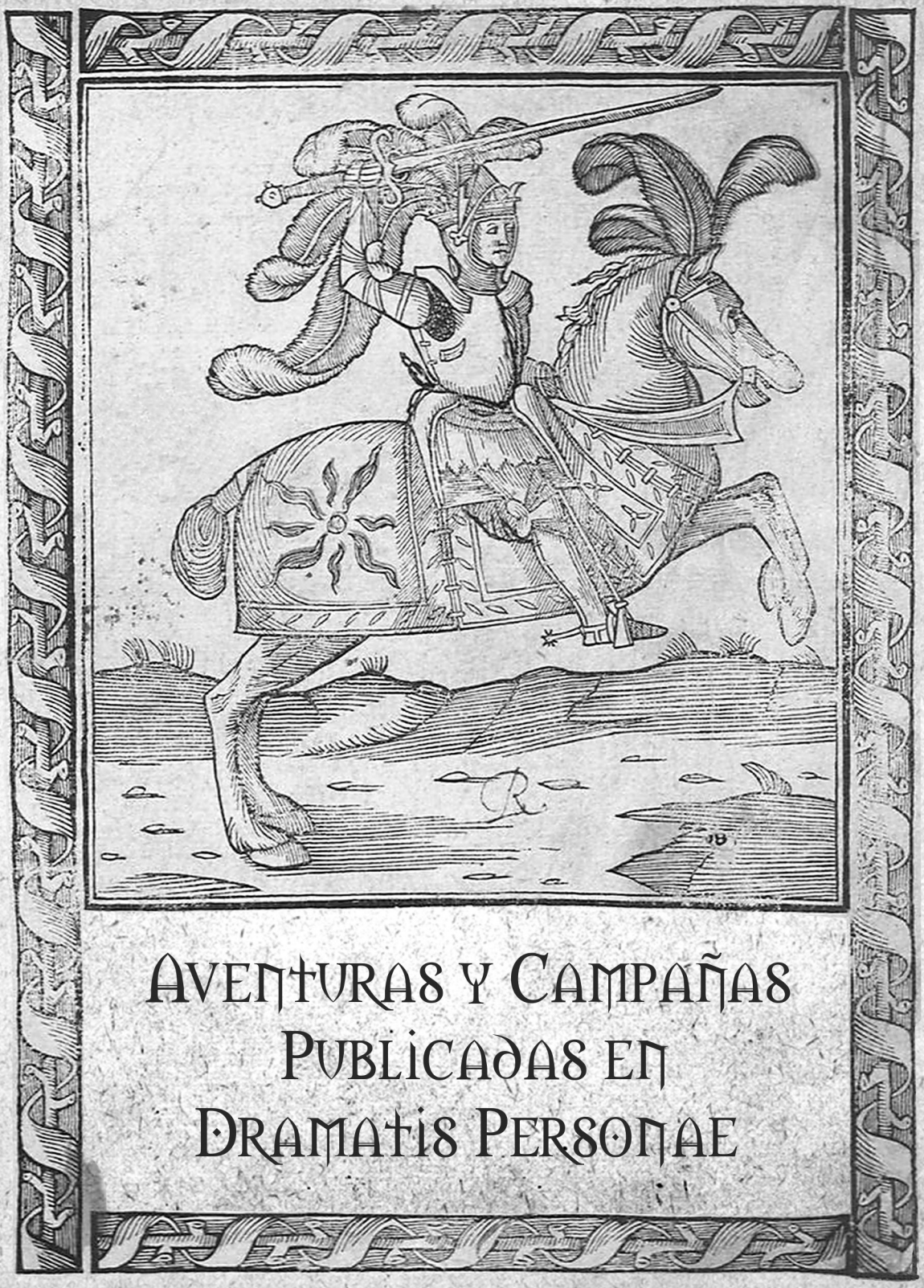


Aventuras y Campañas Publicadas en Dramatis Personae

Recopilación y maquetación por

ROLMASTERS

INTRODUCCIÓN

En primer lugar, quiero agradecer a Jordi Calvo y todos los colaboradores, asiduos o esporádicos, del fanzine online independiente *Dramatis Personae* dedicado a *Aquelarre*, por su trabajo y dedicación desinteresada, y la pasión que han puesto en un proyecto que me parece increíble.

En segundo lugar, felicitarles por todo el material que este fanzine ha aportado a los fans y seguidores del Juego de Ricard Ibáñez, así como por mantener la comunidad y el interés por el juego vivos.

Gracias a todos ellos he podido crear este PDF, que no es más que una recopilación de todas las aventuras que han sido publicadas dentro de los Fanzines online *Dramatis Personae*, desde el número 1 al 8. No se adjuntan, evidentemente, los dos fascículos especiales por su propia naturaleza. El primero, porque no incluye partidas. El segundo, porque ya es un recopilatorio de aventuras compuesto exclusivamente de todas las partidas, que se presentaron al segundo concurso de módulos del fanzine, a excepción de las finalistas, publicadas en un módulo oficial de la editorial *Nosolorol.* Ambos especiales los podéis descargar en nuestra web.

Los motivos que me han impulsado a hacer esta recopilación son, aun que no creo que importen mucho, los siguientes:

Después de leer los fanzines, estaba claro que, de alguna forma, los teníamos que incluir en el web de *Rolmasters*, pero la duda era dónde ubicarlos porque los números de *Dramatis Personae* incorporan mucho más que partidas y, por este motivo, no queríamos ponerlos en la sección de aventuras.

Finalmente, y si conocéis *Rolmasters*, sabéis que se pueden descargar los 8 números y los 2 especiales de *Dramatis Personae* en la zona inventario/revistas y fanzines. A pesar de ello, queríamos poner las aventuras en la sección pertinente sin duplicar el contenido.

Todo esto nos llevó a plantearnos recopilar el material y, ya puestos, remaquetar el interior y convertir el formato de las aventuras a 2 columnas por página, corregir las erratas que se habían producido en algún número, y seguramente crear erratas nuevas ;D

Si os ha gustado esta recopilación y sois fans de Aquelarre os recomiendo que no os perdáis los números completos de *Dramatis Personae* porque tienen un montón de artículos, entrevistas, críticas y opiniones, tablas extra, descriptios, ayudas y materiales diversos más que interesantes dedicados en exclusiva al juego de rol *Aquelarre*.

Al final de este PDF encontraréis en el Anexo sobre *Dramatis Personae* un poco de historia, derechos de autor, así como todos los índices de los 8 fascículos publicados y los dos especiales para que podáis ver que contiene cada uno...

...Recordad que los podéis descargar en nuestra web *www.rolmasters.com*

por Víctor Jané

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 3

LEY Y ORDEN (DP1) - por Jordi Calvo 5

CUANDO EL AMOR MUEVAE MONTAÑAS (DP2) - por Jordi Calvo 17

ESENCIA OSCURA (DP3) - por Iñigo San Román 29

CAMPAÑA LA CAIDA DEL SEÑOR DE AGUILAR (DP3 y DP4)
por Juan Pablo Fernández del Río

- CAPÍTULO I: DE LOS DISCÍPULOS DE KHALED AL-MUSHHRIK (DP3) 75
- CAPÍTULO II: DE LA LOCURA DEL CORONEL (DP4) 109
- CAPÍTULO III: EL TRIUNFO DEL CRUEL (DP4) 135

EX AVERNO (DP5) - por Antonio Polo 165

LA TROTACONVENTOS (DP6) - por Lindelion Sireo 181

COSAS DE CRIOS (DP6) - por Miguel Aceytuno 187

DESCRIPTIO: REQUENA (DP7) - por Pablo Albert Carmona 197

ACONXURA DE CONXO (DP7) - por Morpheus 207

MESNADA (DP7) - por Tren 231

IGNEA MANUS (DP7) - por Manuel Jim 245

LA PROCESIÓN (DP7) - por Miguel Aceytuno 257

LA CACERÍA (DP7) - por Albert Tarrés 275

EL PUENTE ´DE SAN MARTÍN (DP8) - por Antonio Polo 291

DE AMORES, MUERTES Y SUEÑOS (DP8) - por Orthanc 301

LA MALDICIÓN DEL PUERTOL (DP8) - por Adriano Justicia 317

ANEXO SOBRE DRAMATIS PERSONAE 321
Índices de Dramatis Personae, Números 1 al 8 para ver sus contenidos

DESPEDIDA Y CIERRE 327

LEY Y ORDEN

por Jordi Calvo

Módulo de introducción para la Campaña La Mano de 4 Dedos.

0. Introducción

Este es el módulo de introducción de la Campaña "La Mano de 4 Dedos". Aquí los PJs empiezan como policías de la época en la ciudad de Barcelona. Así ven el escenario donde se va a desarrollar sus futuras pesquisas.

Para un grupo de 4/5 personajes duchos con la espada, pero también debería haber alguno con habilidades de Elocuencia. Y algo de magia no les vendría mal. Durante la aventura insto al Director de Juego para que adapte este escenario a sus jugadores. Sólo él sabe como están los personajes y si están preparados para salir adelante. Se que a lo mejor es algo obvio, pero no tengas miedo de cambiar todo lo que te parezca. Tienen que encargarse de la seguridad de un testigo con un testimonio de crucial de importancia. Les asignarán una masía a las afueras de la ciudad. Tendrán poco tiempo para prepararse y el ataque será de noche. Se introduce un "malo" con el cual se van a ver en sus siguientes aventuras.

Para cualquier tipo de comentario:
kissinger@latinmail.com

1. La historia principal

Salvador Estiu lo vio todo. Su vida cambió rásticamente. Fue en la noche del 20 de Julio de 1354. Cerraba su tienda de artesanía de la cual se sentía muy orgulloso. Hacía dos días que había cumplido 43 años y la vida le iba bien. Tenía una mujer hermosa y una niña, de 10 años, que era todo su Mundo. Pero todo ha cambiado. Cuando iba a subir al piso de arriba de su tienda que también era su casa, oyó unos gritos de ayuda. Normalmente no hubiera hecho nada. Casi todas las noches, en la ciudad se oían muchos de esos gritos. Pero aquella fue especial. Quien pedía auxilio era la voz de una niña de poca edad. Eso le llegó al alma e inmediatamente pensó en su hija. Así que cogió el martillo que tenía en su taller, una lámpara y salió fuera dispuesta a ayudar a esa niña.

Abrió la puerta. El silencio se había adueñado de la noche. Salvador supuso que los gritos habían venido del callejón que tenía a su izquierda.

Se acercó y lo que vio le puso los pelos de punta. Un hombre calvo estaba encima de la niña. Tenía los pantalones bajados y estaba violando a una niña morena de unos 6 años. Sus ropajes indicaban que era alguien de mucho dinero a pesar que los insultos que le decía a la niña eran de alguien de la calle. No estaba solo. Tenía a dos compañeros a su lado y que reían viendo la escena. Parecía incluso que tenían esperanzas de ser el siguiente. Salvador se acercó por detrás de uno de ellos. No era valiente pero la escena le había impactado como nada lo había hecho antes. Cogió el martillo y, con un movimiento rápido, lo subió encima de su cabeza para, inmediatamente, bajarlo contra la cabeza del individuo que tenía más cerca. Cayó fulminado sin saber lo que le había pasado. Ni siquiera le dio tiempo de decir nada. Su compañero se vio salpicado por la sangre que había emanado del tremendo golpe.

El hombre calvo paró en seco sus movimientos y se levantó. Salvador, aprovechándose del factor sorpresa, volvió a levantar el martillo y, con una rapidez que él nunca hubiera sospechado, descargó otro golpe mortal al hombre que tenía a su derecha. No tuvo tiempo de pensar en lo que hacía. Lo único que quería era salvar a la niña. Esta vez le dio en la cara. Cayó fulminado con la misma cara de sorpresa que su compañero. El restante hombre que quedaba se subió los pantalones de forma rápida y se quedó mirando a Salvador. Éste le miró con un odio indescriptible.

Estaba caliente y quería vengar a la niña vengarla. Vio el odio en sus ojos y temió por su vida. Se dió la vuelta y salió corriendo. Salvador empezó a perseguirle, pero los llantos de la niña le hicieron volver a la realidad. Empezó a sollozar y se estaba intentando tapar con sus ropas destrozadas. Pero no lo conseguía. Salvador se paró en seco y olvidó al hombre que perseguía. Se acercó a la niña y cuando iba a coger sus ropas para taparla, la niña se acurrucó más. Le empezó a decir palabras suaves y al final consiguió que la niña aceptara su capa, que había cogido antes de salir.

