB: 18 **RR:** 75%
RES: 13 **IRR:** 25%
PER: 20 **Templanza:** 50%
COM: 11 **Aspecto:** 14
CUL: 5

Protección: Pelliza de piel (1 punto)

Armas: Pelea 35% (1d3), Cuchillo 28% (1d6+1d6)

Competencias: Correr 35%, Descubrir 43%, Escamotear 51%, Saltar 35%, Sigilo 40%.

Guls

FUE: 14 **Altura:** 1,33 varas
AGI: 25 **Peso:** 73 libras
HAB: 10 **RR:** 0%
RES: 16 **IRR:** 110%
PER: 20
COM: 5
CUL: 5

Protección: Carecen

Armas: Mordisco 50% (1d6+1d4)

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Aullido: Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.

Metamorfosis: Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos

Meiga Xuxona (La Serrana)

FUE: 20 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 12 **Peso:** 95 libras
HAB: 14 **RR:** 0%
RES: 25 **IRR:** 110%
PER: 10 **Templanza:** 50%
COM: 15 **Aspecto:** 18
CUL: 15

Protección: Carece

Armas: Mordisco 45% (1D4+1D8 por succión)

Competencias: Disfrazarse 75%, Elocuencia 80%, Sigilo 75%, Rastrear 60%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Maldición, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Dominación.

Poderes especiales:

Mordisco: Una meiga xuxona que consiga morder a su oponente podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1D8 PV por cada acción de combate (no por asalto), de forma automática, hasta que la víctima desfallezca

Apéndices

La pieza enviada al Emperador

Ya se ha dicho que el Emperador no es usuario de la magia, pero la tolera y la admira (o al menos a aquellos que sí son capaces de controlarlas). La pregunta es la siguiente: ¿para qué querría don Carlos ese extraño *potenciador de brebajes* de color amarillento? Resulta que el último encargo secreto del Emperador para el grupo “Verón de Tesque” fue el diseño de la enigmática y compleja caja mecánica de resortes destinada a almacenar un componente líquido muy concreto hasta su largo viaje al monasterio. Se trataba de un extraño componente líquido ansiado por el monarca, que, mezclado con el resto de ingredientes necesarios (como el jugo de Celidonia) se utilizaba para efectuar el hechizo de *Leche de Sapiencia* (pág. 169 del Manual). Este hechizo era capaz de lograr mejores resultados que en su ejecución normal (hasta un modificador de +75% a la Característica de Cultura durante el tiempo de duración). Ya sabemos el afán del Emperador por dedicarse en su retiro a los libros, la alquimia o los remedios de distintas eficacias, entre otras aficiones, y qué mejor que aquello que le ayude a concentrar su mente en lo que ahora le importa...

Nota para el Director/a: por supuesto, es posible dar otra explicación acerca del líquido que, corrompido en mitad del viaje en la Península, hizo envenenar a Juanelo Turriano, por ejemplo: su uso para la creación de un hechizo destinado a maldecir a sus enemigos luteranos en los recientes focos surgidos en el sur peninsular, encontrar a los espías que interceptan la correspondencia entre él y su hijo Felipe II o bien buscar un remedio mágico para paliar los efectos y dolencias de la gota que padece.

La Santa Hermandad:

Creada en el año de 1476 en las Cortes de Madrigal por Isabel I de Castilla, se trataba de una cofradía o corporación de milicianos encargados de perseguir bandidos, salteadores y delincuentes en zonas rurales castellanas, con la potestad para juzgar y castigar sus delitos. En principio eran pagados por los concejos locales, y en sus inicios guardaban jurisdicción en ocho provincias (Burgos, Salamanca, Palencia, Valladolid, León, Segovia, Ávila y Zamora); posteriormente se unificaron en una sola comunidad como ejemplo de ejército rudimentario. Solían organizarse en cuadrillas (grupos de cuatro milicianos) y el número de éstas era proporcional a la cantidad de población de las localidades que vigilaban. El intento de introducir esta institución en el reino de Aragón no tuvo éxito. La Santa Hermandad se mantuvo hasta el año 1834.