Poco a poco se ganó la confianza de ella y se la llevó a casa. El espectáculo era lamentable: le habían arrancado toda la ropa, tenía la boca

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 1

llena de sangre y le habían saltado un diente al golpearla con un objeto contundente, que supuso Salvador que era un bastón, en su bajo vientre lo tenía lleno de sangre y apretaba las piernas con fuerza. Ni siquiera las dejó de apretar cuando María, la mujer de Salvador, la empezó a limpiar. Pasaron los días y la niña se iba recuperando; mientras, Salvador intentaba saber algo de ella preguntando en el barrio. Nadie sabía nada de ella, pero sus preguntas no cayeron en saco roto, El hombre calvo se enteró de las pesquisas de Salvador.

¿Quién es ese hombre?. Su nombre es Julio Pastor, es la mano derecha del Conde de Vinadorza. Dicho Conde es un hombre respetado. Tiene una reputación intachable y es famoso por sus orfanatos en defensa de los pobres de la ciudad. Toda la ciudad le respeta. Pero tiene un lado oscuro. La venta de esclavos. Su mejor cliente es un mercader llamado Abdul, del Reino de Granada. Este mercader tiene una afición desmedida por las niñas. Y si son blancas mucho mejor. Y cada vez su apetito es mayor. Mantiene dos harenes. Uno el normal, y otro de solo niñas que al llegar a la edad adulta hace desaparecer sin ningún atisbo de piedad, adulta, para él, es cuando tienen 13 años. Y el Conde, sabiendo que paga muy bien, se está dedicando a raptar niñas indefensas. Que no tengan familia o que ésta sea muy pobre y que no tengan casi ningún recurso sino a vender su hija. Pero no sólo se dedica a esto. También trafica con esclavos con mercaderes del centro de África, es un negocio muy lucrativo. Tanto que si ya quisiera se podría retirar con una gran fortuna. Pero el hombre es avaricioso. Julio Pastor es su lugarteniente. Está al tanto de todos los tejemenes del Señor. Él se encarga de visitar regularmente los orfanatos de su señor para encontrar niñas con la descripción adecuada. Se informa y si ve que puede hacerla desaparecer sin ningún ruido actúa. Perola otra noche se excedió. La niña se le escapó de lugar de donde estaba encerrada y Julio, al capturarla de nuevo en medio de la calle quiso castigarla violándola. Sabiendo que en ese estado no serviría para los planes del Señor. Pero no le importaba. Quería castigarla, en eso apareció Salvador.

Y no sólo eso, sino que empezó a hacer preguntas que Julio no consideraba adecuadas. Además, tenía una cuenta pendiente con él.

2. El organigrama de la sociedad del Conde

El Conde es el jefe máximo de la organización y el principal cerebro. Julio es su lugarteniente y aparte del músculo también tiene una inteligencia que le gusta al Conde. Poco a poco se le hace imprescindible sus servicios. Todos los que trabajan piensan que el jefe es Julio. Nadie conoce, excepto Julio, las actividades del baron. Existen tres orfanatos subvencionados por él. En ellos están los pobres que los servicios policiales encuentran por las calles y también aquellos que los hombres de Julio encuentran para sus planes. Hasta hace unos meses buscaban a hombres sanos y fuertes, a mujeres en edad de procrear y a niños. Todos ellos los vendían a un mercader, que una vez cada dos meses, llegaba con su caravana a las orillas de Argel. Allí recogía a esos esclavos blancos y lo pagaba con oro procedente del interior de África. Los hombres fuertes los necesitaba para los trabajos más duros en las minas, las mujeres para su harén particular y los niños para convertirlos en sus soldados personales. Pero en uno de estos encuentros le habló de la extraña petición del mercader de Granda y así empezaron los tratos con el mismo para conseguir niños muy jóvenes. Y así, las desapariciones de niñas en Barcelona empezaron de manera escalonada. Hasta ahora han desaparecido 15 niñas en 2 meses. Una cifra muy alta. Más de la mitad de ellas han desaparecido en los orfanatos. Normalmente decían que habían muerto y en menor mediada que habían salido de su propio pie y no sabían donde estaban. En dos ocasiones las compraron a familiares que estaban de paso y que eran muy pobres. Julio les garantizaba que cuidaría de sus hijas. Y los padres, confiando en él y viendo, con avaricia el dinero que les daba, aceptaban de buen grado. Esta última niña la habían cogido de uno de los tres orfanatos y se la habían llevado a una casa que tenía la organización que estaba preparado para contener los esclavos que iban a vender. Logró escaparse y Julio montó en cólera. ¡Si hablaba podría ponerle en un grave problema!. Pero logró cogerla en el último instante.

El resto de la historia se conoce. El Conde se enfadó con el al enterarse de lo que había pasado, pero él le restó importancia diciendo que la niña estaba muerta.

Así tendría algo de tiempo para encontrarla, y matarla a ella y al hombre que la salvó. Las pesquisas de Salvador para saber algo más de la niña puso sobre la pista a Julio. La venganza estaba cerca y además, podría enmendar el error. Dos pájaros de un solo tiro.
Una noche, Julio y seis de sus hombres asaltaron la casa de Salvador. Quiso la suerte que niña y él se habían ido a casa unos amigos de Salvador para pasar la noche. Cuando al día siguiente regresaron el espectáculo fue macabro. Habían violado a su mujer y a su hija y luego, han desangrado a su hija –convirtiéndose en una especie de momia antigua- y a su mujer le habían rajado completamente encima de la mesa del comedor. Además, les habían rasgado el estomago y sus intestinos estaban fuera. Colgando. Salvador se puso lívido. Su Mundo había desaparecido. Por suerte, la niña se había quedado fuera y no vio nada. Salió fuera de su casa y empezó a llorar desconsoladamente. Sus vecinos se acercaron e intentaron saber que le ocurrió. Les explico un poco de lo que había pasado y algunos entraron. Salieron enseguida con la cara blanca.

3. Los PJs entran en escena

El superior de los personajes les manda llamar a su despacho para encargarles una misión. Les explicará que se ha cometido una masacre en la ciudad y que tienen que investigarlo. Les pedirá mucho tacto ya que ha sido un asesinato muy brutal. Hacía mucho tiempo que no había ocurrido nada de esto. Explicará, ante las preguntas de los personajes que:

A) Las paredes de la casa está llena de signos demoníacos. Hecha con la sangre de las víctimas. Son inscripciones en latín que hablan de la llegada de Satán.

B) Se han encontrado elementos que indica el origen demoníaco del asalto. Se han encontrado, en la mesa del comedor, a la mujer abierta en canal, a dos candelabros de oro pequeños, a un cirio negro al cual le queda poca vela y a un Cáliz lleno de sangre medio seca.
Con una tirada de Con. Mágico podrán saber que esos son, más menos, los componentes para hacer una Misa Negra.
La cual tiene el objetivo de hacer una petición a Lucifer. Pero otra tirada le podrá indicar más cosas. Algunas de ellas se pueden dar cuenta ahora y otras en el lugar del crimen. Los componentes necesarios son: un sacerdote apóstata, una mujer hermosa, dos candelabros de oro pequeños, un cirio negro hecho de grasa de ahorcado, un Cáliz consagrado, un niño nonato, sangre de niño bautizado menor de un año de edad. Una tirada de Con. Animal les indicará que la vela del cirio está hecha de grasa de animal. Una tirada de Otear junto con una de memoria con un plus del 50% en caso de estar en la casa de Salvador, les dirá que el Cáliz l han cogido de su taller ya que tiene otro igual en la trastienda. Del niño nonato no encontrarán rastro y la sangre, se supone que es la de su hija pero ésta tiene 7 años de edad... Es decir, los asaltantes intentaron despistar a los investigadores para que no se den cuenta de sus verdaderas intenciones. En lo que no se han equivocado los asaltantes ha sido en lo de la mujer hermosa porque si que lo era y en los candelabros de oro.

C) Los sucesos ocurrieron en la noche del 23 al 24 de Julio. Era una noche sin Luna ya que habían nubes en el cielo.

D) Pueden ir a ver al médico que ha visto los cadáveres. Aunque tendrán que darse prisa porque el enterramiento será dentro de poco. El médico les indicará que han violado a las dos mujeres, que han desangrado a la niña con un corte en la yugular y que a la mujer la ataron en la mesa y que le hicieron un corte en Y en el tórax. Las mujeres estaban vivas mientras las violaron (lo sabe por el color de la sangre que ha encontrado en sus partes íntimas).

E) Parece ser que un vecino ha visto algo. Tienen que verle e interrogarle para descubrir más cosas.

F) También pueden interrogar a los Jurats que estaban de patrulla ese día y no se enteraron de nada. Por cierto, todos han sido expedientados y ahora están sin trabajo a expensas de la investigación. Por cierto, uno de ellos se dedica a robar en aquellos talleres que tiene que vigilar y se pondrá nervioso cuando los Pjs vayan a interrogarle. VER ANEXO DE LOS JURATS.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 1

G) Pueden visitar al Obispo Xavier de Carles. Es un especialista de cultos satánicos. Siempre lleva guardaespaldas ya que ha recibido muchas amenazas de muerte. Lo podrán encontrar en un pequeño despacho en la sede de la Inquisición. Si van a verle y no se han dado cuenta de las pista b), el Obispo podría ayudarles. Es un anciano que ha bregado con muchos satanistas. Muchos falsos y algunos verdaderos. Incluso podría darles algunos nombres de posibles adoradores de Satán que. Uno de ellos se encuentra en las mazmorras del Castillo. Está medio loco y no dirá más que tonterías aunque si le comentan un poco la escena del asesinato, mirará fijamente al PJ que haya dicho eso y con una voz que no es la suya dirá: "Yo no cometo
tonterías, mortales. No me molestéis más". Luego volverá a ser el mismo y no podrán sacarle nada más.

H) Que tienen que actuar muy deprisa para que no cunda más pánico en la ciudad. Su Majestad el Rey está muy interesado en el asunto así que quiere resultados rápidamente.

4. En la escena del crimen

La casa está situada en el Barri Gremial. En él viven, trabajan y venden sus productos los artesanos de la ciudad. Está en la zona de la Fustería, que es la calle donde se encuentran los artesanos relacionados con el trabajo de la madera. En este caso, Salvador le gustaba hacer estatuas de madera aunque tenía que dedicarse a hacer muebles ya que así ganaba lo suficiente para vivir. Se puede decir que lo de las estatuas era un hobby ya que no le era muy rentable.
Su casa es de dos pisos. Como la mayoría de los artesanos, la planta de abajo es su taller y a la vez tienda para exponer sus productos. La planta de arriba es su casa. Compuesta por comedor, cocina/despensa y habitación de matrimonio. Todos los muebles los ha hecho Salvador. A la entrada hay un Jurat que cuida de la casa para que no roben nada. Al ver los personajes les impedirá la entrada a menos que les de un papel que indique que también son Jurat. Estos papeles los tienen todos para identificarse.
O una tirada de Suerte para que les reconozca. Si le preguntan les dirá que está todo tranquilo y que no ha entrada nadie, excepto los Jurat que llegaron a la escena del crimen en primer lugar.
Una tirada de Psicología difícil indicará que algo le preocupa. Si la sacan y le preguntan les dirá que, serán imaginaciones suyas, pero que un mendigo ha estado toda la mañana en una esquina de la calle. No pasaría nada sino fuera porque no paraba de mirar la casa y no pedía nada de dinero a los transeúntes. Al ir a investigar, el mendigo desapareció rápidamente. No le dio la mayor importancia. La descripción que hará no les dirá nada fuera de lo normal.
El supuesto mendigo no es sino un hombre de Julio, el cual lo puso ahí para que observara la casa y que al ver a Salvador le avisara de forma inmediata. La sagacidad del Jurat hizo que la vigilancia se interrumpiera de forma brusca.
A pesar que han retirado los cadáveres, el espectáculo aún es dantesco. En la habitación del matrimonio ven que la cama está llena de sangre igual que en una esquina. Aquí fueron violadas. En la cocina se ven muchos trastos por el suelo. Aquí, la mujer de Salva intentó defenderse sin mucho éxito. En el comedor, la mesa está situada en el centro de la estancia. Está llena de sangre. Encima de la misma está un candelabro y un cirio con la vela de color negro. En el suelo está el otro candelabro de oro y el Cáliz.VER PUNTO 3B. En Las paredes hay unas frases en latín: Satán está a punto de llegar,
Jesús va a morir y Lucifer vivo come y esta niños. Está última frase está mal escrita. Con una tirada de Lee/Escribir Latín se podrá leer de forma correcta: Lucifer está vivo y come niños. Con las prisas al escribirlas, se equivocaron. Esto podría indicar a los PJs que los que escribieron esto no estaban muy duchos en latín. Y se supone que para hacer el hechizo hace falta un sacerdote apóstata. Y los sacerdotes saben leer y escribir muy bien el latín... Poco más pueden sacar en claro de la casa. En la planta baja esta el taller. Aquí, aparte de poder ver que hay una copa de Cáliz igual que la está arriba, podrán ver que, con una tirada de Otear difícil, hay un hueco en la pared donde está una pequeña
caja fuerte. Está abierta y no hay nada en su interior. Normalmente los satánicos no roban, solo buscan la adoración a Satán. Además, no es normal hacerlo en medio de una casa en Barcelona. Todo esto tiene que hacer pensar a los personajes y sacar la conclusión que aquí hay algo más que lo que en un principio se ve.