Sobre Juan Melet, la Serrana y el resto de desaparecidos:

Hace casi un año, el boticario Juan Melet descubrió en la sierra de Tormantos algo singular: una joven mujer de aspecto bellísimo que vivía sola en una cueva junto al pico de Fuente Alta. Mujer de pocas palabras, desde muy pronto se interesó por ella, procurándole aquello que necesitaba (que no eran más que enseres cotidianos que él recogía del campo o le traía desde Garganta, como leña o alimentos). Incluso trató de convencerla para instalarse en la población y no en la recóndita altura en la que vivía, sin éxito alguno. Semanas después, sin aún saber su nombre, el boticario dejó de acudir a ver a *Quintera*, que es como comenzó a llamarla. El motivo radicaba en el constante cuidado de su padre, también natural de Garganta, aquejado de unas altas fiebres. Tras varios días, y pese a que éste ostentaba el oficio que le caracteriza, no era capaz de remitir tales dolencias.

Ocurrió que una noche apareció en su casa Quintera, vestida de absoluto negro, y le entregó un extraño brebaje para su padre, cuya ingestión hizo desaparecer del todo las fiebres del enfermo. Juan Melet no supo entonces si aquella mujer era un demonio o una bendición. El caso es que se debió a ella por completo a través de una lealtad inquebrantable. Sabía que sus conocimientos farmacopéuticos eran superiores a los suyos, y Juan le suplicó que le enseñara algunas de sus cualidades y remedios, a lo que ésta accedió, pero sólo en su cueva de la Fuente Alta. Tiempo después, cuando el padre de Juan murió, retomó sus visitas a la sierras, y de ella aprendió su fórmula del *Resucitamueertos*. Finalmente, la bella mujer le mostró su verdadero rostro, era en realidad una *meiga Xuxona* (pag. 299 del Manual) al servicio del demonio Agaliarethp, quien por alguna razón se instaló en esta sierra.

Sin embargo, desde las últimas semanas, la Serrana necesita otros requerimientos: se complace comiendo carne humana (sin que el boticario Melet sepa porqué). Él cree que es algún tipo de ritual dedicado a su mentor infernal, si es que lo tiene (dejemos estas razones a la imaginación del Director/a).

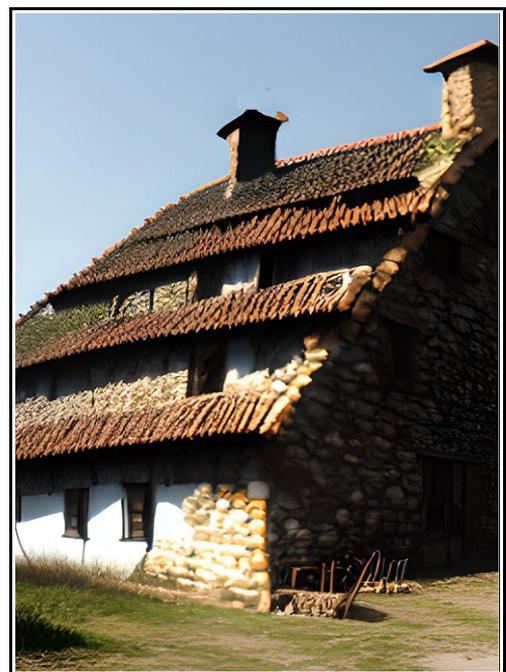
El caso es que el boticario cumplió el encargo de atraer a alguien hasta la sierra de Fuente Alta: el pastor Flores. El miliciano de la Santa Hermandad fue la siguiente víctima, engañada y arrastrada por Melet hasta la sierra (le dijo que había avistado bandidos en cierto lugar y lo guió en plena noche hasta un risco cercano, próximo al lugar donde Flores desapareció). Dos de los compañeros de la Hermandad (quienes buscaban a su compañero), así como un bandido llamado Morán (llegado recientemente a la sierra), fueron sus últimas víctimas, o casi las últimas: ocurrió que el mismo Juan Melet cayó finalmente entre las garras de aquel engendro (pese a que había sido su acompañante y pupilo desde hacía tiempo), a la espera de ser también devorado en su cueva.

Y es que *el hambre de la Serrana no entiende de lealtades*.