5. Intervención Real

En un momento dado, a discreción del DJ, un hombre saldrá al encuentro de los PJs. De mediana edad, con barba, tiene un andar que puede indicar pasotismo pero una mirada a sus ojos quita de ese error al observador. Sus ojos demuestran una inteligencia que, por desgracia, solo utiliza para su propio beneficio. Este hombre se llama Joan de Miquel. Es uno de los secretarios de su Majestad el Rey. Su Majestad ha sido informado del horrible asesinato y ha quedado conmocionado. A pedido a uno de sus secretarios que se informe de cómo van las investigaciones y que le mantenga informado en todo momento. Todo sería normal sino fuera que Joan de Miquel quiere aprovechar estas oportunidades en su propio beneficio. Quiere aprovecharse de los PJs para subir puntos frente a su Majestad. El primer contacto será amable. Pero una tirada de Psicología Difícil (está acostumbrado a mentir y ocultar sus sentimientos) les indicará que no dice la verdad en que solo está para informar al Rey. En caso de fallar la tirada en más de 50%, los PJs tendrán la sensación de que pueden contar con su ayuda. A partir de aquí, Joan empieza una investigación paralela. Pero sin resultados. Esto hará que guarde un rencor hacia los personajes. Si en algún momento recurren a él, que el DJ lo utilice como le convenga. Es un comodín en esta historia. Este personaje se introduce aquí pero volverán a verlo en otros módulos.

6. Sigue la investigación

¿Dónde están Salvador y María? Pues se han escondido en la casa de un amigo. Es la misma casa donde pasaron la noche aciaga. Siguen escondidos aquí. Si preguntan en la posada o algún vecino, les podrían decir quienes eran sus amigos. Concretamente son tres. Tendrán que elegir una casa al mismo tiempo que los hombres de Julio hacen lo mismo. Si tienen suerte coincidirán. También puede ocurrir que los PJs dividan el grupo para ir a las tres casas a la vez. Con una tirada de Suerte, descubrirán que no son los primeros en preguntar por lo mismo….

¿Cómo pueden elegir la casa correcta? La de Jordi les dirán que vive en una casa muy pequeña y humilde en el puerto de Barcelona. Demasiado pequeña para que pueda esconderse Salvador. Está muy expuesta a las miradas indiscretas. La de Mané está a las afueras de la ciudad. En un pueblo llamado Horta. Muy arriesgado para Salvador llegar hasta allí. Su viaje, al estar acompañado de una niña pequeña que casi no habla, podría levantar sorpresas.

1) Mané. Es carpintero. Si van a verlo lo encontrarán muy afligido por su amigo y bastante preocupado. Hace dos días que no lo ve. La última vez fue en la posada del barrio. Es amigo suyo desde que eran críos.

2) Sergi. Esta es la casa dónde se esconden. Él es Notario. Vive en la parte alta de la ciudad. Es desde hace muchos años amigo de Salvador ya que muchos de los muebles se lo ha hecho él y, al verse tanto por motivos comerciales han derivado en una buena amistad. Si los PJs eligen ir en primer lugar aquí podrán ver lo que a continuación viene. La casa está un poco apartada del resto. Tiene un jardín
bastante grande. Está muy cuidado ya que es una de las aficiones de Sergi. La puerta de hierro está abierta y a unos metros a la derecha verán a un hombre joven, un criado, en el suelo en medio de un charco de sangre. Si echan a correr oirán ruido de lucha. Nada más entrar en la casa un criado está luchando contra dos hombres y lleva las de perder. Si no actúan rápido lo matarán. En total en la casa hay 7 asesinos. Quedan 2 criados, Sergi, Salvador y la niña. En la planta de arriba, en un salón grande verán la siguiente escena: Sergi y Salvador defendiéndose con unas sillas frente a 4 hombres. María está detrás de ellos, escondida debajo de la mesa. A su izquierda está el criado que queda, luchando a la espada con otro hombre. Tendrán que actuar deprisa. Al criado le quedan pocas fuerzas y a Salvador y su amigo lo de luchar con las espadas no es su fuerte.

En caso de que no elijan esta casa en primer lugar. Al llegar verán una auténtica masacre. Los tres criados están muertos. También Sergi. A Salvador lo encontrarán en la planta de arriba. Está llorando y tiene a María en sus brazos. Muerta. No dirá nada coherente. Sólo que le persiguieron y pudo esconderse en la casa hasta que se fueron los intrusos.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 1

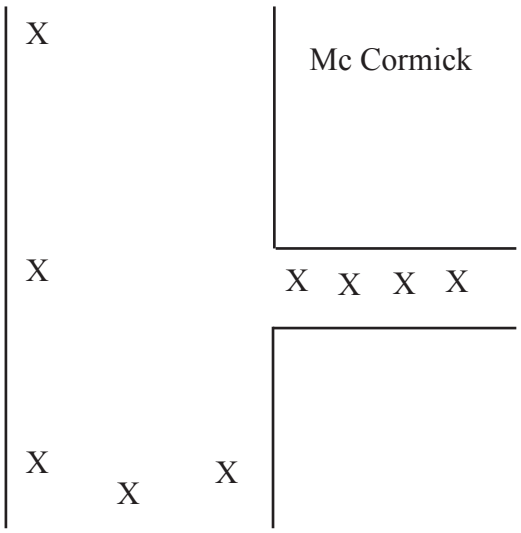
3) Jordi. Tiene una humilde casa en el puerto. Conoce a Salvador porque hace muchos años, le ayudó en un caso de robo en el cual se vio involucrado injustamente. Salvador testificó a su favor y desde entonces son buenos amigos.

7. Salvador y ¿María?

Cuando se recupere, Salvador les contará todo lo que sabe. Desde el principio y contestará todas las preguntas que le hagan. De todas formas lo hará de forma automática. Como si fuera un robot. Las circunstancias le han sobrepasado. Los PJs, se supone, pondrán patas arriba la ciudad en busca del hombre que le han descrito. Y naturalmente le llegará a los oídos del Conde la torpeza de su lugarteniente.
El Conde de Vinadorza monta en cólera y ordena a Julio que acaba con el problema de una vez. Julio le promete que lo hará y esta vez no fallará. Se encargará él de forma muy personal.
Julio movilizará a sus hombres para que encuentren a Salvador (y a María si aún sigue viva). Así, pronto sabrá que van a trasladarlo delante de un Juez que se ha interesado por el caso. Es el momento decidido para eliminarlo.

Los PJs serán los encargados de llevar a Salvador al juzgado. Aparte irán con ellos tres Jurats. Lo llevarán en un carromato tapado llevado por un caballo. El carromato de distribuye de la siguiente forma. Delante van el conductor y un pasajero. Dentro pueden ir 4 personas cómodamente. Pregunta a los jugadores como están situados sus personajes. Como todos sabemos, cuando hacemos esta pregunta, rápidamente se ponen en tensión esperando un suceso.
Lo habrá pero les vamos hacer esperar. El primero es para despistar. Consiste en un carro atravesado en medio de la calzada. No hay callejones donde puedan meterse con el carro. Para la acción y pregunta a los jugadores. Estos se pondrán nerviosos y creerán que es el momento. No. Es un simple accidente. Una rueda estropeada que si los PJs les ayudan, una pareja de comerciantes se lo agradecerán con un par de monedas. El siguiente suceso es el de verdad.

La emboscada la hacen 10 hombres. Julio se queda en una azotea observando los sucesos. No quiere intervenir porque hay muchos testigos y no quieren que le vean.



De todas formas querido Pj, si quieres que intervenga utilízalo. No tengas miedo. Pero eso sí, guárdate que no lo maten que lo necesitas para el último acto de la aventura ;)

La excusa es una pelea iniciada por hombres pagados por Julio. Será una pelea de unas 20 personas y cuando los PJs vayan a investigar ocurrirán varias cosas.

A) La primera es que cesará la pelea de forma inmediata.

B) Seguidamente pondrán un pequeño carromato al Norte y al Sur de la calle para que no puedan escapar.

C) Por último Mc Cormick. De un ballestazo matará a uno de los Jurats. Es la señal para el resto de los hombres.

Gritando se abalanzarán sobre ellos. Si son rápidos dos podrían impedir que los 4 del callejón entraran en la calle. Mc Cormick está apostado en un segundo piso y no parará de disparar la ballesta hasta que sea herido o cuando alguien rompa la puerta de la casa donde está situado. En ese momento saldrá corriendo por la puerta de atrás mientras el esbirro que tiene escondido en la puerta principal distrae al Pj.

Naturalmente cada Dj tiene que ver el nivel que tiene su grupo y actuar en consecuencia. A lo mejor Mc Cormick puede hacer muchos estragos. Tú decides querido Director de Juego.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Mc Cormick

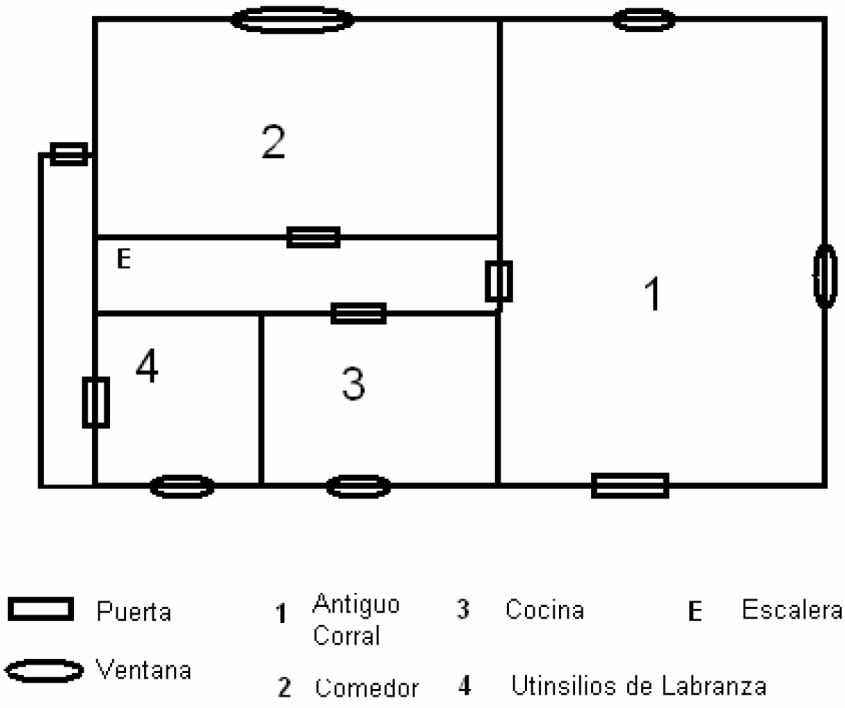
Mercenario inglés. Tiene 40 años. Es pelirrojo y muy guapo. De media estatura y con una barba bien afeitada. Es un consumado especialista con la ballesta. La elección del arma es compresible porque es un consumado cobarde en combate. Por eso si es herido en algún momento dejará en la estacada a sus compañeros. Ya más tarde, si sobreviven, intentará inventarse una excusa con su mal acento castellano y su gran carisma. Su ballesta es de una gran calidad. Fue hecha expresamente para él. Como pago mató a su creador…. La distancia corta de su ballesta es de 4 a 40 metros. El daño básico es de 1D12 (que sumando 1D6 por tener habilidad 20 hace que un pivote haga mucho daño).
Por cierto, por si no lo había dicho, lleva activado un Talismán de Invulnerabilidad que da 5 puntos de protección.
Que sumado a la cota de mallas (3) y al casco (2) que lleva hace que darle sea muy difícil.

8. La Masía

Al final llevarán a Salvador ante el Juez. Éste, ante lo ocurrido les ordenara esconder al testigo hasta nuevo aviso. Ni siquiera querrá saber donde van a esconderlo. Cuando lo necesite como testigo mandará una notación al Jefe de los Jurats para que lo traigan a su presencia.
La Masía está a las afueras de Barcelona. Fuera de los caminos principales. La alquilan a una pareja de pageses que viven en ella. No la tienen muy cuidado ni tampoco el campo del alrededor. Sus hijos murieron todos en la guerra y ellos sólo están esperando el día en que el Redentor les lleve junto a ellos.

Distribución de la planta baja:

1. Se utilizaba como corral. Aquí se guarecían los animales, que no fuesen caballos ni mulas que para eso tenían las cuadras, buscando calor y comida. Hoy en día sólo queda suciedad. Incluso las ratas están haciendo su Agosto aquí. Lo más extraño es que esté aquí la puerta de entrada. ¿En que pensaría el que la hizo?. Es una puerta doble ya que así los anímales tenían fácil la entrada.



2. Es el comedor. Es bastante sencilla esta habitación. Hay una gran mesa rectangular y una gran ventana. En sus mejores momentos se llenaba de personas.

3. La cocina está muy bien cuidada. Aquí es donde pasan la mayor parte del tiempo la pareja de pageses. Una chimenea, dos armarios, una mesa pequeña, sillas e incluso un cuadro forma el mobiliario de la cocina.

4. Aquí guardaban los utensilios de labranza. Se entra por las cuadras. Ahora es una habitación completamente vacía. La ventana que hay es muy pequeña. Lo suficiente para que entre un poco de luz. Sólo existe polvo. La puerta da a las cuadras. Igualmente vacía, sólo quedan viejos utensilios oxidados.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 1

Distribución de la planta alta:

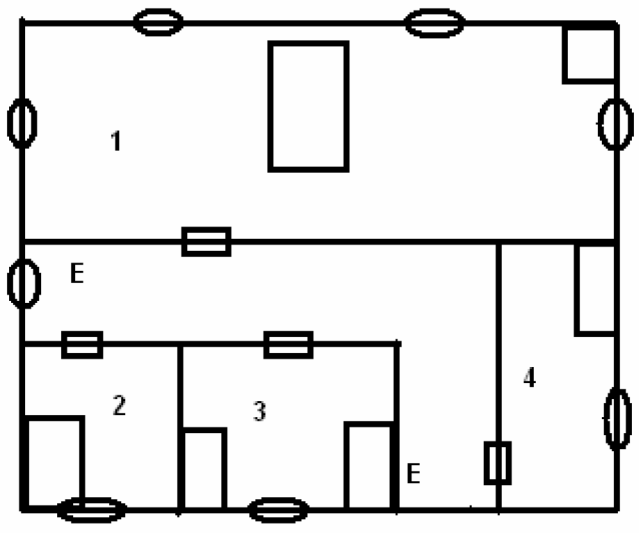
1. Esta es la habitación donde duermen la areja de pageses. Tienen una cama grande, a su derecha está la chimenea que en invierno siempre tienen encendida. La estancia se completa con una pequeña mesa que sirve para todo y dos armarios roperos. Desde a leer hasta poner el cazo para lavarse por la mañana.
Hay 4 ventanas que hace que por las mañanas haya muchísima luz.

2. Una habitación sencilla. La ventana está medio rota y por eso esta habitación siempre está gélida en invierno.

3. En esta habitación dormían dos de sus hijos más queridos. Está en perfecto estado y muy limpia. Eso es debido a que la madre aún piensa que algún día volverán sus hijos y quiere que lo encuentren tal como estaba cuando se fueron.

4. Esta habitación está llena de juguetes de madera. La razón es que era de su nieto que murió a los dos años presa de unas fiebres.

E Escalera hacia la buhardilla. Ésta es muy pequeña y está completamente vacía.
No existen ventanas.



Planta alta

En la casa viven la pareja de pageses. Conocen al superior de los PJs y éste pensó en ellos para que las alquilara la casa. No han querido dejar su casa a pesar del peligro que podrían tener. Pero se niegan abandonar a la casa. Dicen que serían malos anfitriones. Así tenemos a los personajes, a Salvador y a los dos ancianos. El ataque será por la noche así que van a tener tiempo de prepararse.

A continuación un horario sobre el ataque:

23:30 Se reúnen todos los atacantes a 1Km para decidir como atacar.

00:15 Comienza el asalto. Se dividen en 2 grupos de 4 hombres cada uno. En uno de ellos esta liderado por Julio. El Monje se lanza los siguientes hechizos: Ungüento de Bruja, Invulnerabilidad e Invisibilidad. Se tele transportará y para eso lanzará una especie de polvo grasiento sobre su cabeza y antes que toque el suelo ya estará en la habitación. El Monje sólo llevará en sus manos a una estatua de Áspid. Como verá que puede pasar por las puertas le ordenará (es una Áspid Emorois) que busque donde está Salvador dándole la descripción del mismo y cuando lo sepa que vuelva a la habitación y él le seguirá. Sólo le dará 10 minutos. Si ve que se vuelve visible volverá a lanzarse el hechizo sólo si se ve en peligro, pero sin palabras (-25%). Mientras, uno de los grupos, armados con ballestas (no sería mala idea que estuviera Mc Cormick) se apostará alrededor de la casa. Pero no dispararán aún. El grupo comandado por
Julio estará escondido detrás de un árbol que está enfrente de la casa esperando la señal del Monje para atacar. O si ven que lo descubren,
atacar sin esperar señal. Si el Áspid vuelve, El Monje hace la señal convenida que es haciendo el sonido de una serpiente moviéndose. En ese momento, Julio y sus hombres se abalanzarán sobre la puerta principal con un pequeño ariete que llevarán entre dos caballos.

00:25 Hora máxima que tiene el Monje para dar la señal. Si han descubierto al Áspid o ésta no encuentra a Salvador. De cualquier manera el ataque ya habrá empezado abajo. La intención del Monje es matar a Salvador mediante un Áspid. Sólo lleva 3 estatuas y las tres son Emorois (recordemos que este es el tipo que hace que su víctima se desangre al impedir que la sangre se coagule, y que la víctima debe tirar RESX2 para que no le haga efecto el veneno. En el manual habla que si la pasa estará en coma 2D6 horas, yo personalmente te recomiendo 1D10 minutos). En caso de combate las Áspid tienen Esquivar 20%, una RES de 5 y carecen de armadura. En caso de apuros usará sus tres bastones, tanto para defensa como para ataque. Si se ve en grandes apuros utilizará el hechizo de Conmoción para así ganar la iniciativa y escapar. Utilizará mucho las habilidades de Discreción y Esconderse y normalmente no preferirá enzarzarse en un combate cuerpo a cuerpo. El segundo grupo, con sus ballestas dispararán a todo aquel que salga de la casa y no le reconozcan.
Si ven que sus compañeros lo están pasando mal, saldrán de sus escondites para tener mejor disparo (menos Mc Cormick, claro está….).

En resumidas cuentas Dj: El Monje matará a Salvador de la forma menos peligrosa para él. NO luchará cuerpo a cuerpo a menos que no tenga otro remedio. Intentará esconderse siempre que pueda y muy a malas se volverá a lanzar el hechizo de tele transportación.

Intenta que no lo maten ya que es un PNJ importante durante toda la Campaña. En esta, su primera intervención, los jugadores deben descubrir a un personaje oscuro e intrigante. Cómo no habrá en ningún momento el Dj debe esforzarse por hacerlo muy poderoso pero más con intenciones que con hechos. Ya tendrán otros momentos los jugadores para descubrir todo el potencial del Monje.
En cuanto a Julio no importa que muera o viva. Será él o los personajes. Nunca se rendirá.

ANEXOS DE LA PARTIDA

Los Jurats

1. Julián de Malvasía. Hombre de 40 años, veterano de las guerras con Castilla. Es Jurat desde hace año y medio. Es un hombre muy reservado pero con un gran sentido del deber.

2. Lope de Salvat. Marinero de 25 años que después de un encontronazo con piratas berberiscos decidió que era menos peligroso quedarse en tierra firme. Su tío es secretario del Ayuntamiento y eso le ha permitido entrar dentro del cuerpo. Está hecho un ligón empedernido.

3. Joan Pi. Este es el hombre que roba en los talleres que debe vigilar. Por ahora sus robos han sido de pequeña cuantía y por eso los dueños no se han dado cuenta. Aunque él piensa que si se han dado cuenta. Pero las deudas que ha contraído con el “Larguiche” le obliga a robar. Poco a poco irá aumentando en sus robos. Los hechos acaecidos le han quitado esa opción de reunir dinero y no sabe que hacer en estos momentos. En caso de interrogatorio de los PJs, se pondrá muy nervioso (tirada de Psicología fácil) y si se le presiona, ya sea por labia o por tirada de Mando, se declarará culpable de esos robos. No sabe nada de los asesinatos.
Son solo tres los miembros de la patrulla de esa noche. Los encontrarán en sus casas o en el Ayuntamiento.

El “Larguiche” es un ratero de poca monta que se dedica a prestar dinero a aquellas personas que deben dinero por culpa del juego. Tiene un socio que se dedica a cobrar en caso de impago. Si los PJs quieren saber más de él, solo tienen que visitar el Barri del Mal Viure. Zona donde vive la escoria de la ciudad. Con una tirada de Soborno, podrán encontrarle sin ningún problema preguntando a cualquier mendigo de la zona. Si los jugadores son sutiles, podrán conseguir un buen aliado en el “Larguiche”. Si ve que la colaboración le da buenos frutos, no duda en aliarse con cualquiera.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 1

El Monje

Su verdadero nombre es Antonio Segovia. La vida des este hombre es muy oscura. Poco se sabe de él. Va siempre vestido con un hábito negro. Sus manos están tapadas con guantes, también negros. Igualmente, también lleva pantalones negros. Y nunca, se quita una máscara que lleva en la cara. De igual color que su ropa. Habla muy poco y casi todo el mundo rehúsa acercarse a él a menos que no sea necesario. Nunca habla de su pasado. Sólo se sabe que la organización le ayudó en un gran momento de apuro para él. Estaba apunto de ser quemado vivo en una aldea de Galicia por brujo. Exactamente por difundir la peste y por hacer tratos con el Diablo. Un hombre del Conde, viendo que sería un personaje de incalculable valor lo rescató de la masa enfurecida. A pesar de haberlo salvado sólo le dijo su nombre. En el viaje de vuelta a Barcelona no articuló palabra. El Conde lo conoció y enseguida lo hizo uno de sus favoritos por su poca locuacidad y por su alta efectividad. Antonio se encuentra que por vez primera tiene una familia y responde de manera adecuada. Está muy contento con el Conde y hará por él todo lo que le pida.

Antonio vive en una pequeña torre a las afueras de Barcelona. En un lugar poco frecuentado por los lugareños por la fama que posee. Eso le permite a Antonio trabajar sin ningún problema.. Es una torre de varios pisos y llena de figuras de Áspides. Desde hechas en barro, a otras hechas de madera e incluso en bronce. Todas están representadas en tamaño real. La vida la hace en dos sitios especialmente. En el último piso de la torre donde tiene una gran biblioteca con temas de lo más variado pero sobretodo de Áspids. ¿Por qué de esta obsesión?. Desde pequeño la tiene. Siempre la han encantado las serpientes. Y eso es algo que descubrió de Astaroth oportunamente. Se apareció ante él y le convenció para que hiciera un trabajo para él. Lo cumplió pero el poder se le fue de las manos y contagió a toda su familia de la peste muriendo al cabo de poco. Eso le trastornó completamente quedando a merced del Demonio. Éste, normalmente se hubiera desembarazado de él pero le cayó en gracia y lo dejó vivir aunque no interviene en su vida a menos que sea invocado.