Otros lugares de interés

A continuación añadimos ciertos lugares de cierto interés en la aldea de Garganta la Olla, pero que han quedado fuera de la pequeña investigación en la búsqueda del boticario. Quizá el Director/a tenga a bien utilizarlos para ampliar la narrativa. dar rienda suelta a otros eventos paralelos:

- *Ermita del Cristo del Humilladero*: una pequeña ermita de planta cuadrada y dos entradas, con tejado a dos aguas y en el exterior contrafuertes visibles de cantería.
- *Alhóndiga*: almacén para guardar el grano de trigo y otras provisiones. El almotacén y el escribano ejercen su tutela y administración.
- *Casa del almotacén o sobrefiel*: En esta vivienda compuesta por un bello arco de granito en su entrada, se registran datos diversos acerca de medidas, pesos, productos que se comercializan y la fluctuación de sus precios, así como datos sobre abundancia o escasez de productos de la aldea y la comarca. A su cargo está un almotacén y un escriba, encargados de inspeccionar y registrar todo tipo de asuntos económicos acerca del grano, las parcelas o cantidades de productos.



Personajes Pregenerados

Para finalizar, se añaden cuatro personajes pregenerados que pueden ser utilizados en la presente aventura, incluyendo su relación con el Emperador durante su estancia el monasterio de Yuste. No se incluye el equipo inicial a fin de que los Jugadores lo elijan al comienzo de la aventura:

Manuela Mendoza

Pueblo: Castellana (cristiana)
Posición social: Villana
Profesión: Sierva de Corte
Profesión paterna: Soldado
Situación familiar: soltera, padres vivos
Edad: 23

FUE: 12 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 15 **Peso:** 78 libras
HAB: 19 **RR:** 75%
RES: 14 **IRR:** 25%
PER: 18 **Templanza:** 50%
COM: 14 **Aspecto:** 17
CUL: 8



Protección: Ropas ligeras (1 punto de protección)

Armas: Cuchillo 42% (1d6+1d6)

Competencias: Artesanía (Sastre) 57%, Cabalgar 40%, Conducir Carro 57%, Conocimiento Vegetal 24%, Sigilo 45%, Correr 53%, Cuchillos 42%, Escuchar 48%, Saltar 29%, Cuchillos 42%, Seducción 42%

Orgullos y Vergüenzas:

- Cautivador (+25% a Seducción)
- Cándido (No desconfía de nadie, -25% a Empatía)

Gancho: Manuela es una de las criadas del Emperador Carlos desde éste y su séquito llegaron a Jarandilla, siendo una de las criadas anfitrionas que le atendió allí. Es natural de la villa de Oropesa, y su padre es soldado aún en activo entre los efectivos militares del Conde de dicha villa, don Fernando. En la actualidad, dada su habilidad para la sastrería, sirve a Su Majestad en el monasterio jerónimo confeccionando y arreglando sus cuantiosas batas de seda, borceguíes, capas, sombreros, entre otras tantas prendas. Además, su padre la enseñó a cabalgar cuando aún era una niña.

Nicolao de Maella

Pueblo: Lombardía italiana (cristiano)

Posición social: burgués

Profesión: Alquimista

Profesión paterna: Sacerdote

Situación familiar: Una hermana viva

Edad: 25

FUE: 10 **Altura:** 1,74 varas

AGI: 13 **Peso:** 84 libras

HAB: 15 **RR:** 25%

RES: 15 **IRR:** 75%

PER: 12 **Templanza:** 50%

COM: 15 **Aspecto:** 15

CUL: 20



Protección: Ropas acolchadas (2 puntos de protección)

Armas: Daga 38% (2d3+1d4)

Competencias: Alquimia 60%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 60%, Cuchillos 38%, Leer y Escribir 60%, Conocimiento Vegetal 45%, Empatía 42%, Idioma (Latín) 56%, Sanar 35%.

Hechizos: Bálsamo de curación, Intuir la magia, Mal del Tullido

Orgullos y Vergüenzas:

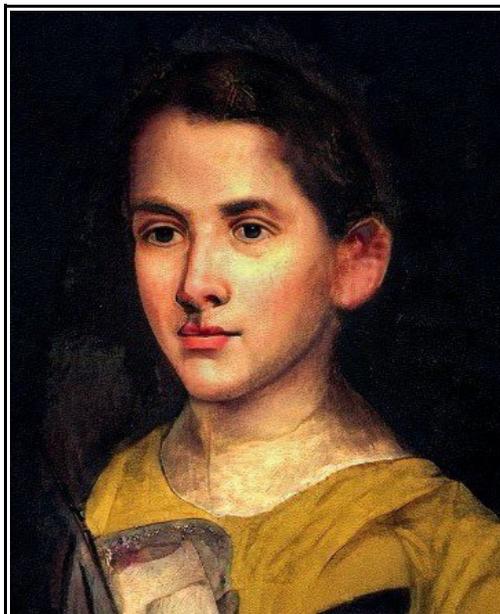
- Clase social alta (es Burgués)
- Extranjero (Porcentaje de Castellano del 25%)