En el sótano de su torre está dividido en tres estancias. En una esta llena de serpientes. Es una sala bastante grande. Algunas veces les da de comer él, pero normalmente ellas se buscan el alimento gracias a una pequeña red de túneles que usan las serpientes para entrar y salir. A las serpientes les gusta Antonio por eso buscan su aprobación y siempre vuelven a su casa. El habla con ellas, las acaricia. Encuentra en ellas la aprobación que la humanidad no le da. Por eso nunca tiene piedad de sus víctimas. Les da igual. Eso si. Nunca pueda maltratar ni ver que maltratan una serpiente. La otra sala es un laboratorio de alquimia. Aparte de poder invocar Áspids también es un consumado mago, experto en Alquimia.

Y la última sala. Esta totalmente a oscuras excepto cincos pequeñas velas negras que forman un pentagrama. Siempre están encendidas estas velas. Esta sala siempre tiene un olor conjunto de Romero y de azufre. Aquí invoca a Lasith, lugarteniente de Astaroth.

¿Por qué va siempre tapado?. En realidad solo va tapado cuando existe posibilidad de que le vean. En su casa no lleva la túnica ni la máscara. Va tapado porque aparte de las cuatro variedades de Áspid que hay, Astaroth ha puesto a su disposición otra más (VER ANEXO ÁSPID VIDARIS).

Gracias ella, posee habilidades que de otra forma no tendría. No le gusta mucho utilizarla ya que puede dar el caso de que le afecte a mente y cuerpo. Por eso tiene el lado derecho convertido en escamas de serpiente y algunas veces se queda parado, como atontado. Ya que le ha afectado a la mente también. Se tapa la cara con una mascarilla para que la gente no se asuste ni que le ponga cara de asco o pena. Lo odia.

La razón por la que se tapa el resto del cuerpo es por la peste. Sabe que se propaga solo con el contacto directo del enfermo. Y le tiene un pánico atroz.

Su mano derecha está llena de picaduras de serpiente. Aquí es donde la Áspid Vidaris le pica para traspasarle el alma del asesinado. Es un momento de éxtasis para él. Naturalmente, antes de la mordedura, usa el Talismán Protección Mágica para así no verse afectado por los “efectos secundarios”. A pesar de eso a veces no le ha sido suficiente.

ANEXO ÁSPID VIDARIS

Su mordedura produce una paralización inmediata en caso de fallar una tirada de RES X 1. Inmediatamente, el alma de la vida queda encarcelada dentro de la serpiente. Y ésta vuelve a su amo para a su vez morderle y transferirle el alma. El invocante recibe los conocimientos de esa persona. Incluidos la facultad de lanzar hechizos. Al morderle la serpiente muere y desaparece convirtiéndose en polvo. La mordedura hace un daño de 1D4. Pero tiene un efecto secundario. El alma del invocante va desapareciendo. Y cada alma absorbida, si no pasa una tirada de RR con un malus del 25%, hace que el cuerpo y la mente se vea afectado. Volviendo loca la mente y convirtiéndose poco a poco en una serpiente humana.

En el cuerpo de la víctima también se producen efectos. Primero 1D4 de daño. Luego un tirada de RR con un malus del 50%. Si no la pasa, de forma inmediata, la viene una paralización total del cuerpo. Otra tirada de RR con el mismo malus. Si no la pasa, la Áspid se queda con su alma. Aparte de la paralización, cuando se le va el alma hace que su piel casi se convierte en papel y surja una enfermedad temida por todos. La peste. Los síntomas aparecerán en 1d8 horas. Todas las Áspid Vidaris llevan en su mordedura la enfermedad de la peste. Son una creación diabólica del lugarteniente de Astaroth. Lo "bueno" es que sólo se transmitirá por contacto directo con el muerto. Una inspección detenida en el muerto hará ver un bubón negro en la axila o en el cuello. Un 50% de probabilidades.

Por cierto, el invocante no es inmune a la peste... El Áspid tiene una inteligencia casi humana y buscará matar a su víctima en el mejor lugar posible. Tiene una semana de vida y a menos que se le ordene lo contrario no tendrá prisa en matar a su víctima.

EL MONJE

FUE 10
AGI 15
HAB 20
RES 10
PER 20
COM 5
CUL 20

Suerte 45
Aspecto 7
Peso 50 Altura 1.65

RR -10% IRR 110% PC 22

Armas: Escudo 95%, Cuchillo 80%

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 70% Con. Animal 75%, Con. Mágico 80%, Con. Plantas 65%, Latín 95%,Griego 70%,Francés 60%, Alemán 50%, Medicina 50%, Teología 45%, Otear 50%, Discreción 95%, Esconderse 97%, Esquivar 45%, Leyendas 60%, Ocultar 60%, Saltar 70%

Hechizos: Abrir Cerraduras, Aceleración, Aumentar el Conocimiento, Aparentar, Concentración, Conmoción, Corrosión del Metal, Detección de Hechizos, Detección de Venenos, Dominio del Fuego, Escudo de Bastón, Inmovilización, Inmunidad al fuego, Invisibilidad, Invocación de Demonios Menores, Invulnerabilidad, Liberación, Mano de Gloria, Metamorfosis, Protección Mágica, Tele transportación, Ungüento de Bruja .

NOTA: Tiene todos estos hechizos/competencias gracias al Áspid Vidaris. Muchas veces ha matado, a través de este Áspid, sólo para reunir conocimiento.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 1

Aparentar

Poción (Magia Goética) Nivel 6
Componentes: Lágrimas de mujer embarazada, el Ojo Derecho de un Hombre, la lengua de un mentiroso, la sangre del creador de la poción, Romero, agua de mar.
Caducidad: 1D10 días
Duración: 1D4 horas
Descripción: Poner la lengua y el ojo a fuego lento, durante 2 horas, junto con el agua de mar. Al mismo tiempo mezclar las lágrimas, la sangre y el romero. Pasado ese tiempo mezclar todo en el cazo y dejarlo enfriar 1 hora .Al beber esta poción se sufre una transformación profunda en la persona que se desee. Debe conocerla antes de beber
la poción. Mismo acento, mismos tics… Se hace una copia idéntica al ser que se quiera. Pero con limitaciones. No se consiguen poderes especiales y no se conoce nada de esa persona que no se conozca de antemano. Naturalmente no se copian las ropas ni nada que sea inorgánico. Cinco minutos antes de que acabe el hechizo, el ejecutante pierde la visión del ojo derecho y la facultad de hablar. Es el hechizo favorito de Astaroth.

Escudo de Bastón

Talismán (Magia Blanca) Nivel 5
Componentes: Bastón de madera, Sangre de Serpiente
Caducidad: Cuando el bastón sea tocado por otra persona que no sea el que hizo el Talismán. Pero sólo cuando no está activo.
Duración: 2D10 minutos
Descripción: El creador debe matar a la serpiente con sus propias manos. Untando, seguidamente, el bastón con la sangre. El talismán es el bastón. Se pone en la mano que se quiera usar, al activarse el bastón, empieza a moverse a gran velocidad y se coloca en el brazo. Forma un escudo por la velocidad que lleva. Tiene una resistencia de 70 (la Competencia a utilizar es Escudo). Se puede usar dos escudos. Uno en cada mano. De forma agresiva se puede utilizar de dos formas. Como arma cuerpo a cuerpo o como arma arrojadiza. Como arma cuerpo a cuerpo hace un daño de 1D6 (otra vez la competencia es Escudo). Cómo arma arrojadiza hay que hacer una tirada de IRR señalando al lugar donde se quiere mandar el Escudo de Bastón. El atacado puede esquivarlo si se está a más de 10 metros. Causa 1D10 puntos de golpe.

Estatuas de Áspides

Gracias a Astaroth, El Monje tiene la facultad de transportar a las Áspid como si fueran estatuas de madera a tamaño real. Para activarlas debe ponerlas en el suelo (o lanzarlas al suelo) y pronunciar la palabra “Vive” en hebreo.
Si la estatua se rompe, muere el Áspid.
Puede convertir 1 Áspid cada 5 días y la conversión dura 3 semanas.

NOTA: La características del resto de personajes no jugadores no las voy a poner.
Cómo ya he dicho repetidamente cada DJ debería saber como está su grupo.
Si pongo las mías me puedo quedar corto o pasarme en sus competencias para el resto de personas que jueguen este módulo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

CUANDO EL AMOR MUEVE MONTAÑAS

por Jordi Calvo

0. Introducción.

Los personajes deben investigar un poblado a las afueras de Barcelona. No es normal que les ordenen a investigar tan lejos pero los acontecimientos acaecidos han forzado a su superior a mandarlos.

1. Historia Principal

-Cuando el amor mueve montañas…
-¿Y cuando no las mueve?

¿Qué es lo que ha pasado en Solat?.
La llegada de un extranjero truncó su felicidad.
De eso hace dos años. Era un hombre joven, poco hablador y muy atractivo.
Una barba blanca, igual que el color de su pelo. Enseguida fue aceptado por la comunidad por sus conocimientos y porque siempre estaba dispuesto a ayudar a todo el mundo. Se hacía llamar Luis y nadie nunca supo de donde era ni de donde venía. Solo el acento le caracterizaba. Siseaba, siendo el único rasgo con el que se quedaron los pobladores. Al mes, se hizo amigo de un campesino de nombre Alberto. Éste vivía solo en una casita un poco apartada del pueblo. Sus padres y hermanos habían muerto hace poco por culpa de una peste que asoló el pueblo. En esos momentos tan duros, una persona estuvo al lado de él día y noche. Silvia, la hija del tendero de la única tienda de alimentos que existía en el pueblo. Y el roce hizo el amor entre los dos. Se enamoraron perdidamente y si estaban horas sin estar juntos, ya empezaban a echarse de menos. Con la llegada del forastero se hizo amigo de él e incluso lo invitó a vivir a su casa. Le recordaba mucho a su hermano mayor. Pero poco después, Silvia empezó a cambiar. No le apetecía salir de casa y apenas hablaba con nadie. Incluso Alberto empezó a tener problemas para verla. Pero Luis le decía que no se preocupara que a veces las mujeres eran un poco
extrañas. Que la dejar unos días para que se le pasara. Incluso le convenció para hacerle llegar mensajes. Pero la cosa empeoró con el tiempo.

Llegó un momento que Silvia sólo quería ver a Luis. Y sucedió la desgracia. Una mañana, su padre la encontró en su habitación. No respondía a su llamada y se preocupó. Forzó la puerta y vio a su hija colgada de una viga de su habitación. Balanceándose de manera casi imperceptible. Silvia se había suicidado. Alberto, al enterarse de la noticia se quedó quieto. Con la mirada perdida y surcando en su mejilla gruesas lágrimas. Dos días después la enterraron en el cementerio del pueblo. Fue una hermosa ceremonia en la cual estuvo todo el pueblo. A pesar de que había muerto en pecado al suicidarse, el párroco del pequeño monasterio que estaba en la cima de la colina, ofició el enterramiento y se comprometió a dar misa para ella a lo largo del tiempo. Alberto estaba destrozado. La cara empezaba a mostrar los signos de una persona que sentía que había perdido a lo más preciado en su vida. Luis fue una gran ayuda para él. Esa noche, mientras Alberto ahogaba sus penas en el alcohol y frente a la chimenea, contaba a Luis los muchos recuerdos felices que tuvo con Silvia. Y de repente Luis le preguntó:

-¿Qué harías por devolverle la vida a Silvia?
-Todo. Mataría si fuera necesario- dijo sin pensar Alberto
-¿Estás seguro de lo que estás diciendo?, ¿haría lo que fuese necesario?
-¡Si!, ¡cualquier cosa!- dijo con vehemencia y levantándose, con dificultad, de la silla.
-Entonces obedéceme y sígueme- cogiendo a continuación a Alberto para que no se cayera y llevándolo al exterior.
Fueron al cementerio y se colocaron delante de la tumba de Silvia.
-Te lo repetiré una vez más. ¿Estas seguro de querer devolverle la vida?
-¡Estoy loco por ella!, ¡completamente enamorado!, ¡no puedo vivir sin ella
-Eso es lo que quería oír

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 2

Le dio una pala y le ordenó cavar. En ese momento no se dio cuenta que hasta ese momento no tenía nada en la mano. Alberto excavó hasta llegar al ataúd. Lo abrió y sacó de allí a Silvia. Con ella en brazos fueron a la casa. Tampoco se dio cuenta en ese momento que fue una casualidad que a pesar de la hora tan tardía, no se encontraran a nadie. Cuando llegaron a casa Luis le pidió que pusiera a Silvia encima de la mesa y que la desnudara. Vio que Luis empezaba a sacar distintas cosas de un zurrón que tenía a su izquierda.

Más tarde recordó que nunca había visto que llevara ningún tipo de equipaje. Empezó a untarla con distintas cremas y a entonar salmos en latín. Le pidió un poco de su sangre y para eso se hizo un corte en el pulgar de la mano izquierda. Alberto no paraba de llorar y Luis le cogió una lágrima con un dedo para a continuación, introducirlo dentro de la boca de Silvia. A partir de ese momento empezó a hablar en latín y en una lengua extraña para Alberto. Se quedó dormido.

No supo cuanto tiempo pasó pero le despertó una voz femenina. Se parecía a Silvia pero claro eso debía ser imposible y por tanto continuó con los ojos cerrados para continuar con el hermoso sueño que estaba teniendo. Pero eso voz continuó y además sintió que le estaban dando muchos besos en la cara. No tuvo más remedio que abrirlos y se encontró a Silvia delante de él. Sonriéndole. Llamándole por su nombre. Se abrazaron y lloraron los dos. Mientras Luis miraba la escena desde la otra habitación. Sonreía, pero si la hubieran visto se les habría helado el corazón. Un segundo después volvió a ser el de siempre. Les dijo que se había encargado de no dejar huella en el cementerio y que, naturalmente, Silvia no podría dejarse ver por el pueblo. A ella le embargó un poco la tristeza porque tenía muchas ganas de abrazar a su padre pero estaba tan contenta de volver a estar viva y compartirlo con su amor que no le importó nada. Luis se despidió y se marchó del pueblo a las pocas horas.

El infierno había empezado...

2. En Viaje

A Los personajes les han encomendado la misión de escoltar del párroco Sebastián hasta Barcelona. ¿Por qué necesita protección?.
Porque se cuenta que pasan cosas extrañas en su parroquia y ha sido llamado para consultas. Por miedo a que no llegase por atentado contra su vida, la Iglesia ha pedido a los Jurats que le escolten. Así que tenemos a nuestros personajes en marcha. En el último momento se les une un hombre del cual nunca habían visto antes. Se les añade como “consultor” en caso de tropezarse con temas “oscuros” aunque esto no lo revelará hasta que no se ganen su confianza, en caso de que no le crean lleva una carta de sus superiores donde les revela la verdad. Oficialmente sólo es un escriba que quiere ir hasta Solat. Se hace llamar Joseph y es un hombre de unos 30 años bastante simpático y abierto. Tiene una extraña manía que es frotarse la cara con la mano izquierda para ver si tiene palo. En caso de que considere que tiene algo de pelo se afeitará de inmediato. Saldrán de Barcelona en un día soleado de Noviembre de 135…
El tiempo les es benigno y el Sol hace que la temperatura suba de forma perceptible. Les espera un duro viaje de 8 días en dónde no pasará nada destacable a menos que el DJ les ponga en algún brete. En principio recomiendo que no les pase nada para que así se centren más en la aventura y no lo consideren un mata-mata.
Para ya sabes que tú tienes la última palabra.
Al 6 día de viaje llegarán a la última posada en la que van a estar antes de llegar a Solat. Según su plan de viaje dormirán aquí y descansarán antes de la última etapa. Es una posada bastante animada a pesar de estar un poco alejada de las rutas habituales. Pero el guiso de cordero que hace la anfitriona hace que muchos pageses visiten su posada antes de retirarse a sus casas que puede distar varias horas de camino a mula. Por eso van en grupos para hacer el viaje más ameno y seguro. Así que a la hora de cenar está a rebosar la posada. Por suerte, han llegado un grupo de juglares que a cambio de comida y lugar donde dormir, divierten a la concurrencia. La música y los bailes hacen que los lugareños dejan la desconfianza para con los extranjeros. Aquí se pueden enterar de los siguientes rumores:

RUMORES

-Solat lleva maldita 2 años.

-Nadie quiere pasar por ese poblado aunque haya que dar una gran vuelta.

-Los lugareños son muy desconfiados entre ellos. El miedo anida en sus miradas.

-Cada Luna llena se monta un Aquelarre en el centro del pueblo (FALSO).

-Nadie quiere comerciar con ellas por temer a contagiarse cualquier mal.

-Ha sido asolado por la peste y p.or eso no se comunican con nadie (FALSO).

-Existe una pequeña congregación de monjes. Seguro que ellos son los culpables por no ser creyentes de corazón (FALSO).

Pero la fiesta va menguando y los lugareños van abandonando la posada. Incluso los juglares se sienten cansados y ya no entretienen a la gente. En esto, una de las pocas personas que quedan pide a un juglar que les cuente una Leyenda.

Éste le dice que no conoce ninguna pero una voz se oye del fondo de la posada:

"Yo conozco una.¿Te gustaría oírla?"

El ruido desaparece de la habitación y todos miran de quien ha salido esas palabras.
Ven que provienen de un hombre enfundado en una capa con un bastón y se le ve encorvado. Su cara está oculta en parte por la escasez de luz que hay en esa parte de la posada y porque tiene echada la capucha de la capa.
A continuación cuenta lo siguiente:

LA HISTORIA DEL CIEGO

Hace muchos, muchos años, existía un condado en el Reino de Navarra que estaba apartado de la mano de Dios. Sólo estaba el poder del Conde que lo usaba de manera dictatorial. Absoluta. Gustaba de un divertimiento peculiar para aquellos que se rebelasen contra sus medidas impopulares. Les arrancaba sus ojos con sus propias manos estando vivas sus víctimas para a continuación ponerlos en tarros de cristal. Luego hacia ejecutarlos cortándoles la cabeza. Disfrutaba haciéndolo. Con el tiempo reunió una cuantiosa colección de tarros con ojos en su interior. Gustaba de verlos y para eso hizo construir un sótano para albergarlos. Cuando se sentía nervioso bajaba y paseaba entre las estanterías disfrutando mirando sus tarros. Su barbarie llegó a los oídos del Rey de Navarra y personalmente lideró un ejército para deponer al Noble. El asedio al Castillo del Conde duró mucho tiempo y no daba visos de que se fuera acabar pronto. Pero una noche ocurrió algo. El Conde bajo a su sótano para calmar los nervios que tenía por el asedio del Rey. Bajó por las escaleras. Cerró la puerta con llave para que nadie le molestara y encendió las antorchas de la pared. Y empezó a relajarse paseando antes los ojos. De pronto las antorchas se fueron apagando una a una y un frío innatural apareció de repente.
Empezó a sentir miedo y corrió hacia la puerta como alma que lleva el Diablo. La última antorcha encendida se apagó. Y los gritos del noble se oyeron en todo el Castillo. Cuando sus hombres pudieron forzar la puerta y entrar en el sótano distinguieron a su Señor tumbado en el suelo boca abajo. Cuando le dieron la vuelta vieron que no tenía ojos y que tenía una expresión de puro terror en su cara. Pero lo más espeluznante fue los tarros. Todos estaban vacíos…."

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 2

Al terminar la narración, el viejo se ríe de forma seca. Sin gracia. Una risa de alguien al cual la vida le ha tratado muy mal pero que se lo toma de forma resignada. Toma la poca cerveza que le queda en su vaso y se levanta. Recoge su bastón y se encamina hacia la puerta. En el camino se le cae la capucha y todos pueden ver que es ciego. No tiene ojos. Cómo si se los hubieran arrancado de cuajo. Todo el mundo en la posada se queda sin habla y rápidamente desaparecen a sus habitaciones o a sus casas sin decir ninguna palabra. Si van detr del hombre ciego lo verán desaparecer en la oscuridad de la noche.

3. Llegan a Solat

Dos días de viaje les quedan. Intenta que los personajes entren en Solat cuando falte poco para anochecer para recrear un ambiente de suspense. A partir de entonces tienen un tiempo límite. Hasta el amanecer del día siguiente. Ese es el tiempo que tienen para resolver la situación que se les va a plantear. Tienes que esforzarte para reflejar un ambiente oscuro, opresivo y siniestro. Describe el silencio que anida en las calles, la oscuridad que reina en sus casas….

Cuando les queden unas pocas horas para llegar podrán ver que los campos de cultivo están abandonados, falto de cuidados. Incluso en las solitarias masías no existe absolutamente nadie. Están abandonadas y absolutamente vacías. Sus habitantes se han ido y se han llevado con ellos todo lo que tenían de valor. Por fin llegan a Solat. La oscuridad empieza a caer aunque no tanto como para encender sus antorchas.

El poblado está al borde de un río. Situado entre un bosque, el río y una colina. El camino de entrada pasa por el bosque que está situado al Oeste. Al Este se sitúa una colina coronada por una ermita; detrás hay un pantano que hay que atravesar para ir al cementerio. Al Sur está el río. Por último, al Norte se encuentra los campos de cultivo. No se ve un alma. No se oye nada. Sólo el viento que hace que parezca que hace más frío de lo normal. Pueden oír un ruido como de una puerta que se abre y se cierra de vez en cuando. Es debido a la acción del viento.

Algunas ventanas están abiertas y también danzan al son del aire. Otras están completamente rotas. En las calles no hay ningún obstáculo que impida el avance de los personajes.
La única luz proviene de un edificio que está situado en la cima de la colina. Al acercarse al centro del pueblo verán que hay un montón de cenizas y el suelo quemado. También verán huesos de una persona entre las cenizas. Aquí han quemado a alguien. Sabrán que estaba vivo ya que encontrarán restos de cadenas de hierro.

En un momento determinado, uno de los PJ verá una niña a un lado del camino. Tiene unos 5 años, pelo rubio que le llega hasta la cintura. Con un vestido blanco. Extrañamente blanco. Y parte de su cuello está destrozado. Cómo si la hubieran mordido. Su cara denota tristeza y cuando sus ojos se encuentren con los del personaje éste siente de inmediato una inmensa tristeza. Si el personaje saca una tirada de PERx2 creerá ver, encima del hombro izquierdo de la niña, una pequeña paloma negra. Poco después desaparecerá. No le dará tiempo de llamar a sus compañeros para que vean lo mismo que él. Si la buscan no la encontrarán.

4. La ermita

Está situado en la cima de la colina. Es bastante pequeña. Contiene lo que es la Iglesia en sí y un pequeño edificio anexo que hace las veces de casa para los monjes. En él sólo viven el Padre Sebastián y otro Monje. El resto de la congregación (eran 10) han ido desapareciendo en estos dos últimos años. La ermita está algo descuidada y eso es debido al estado en que se encuentran los tres religiosos. Tienen un miedo atroz. Y sólo cuando los PJ aporrean con insistencia la puerta oirán una voz preguntándose quienes son. Les obligarán a pasar algún tipo de documento por debajo de la puerta para que se los crean y les dejen pasar. El Padre Sebastián es un hombre de unos 40 años. De pelo canoso, y de múltiples arrugas en su rostro. Sus ojos denotan miedo e igual que sus dos compañeros, está muy delgado. Casi se le marcan los huesos. Además ande cojo de la pierna derecha.

LA BIBLIOTECA

Está en una pequeña habitación y tiene cerca de 50 libros de distintas temáticas. En una primera vista no hay ningún libro interesante para los PJs. Si ya tienen el Diario de Xavier y lo han traducido pueden encontrar algo más interesante. Con una tirada de Buscar Difícil pero con los siguientes modificadores:

+25% Si han deducido que es Silvia la que está detrás de las muertes
+15% Si ya conocen a Alberto
+10% Si han visto a Laura y han visitado el cementerio

¿Qué descubren?. Que existe un demonio, cuyo nombre se desconoce, que se dedica a sembrar el mal de una forma especial. Corrompiendo el amor. La criatura que produce está atada a su lugar de la muerte hasta que consigue matar a todos los que viven con ella. Incluso matando a su amado. A partir de ese momento puede desatar el mal en cualquier sitio. Sólo la puede matar aquello por lo cual revivió. El amor.