Gancho: Nicolao de Maella es natural de una villa emergente a medio camino entre Pavía y Milán, y desde su mayoría de edad conoce los entresijos de la magia y la alquimia, sabedor también del alfabeto castellano y el idioma latino. Ocurrió que hace ahora cinco años, Nicolao de Maella ayudó al Emperador a huir a Carintia para salvar la vida tras la alianza de sus enemigos (varios príncipes protestantes europeos y el rey Enrique II de Francia). Desde entonces, Nicolao ha acompañado al Emperador en todos sus periplos.

Cristovão da Cadeira

Pueblo: Portugués (cristiano)
Posición social: villano
Profesión: Cazador
Profesión paterna: Bufón
Situación familiar: Padres desaparecidos
Edad: 26

FUE: 15 **Altura:** 1,88 varas
AGI: 14 **Peso:** 89 libras
HAB: 15 **RR:** 30%
RES: 15 **IRR:** 70%
PER: 20 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Aspecto:** 15
CUL: 11



Protección: Ropas ligeras (1 puntos de protección), Gorro cuero (1 punto en cabeza)
Armas: Arco corto 60% (1d6+1d6), Hacha 38% (1d6+1d4)
Competencias: Arcos 60%, Escuchar 60%, Rastrear 60%, Sigilo 42%, Conocimiento Animal 35%, Conocimiento de Área (la Vera) 35%, Descubrir 42%, Escamotear 40%, Lanzar +29%, Hachas 38%

Orgullos y Vergüenzas:

- Memoria Prodigiosa (+35% en Memoria)
- Comprensivo (+25% en Empatía)
- Extranjero (Porcentaje de Castellano del 25%)
- Reliquia Familiar (a determinar por el Jugador/a)

Gancho: Cristovão nació en la villa de Cadeira, a pocas leguas de Lisboa. Por sus desavenencias con sus padres, marchó muy joven con su tío, un mediero de la villa de Guarda que recorría los pueblos de la Sierra de Gata, en el país vecino, comprando y vendiendo baratijas al por menor. Tiempo después, habiendo muerto su tío, se instaló como cazador en la aldea de Cuacos, pues tiene un fino olfato para buscar pequeñas presas. Desde que el Emperador llegó al monasterio, es el encargado de limpiar los alrededores del monasterio de alimañas y cazar diversas aves para el divertimento del monarca: tórtolas, zorzales, palomas o petirrojos, entre otros.

Beltrán Xuís

Pueblo: Castellano (cristiano)
Posición social: Baja Nobleza (Hidalgo)
Profesión: Cortesano
Profesión paterna:
Situación familiar: Mujer e hija.
Edad: 29

FUE: 13 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 13 **Peso:** 83 libras
HAB: 15 **RR:** 25%
RES: 14 **IRR:** 75%
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 15 **Aspecto:** 16
CUL: 15



Protección: Ropas de cuero (3 puntos de protección)

Armas: Espada 50% (1d6+1+1d4)

Competencias: Corte 45%, Elocuencia 50%, Empatía 55%, Seducción 48%, Descubrir 35%, Cabalgar 38%, Escuchar 30%, Idioma (Latín) 25%, Leer y Escribir 25%, Espada 50%

Orgullos y Vergüenzas:

- Baja Nobleza (Hidalgo)
- Despistado (-25% a Memoria)
- Alergia a lácteos

Gancho: Beltrán es un hidalgo oriundo de Medina de Pomar (Burgos), el cual, junto a su familia, estuvo presente en el banquete de recepción del Emperador a su llegada a la villa (durante su travesía hasta el monasterio de Yuste). En dicho banquete el monarca se indigestó, y Beltrán le proporcionó una infusión para los ácidos estomacales que bien debieron sentarle a Su Majestad, pues le pidió que lo acompañara a Yuste una temporada, más que nada por la intensa chanza y palabrería que el cortesano ofrecía en la mesa. Y así ha hecho, hasta ahora.

Los asuntos del Emperador
Una mini-campaña para Aquelarre
por PersoRol / (www.persorol.blogspot.com.es)