Lo primero que será pedir algo de alimento para ellos. Si se lo dan, se lanzarán a cogerlo y comerán como nunca han visto los personajes. A las preguntas del grupo les contará la historia que conocen:
"Todo empezó hace 2 años. En ese momento comenzaron las desapariciones y todo fue de mal en peor. Muchas familias se fueron pero otras se quedaron porque no tenían nada más en le Mundo. Al principio desaparecían en cualquier momento del día pero luego se intensificaron por las noches. Nunca se encontraba rastro de las personas. Sólo manchas de sangre. Sólo eso. Y lo más extraño fue en el cementerio ya que fueron profanadas varias tumbas. Incluso algunas personas dijeron que los habían visto por la noche. En ese momento parecieron tonterías pero ahora me lo creo con todo el alma. Luego, con el paso del tiempo alguien había cavado nuevas tumbas poniendo el nombre de cada una de las personas que iban desapareciendo. Hace tiempo que hemos dejado de ir al cementerio. El Hermano Miquel fue el último que fue y no lo hemos vuelto hacer. Hemos intentado pedir ayuda varias veces y dos de los hermanos salieron de Solat para pedir ayuda. Doy gracias a ellos por traernos a vuestras mercedes".

Si en este punto le interrumpen los personajes y les dicen que ellos no saben nada de esas dos personas, el Padre se santiguará y se pondrá blanco. Murmurando un: "Dios, ¿por qué nos haces esto?". El mutismo se apoderará de los clérigos y el grupo deberá de insistir para que continúe el relato. En caso contrario será Joseph quién obligue al Padre, con sus preguntas, a continuar.

A continuación lo que sabe el Padre y que podría contestar a preguntas de los jugadores:

-Nunca ha habido una desaparición en la ermita.

-En primer lugar desaparecían los animales pero cuando no habían más empezaron a desaparecer la gente.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 2

-El primero en desaparecer fue Marc, el tendero local. Pobre hombre. El golpe del suicidio de su hija le afectó muchísimo. Se encontró restos de sangre en su tienda pero ni rastro de él.

-¿Por qué estoy cojo?. Yo aún no lo puedo creer. Una vez que bajó al pueblo para consolar a una familia por la desaparición me atacó Jordi, el herrero del pueblo que murió hace ¡3 años!. Fue por la noche pero entre las sombras pudo distinguirle. Lo peor fueron sus ojos. No tenían vida. Intentó huir de él pero en el forcejeo le mordió en la pierna derecha. Cayó y cuando pensaba que iba a morir sintió una fuerza que pasó por encima de él ya atacaba a Jordi. No se paró para darle las gracias a su salvador y se fue corriendo en dirección a la ermita. Al día siguiente, por la mañana, se hizo acompañar por 3 monjes y se fue al cementerio. Lo encontró muy frío, con n silencio asfixiante. Fue porque quería comprobar la tumba de Lluís. Tal como se temía, estaba abierta…

-La maldición de Solat se extendió rápidamente por la zona y no hubo forasteros que entraran en el pueblo. Y más aún al desaparecer el único que se atrevía hacerlo y era un mercader que recorría los pueblos cercanos. Pero hace siete meses apareció uno. Xavier. Un hombre de unos 35 años pero que aparentaba muchos más. No me lo dijo pero estoy seguro que la vida no le ha ido bien. Me lo decían sus ojos. Siempre tristes. Me vi en la obligación de avisarle del peligro que corría aquí pero él se lo tomó con tranquilidad. Con demasiada tranquilidad diría yo. No tenía miedo a nada. Se de buena tinta que incluso se atrevía a recorrer el pueblo por la noche. Le indiqué que se hospedara con nosotros pero no quiso así que le di
indicaciones para que fuera a la posada del pueblo. Pero lo que más me extrañó es que conociera a Luis un forastero que nos visitó hace un par de años. Fue la primera pregunta que me hizo. Pasó mucho tiempo encerrado en nuestra humilde biblioteca.

-¿La hoguera?. Las gentes del pueblo pensaron que nosotros tenían la culpa y cogieron al hermano Salvador y le quemaron vivo en la plaza del pueblo. No pudimos hacer nada por salvarlo. Que Dios lo tenga en su gloria.

-Si el PJ que vio a la niña le preguntan por ella, el Padre le dirá que murió hace 3 años de tuberculosis y que se llamaba Laura.

-Cree que todos han muerto. Incluso Alberto. Que hasta hace poco venía verle y preguntarle cómo estaba. Por mucho que le rogaba que se quedara con nosotros en la ermita nunca aceptaba. Me decía que tenía que cuidar de la familia. Raro, porque hace dos años que murió su única familia, su amada.

5. Silvia y sus sirvientes

Silvia. La culpable de todo lo que le pasa a Solat. En realidad el culpable es Luis que materializa su mal en Silvia. Ella sólo es un instrumento. Después de que se marchara y quedaran, felices, Alberto y ella, todo fue de mal en peor. Un hambre acuciante se apoderaba de su cuerpo. Se llegó al extremo de inmovilizar a su amado con los ojos y acercarse a él para comérselo vivo. En el último momento se detuvo. Los dos lloraron desconsoladamente al ver en que se había convertido ella. Pero Alberto tuvo una idea y cogiendo su pala se fue al cementerio por la noche y empezó a excavar en una tumba cualquiera. Dio la casualidad que era la de Laura. Cogió su cuerpo y se le llevo a Silvia. Ésta, a pesar de su hambre, no sentía esa necesidades saciarla en el cuerpo de la niña pero lo intentó. Le comió un poco de su cuello pero al tragarlo sintió nauseas y tuvo que escupir el resto. No podía comerlo. Pero el horror llegó cuando Laura despertó al cabo de unas pocas horas. Viva. Y lo que es peor aún hambrienta…

Así descubrió que podía tener esclavos a su servicio obligados a hacerle caso, aunque a veces no podía controlarlos, como pasó con el herrero y como pasa con Laura que a veces escapa de su control. Así que ha reunido un pequeño grupo a su servicio pero que no es muy grande ya que hay que alimentarles, como ella, de carne viva. Así que en principio ella y Laura se alimentaban de animales del poblado. Pero con el tiempo se acabaron. Su método es simple. Silvia tiene, entre otros poderes, el de dejar inmovilizado a la persona que quiera con su mirada.
La persona/animal continúa viva mientras ella sacia su hambre.

El motivo de que desaparece todo signo es que se come absolutamente todo. Incluso los huesos. Durante ese momento su mirada es enfermiza, no habla y su único objetivo es comer. Comer y comer. Cuando está saciada deja que sus sirvientes se sirvan.

La primera víctima humana fue su Padre. Estaba muerta de hambre y no sabía que hacer. Por inercia sus pasos la llevaron a su antigua casa y sin saber como entró, inmovilizó a su padre y se lo comió. Al acabar, se quedó completamente horrorizada de lo que había hecho y se lo contó a Alberto. Él tampoco daba crédito a lo sucedido. Y sintió dentro de si que empezaba a dejar de quererla. Inmediatamente surgió un grito que salió de la garganta de Silvia. Se cayó al suelo y se quedó sin fuerzas, gimiendo que la siguiera queriendo. Que no la dejara. Y Alberto, viéndola así sintió pena de ella y quitó esos pensamientos de la cabeza para amarla hasta la eternidad. Poco después Silvia se recuperaba y se abrazaba a su amado dándole las gracias por quererla y que nunca dejara de hacerlo. Su amor era eterno.

Y así comenzaron las desapariciones que duraron más de dos años y que acabaron al extinguirse el pueblo. A partir de entonces intentó irse hacia pueblos cercanos pero algo impedía que cumpliese su objetivo. Lo mismo pasaba con sus sirvientes.

En cuanto a sus sirvientes decir que lo que pasa es que al tragar Silvia un poco de sus carnes, toma el alma de los mismos. Los arranca del Infierno. Así que sólo puede revivir a aquellos que hayan pecado en vida. ¿Y cómo ha podido revivir a Laura? .Debido a que aún no ha sido bautizada y por tanto su alma está en pecado. Pero como he dicho antes, no siempre sus sirvientes hacen lo que ella quiere.
Y de eso es culpable Bileto (la paloma negra que el PJ creyó haber visto con Laura). Bileto cree que aún puede redimir el desastre que se cierne en Solat e intenta ayudar de alguna forma. Primero lo intentó con el herrero pero cómo éste ya tenía su alma completamente condenada no surtió el efecto deseado y lo único que hizo es que se librara de la voluntad de Silvia pero sólo para poder saciar su hambre. Y por
eso atacó al Padre.

Los poderes de Silvia

-Gran poder físico mientras esté saciada su sed de carne humana viva. Fuerza, Agilidad y Resistencia pasar a ser de 25. En caso contrario bajarán a 10. Puede hacer grandes esfuerzos físicos sin cansar y tiene la facultad de saltar más de 4 metros sin esforzarse.

-Tiene la habilidad de crecer a voluntad, garras en las manos y en los pies (lo cual hace en un asalto). Apareciendo también unos dientes incisivos muy afilados. Esa es la razón por la cual nunca lleva calzado. En caso de causar sangre la víctima debe de hacer una tirada de RESx3. En caso de fallarla sentirá agotamiento teniendo un malus del 10% en todas sus acciones. Es acumulativo este malus. Así que varias heridas pueden acumularse. Después de 1D10 minutos desaparece ese sopor.

-Inmovilización. Sólo lo puede hacer a través de la mirada y la víctima tiene que mirarla directamente. Así que si tiene cerrados los ojos no se ve afectada (eso sí, se tiene un malus del 50%). Tirada de RR para resistirse (acordarse del malus por posibles heridas). Si la inmoviliza, la víctima tiene todos los sentidos pero no se puede mover. Y Silvia le puede hacer de todo sin que se pueda resistir el afectado.
¿Cómo anular la inmovilización? De dos formas. La primera es cortarle la cabeza a Silvia. Este es un método provisional (ver el siguiente punto) pero eficaz. La segunda forma es obligarla a alejarse de la víctima para eso deberá estar a más de 20m. Si ocurre, de forma inmediata recupera la movilidad.

-Regeneración. Puede regenerar cualquier herida y cualquier miembro cortado. En caso que tenga alimento recuperará 1D4 puntos de resistencia cada 10 minutos por alimento tomado (en términos de juego y para hacérselo más fácil al DJ, un cuerpo de una persona adulta tiene para 5 alimentos). Si no tiene recuperará 1D4 puntos pero cada 2 días. Si es un miembro cortado (brazos, piernas o cabeza) deberá consumir alimento, pero para eso deberá comerse a una persona entera. El miembro le crecerá en 1D4 horas.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 2

Por cierto, esa “una fuerza que pasó por encima”, cómo describe el Padre, era en realidad Silvia que quiere protegerle porque, a pesar de que ella murió en pecado al suicidarse, el clérigo la enterró como una católica más. Por eso nunca ha matado a nadie dentro de la ermita ni tampoco nadie ha atacado a Sebastián. Con los monjes no es tan “mirada” aunque intenta dejarlos al margen. Lo intentó de nuevo con Laura y surtió mayor efecto aunque no la pudo liberar del todo. A través de la niña ayudará a los personajes en distintos momentos de la aventura.

Para interpretar a los sirvientes míralos como una especie de zombis pero con una mayor agilidad. No pueden hablar, sólo emiten gruñidos.
Su aspecto físico está tal como cuando murieron. Y su descomposición estará hasta el momento en que fueron desenterrados y revividos. A partir de ese momento, la descomposición se paró. Eso sí, en caso de no tener alimento empezarán a descomponerse en horas y si continúan sin comer pueden acabar en cenizas en unos días.

Los poderes de los sirvientes

-Pueden crecerles garras en las manos y en los pies ha voluntad.

-No se desmayan por el dolor y cuando su RES llega a 0 caen al suelo y se quedan inmóviles. Sólo se recuperarán si Silvia les da de comer un poco de su carne. En ese caso se pondrán en pie con 1 punto de resistencia y deberán comer alimento recuperando 1D10 puntos por hora.

-Alta Agilidad (25) y gran Fuerza (20).

-No les afecta la magia ni las armas mágicas.

6. En el poblado

Voy a dividir Solat en varios puntos preparados para cuando lo investiguen los PJs:

1. Esta casa está abierta. Si entran a investigar verán que hay dos habitaciones con manchas de sangre seca pero sólo en un sitio, como si la víctima (que estaba viva, PERx3) se hubiera quedado quieta mientras la mataban o le hacían algo que le hacía sangrar. Esto también ocurrirá en otras casas.

2. Se puede ver indicios de lucha en esta casa. Hay barricadas en las puertas y en las habitaciones. Algunas de ellas han sido forzadas pero la sangre seca sigue estando en un solo sitio esparcida. Con una tirada de BUSCARx4 podrán encontrar un trozo del dedo pulgar de alguien. Está podrido y huele mal. Una buena inspección del dedo les dirá que fue cortado con un objeto punzante. En un lado de la habitación hay una hoz.

3. El pozo del pueblo. Hace tiempo que de él no sacan agua.

4. En esta casa encontrarán el único sitio donde hay mucha sangre fresca. Concretamente es la habitación que está encima de la posada. La primera a la derecha. En la posada solo tienen 4 habitaciones. Además hay signo de lucha por toda la habitación. Aquí se encuentran un diario y un amuleto. Para el Diario ver Anexo I. En cuanto al amuleto es una inscripción del Santo Abdón (TEOLOGÍA). Santo que profesaba Xavier que así se llamaba el hombre desaparecido. Este Santo es protector del cuerpo y alma de todo buen creyente. Por cierto, el Diario está escrito en hebreo, idioma que domina a la perfección Joseph (por cierto, ¿sigue vivo? ;))

5. Esta casa es la más cuidada de todas. Es la tienda del tendero local. No existe nada de polvo en sus estanterías e incluso hay flores frescas en la mesa del comedor. Esta es la casa del padre de Silvia y ella la sigue limpiando como hacía en vida.

6. Volverá aparecer Laura. Hará que la sigan hacia una pequeña casa de un piso situado en la parte Norte de Solat. Es bastante humilde.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Compuesta por sólo dos habitaciones y el comedor que hace de cocina. La niña se meteré en un cuarto y cuando entren los PJs no la encontraran. Lo que si verán, pasando una Tirada de Otear si los jugadores no se dan cuenta, será un pequeño cuadro que está encima de una pequeña cama. La figura corresponde a la niña que les han llevado hasta allí. Uno de los personajes verá de reojo a la niña. Pero cuando se gire no verá nada. Lo que pudo ver es que tenía un pequeño juguete que correspondía a la figura de un elefante.

7. El cementerio

Pueden llegar aquí por varios caminos. Todo depende de las decisiones de los PJs. Para llegar debe pasar por un pantano que a estas horas de la noche es bastante peligroso por las caídas que pueda provocar. De las cuales se pueden librar utilizando antorchas; de ser así haz una tirada de Suerte y quien no la pase meterá el pie en un pequeño agujero y lo tendrá dolorido durante las dos horas siguientes. Las habilidades de Correr y Saltar tendrán un malus del 50%.

Algunas de las tumbas están abiertas. En una de ellas ven que en el epitafio pone:
“Laura Mont. Siempre serás nuestra niña”. La fecha de su muerte data de 3 años atrás. Si se asoman verán su pequeño ataúd blanco abierto. Rompieron la cerradura con algo contundente. Una tirada de Otear les revelerá que se utilizó una pala para hacerlo. También otras tumbas están abiertas. En total son 5. Tres hombres y dos mujeres. Mientras están en el cementerio, una bruma se está levantando que
sumado a la oscuridad, sólo combatido por las antorchas de los personajes, hace del lugar mucho más fúnebre si cabe. Este es el mejor momento de utilizar a los sirvientes de Silvia. Son 8, 5 hombres y 3 mujeres. Y avanzarán desde la caverna donde se esconden para pasar las horas diurnas.

Cómo recomendación personal intenta que esta sea la primera vez que los uses. Pero eso debería ocurrir sólo si los PJs no han explorado aún mucho el pueblo o el cementerio es de lo primero que visitan. Debes usarlos como una fuerza de choque. Que no destrocen al grupo pero si que los personajes se encuentren con un duro hueso. Naturalmente si se ven en problemas, los sirvientes de Silvia huirán para recuperarse pueblo o tarden de visitar el lugar, úsalos de forma esporádica. De la misma forma, en caso que se retarden mucho en el pueblo, úsalos para atacar al grupo. Siempre irán en parejas y después de un par de asaltos huirán. Ocultándose a los ojos de los PJs gracias a que conocen Solat sobremanera. O si quieres haz que sigan al grupo en sus pesquisas, dándose cuenta los jugadores que alguien les está siguiendo.

8. El cementerio

En algún momento, los PJs pueden querer ir a ver a Alberto. Puede que les extrañe que es él único ser vivo en el pueblo. O si quieres que este suceso ocurra, haz que Alberto salga a pasear y se encuentre con ellos. Les invitará a su casa, la cual está cerca del río. De un solo piso y compuesta de tres habitaciones y un comedor amplio. Verán que está todo ordenador y que una mano femenina es la culpable de todo esto (Psicología), en caso que se lo pregunten mirará con ojos apenados, faltos de emoción: “De eso se cuida mi mujer”. Una de las habitaciones está vacía, en la otra hay una cama de matrimonio y en la última una pequeña cama. Destaca, encima de la cómoda, la figura de un juguete que representa a un elefante. Si le interrogaban por su hija empezará a llorar, pero no derramará lágrimas. Cómo si ya
hubiera derramado todas las que tuviera.
Puede que a estas alturas los PJs sepan como combatir el mal. En caso que se lo digan no mostrará mucho interés y pedirá que le dejen tranquilo.

9. Transcurso de la historia y final

Es muy abierta y el Dj tiene que tener claro la causa del mal, la psicología de Silvia y de Alberto, el comodín que es Laura y la potencia de los sirvientes. Está claro que un ataque conjunto de Silvia y sus secuaces pueden hundir al grupo rápidamente y de forma que los jugadores ni se enteren de que va la historia.

Por eso debes de tener cuidado con esta aventura.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 2

Esquema general de la partida:

Silvia conoce que debe matar a todos las personas del pueblo. Incluida a su amado, para así poder seguir viviendo. Y lo hará. La aparición de los personajes sólo hará que los acontecimientos se adelanten. En principio los dejará en paz, pero viendo como avanzan en sus pesquisas no se detendrá por ellos y hará que los ataquen para como mínimo hacerles huir. En caso de no conseguirlo y dependiendo de la potencia de los personajes, ella se involucrará. Aunque lo mejor es atosigar al grupo. Que se sientan amenazados. Su idea es asaltar la ermita y matar a los 3 monjes que ahí quedan. Para luego ir a por Alberto y acabar con él. El cenit de la historia sería que el ataque a la ermita coincidiera con que los PJs estén allí o que descubran que van a matar a todo el pueblo. Y cuando estén en inferioridad de condiciones y sólo quede el Párroco, aparecerá Alberto.

Y en ese momento todo se detendrá:

Silvia dejará de atacar (pero se defenderá si es atacada) y se acercará a su amado:

-"Alberto,¿ por qué has venido?. No quiero que veas esto".
-"Ya has llegado muy lejos cariño. Y te he dejado hacer cosas inimaginables. Es hora de parar".
-"Pero si ya queda poco para que acabe. Sólo me queda él". Dice señalando al Padre.
-"¿Y yo?". Inquiere Alberto con una mirada cargada de amor.
-.... "Yo... tengo que hacerlo.... Él me llama....". Se queda inmóvil, con la tristeza pintada en su rostro. Mirando a sus manos dice: "Ya es demasiado tarde. Si he llegado aquí supongo que debo continuar"
-"¡No!. ¡Y tú lo sabes!". Dice con firmeza y empezando a acercarse a ella.
-"No te acerques, por favor, por favor".
-"Si". Alberto se acerca y se queda con su rastro tocando al de su amada. "No te imaginas cuanto he llegado a quererte. Nunca lo podrás saber". En ese momento, las lágrimas empiezan a brotar con fuerte intensidad.
-"No...."
-"Si. Descansa amada mí. Descansa". Le da un abrazo. Ella le corresponde pero un segundo después oirán un alarido de Alberto. Silvia le ha mordido en la yugular.

Aquellos PJs que estén cerca de la escena podrán oír como Alberto dice:
-"Te perdono. Descansa en paz".

10. Final Alternativo

El final puede parecer muy "ñoño";). Lo sé. Pero es el final que tenía pensado al hacer el módulo. Modifícalo a tu conveniencia. Puede que no te guste a ti, o no le pueda gustar a tus jugadores o que las acciones de los personajes hagan inviable este final. Para cualquier tipo de consulta: Kissinger@latinmail.com

11. Epílogo

-Cuando el amor no es verdadero
-Entonces no existe tal amor
Los PJs llevarán a Sebastián a Barcelona en caso que esté vivo. Si Joseph ha sobrevivido a la aventura, tendrán un buen aliado y habrán empezado con buen pie sus contactos con "La Mano de los 4 Dedos"

ANEXO I.
EL DIARIO DE XAVIER

20 De Junio de 135.
Verla hace que mi corazón caiga en el abismo de la tristeza. En el valle de la pena. En las montañas de la sinrazón. ¿Cómo es posible que accediera a esa petición tan absurda?. El amor mueve montañas.

6 De Agosto de 135.
Ha desaparecido. Sólo quedábamos ella y yo. Y ha desaparecido. Llevaba unos días más extraña de lo normal pero al caer la última persona que quedaba, aparte de nosotros dos, se comportaba de manera anormal. Incluso su mirada hacia mí era distinta. Falta de amor y llena de hambre. Incluso me pareció que se iba a abalanzar sobre mí pero en el último momento se paró. Me miró y me dijo: "Te quiero". Salió de casa y no la he vuelto a ver.

2 de Enero de 135.
He vuelto a encontrar a esa ¿persona? .No. Me niego a darle ese nombre. Nadie humano, con sentimientos, puede hacer algo tan terrible. ¡Se rió en mi cara!. Pero lo más espeluznante es que se que sus últimas palabras se cumplirán. "Has llegado tarde. Saludaré a tu mujer de tu parte".

15 de Marzo de 135.
¿Quiénes son esos seres que he visto esta noche?. Preguntando sobre esas cosas me han mirado cómo si estuviera loco. Por mi insistencia me dijeron que visitara el cementerio del pueblo y que así volvería a la realidad. Ya es demasiado tarde. Iré mañana cuando pueda descansar del ataque que he sufrido.

27 de Marzo de 135.
Realmente espeluznante el cementerio, En estas dos últimas semanas han pasado muchas cosas. Tantas que me han dejado sin fuerza para escribir. Por suerte, encuentro mucha paz con el Padre Sebastián. No quiero decirle nada sobre mis pruebas aunque creo que podría estar cometiendo un error al no contárselo.

28 de Marzo de 135.
Hoy he ido por casualidad a la biblioteca de la ermita y he encontrado libros muy interesantes.
Me voy a pasar varios días visitándola. ¡Creo que podría ser de utilidad!

30 de Marzo de 135.
¡Lo encontré!. ¡Ahora se como combatir el mal!.....

12. Dramatis Personae

Joseph Alquimista.
Resistencia: 15
Competencias: Alquimia 85%, Astrología 70% Conocimiento Mágico 65%, Elocuencia 60%, Leer/Escribir Hebreo 80%, Francés 50%, Latín 95%, Psicología 35%.

Sebastián Clérigo.
Resistencia: 10
Competencias: Teología 70%, Elocuencia 50%, Leer/Escribir Latín 70%, Griego 40%. Enseñar 70%

Monjes
Resistencia 10
Competencias: Teología 50%, Elocuencia 40%, Leer/Escribir Latín 60%, Griego 20%

Silvia Campesina
Resistencia:25
Pelea 85% (Daño 2D6+1D3)
Competencias: Elocuencia 50%, Cond. Carro 40%, Esquivar 90%,Saltar 90%, Correr 80%, Esconderse 70%

Sirvientes
Resistencia: 20
Pelea 70% (Daño 1D6+1d3),
Competencias: Esquivar 70%, Saltar 40%, Correr 60%

ESENCIA OSCURA *por Iñigo San Román*

ÍNDICE DE LA CAMPAÑA

1. INTRODUCCIÓN
2. DE VIAJE HACIA CÓRDOBA
3. A TRAVÉS DE LA SIERRA DE GATA
4. ATAQUE SORPRESA
5. CÓRDOBA
6. LA TABERNA SAN CIPRIANO
7. SOBRE LA SITUACIÓN POLÍTICA DEL MOMENTO
8. ALGUNAS COSAS EXTRAÑAS OCURREN
9. AURELIANO LLEGA A LA POSADA
10. ALGUNAS SORPRESAS ANTES DE PASCUA
11. PASCUA
12. LEYENDAS ARTÚRICAS
13. UNA PROPOSICIÓN INDECENTE
14. EL REY PESCADOR
15. COMIENZA LA CAMPAÑA MILITAR
16. ALGUNAS ESCARAMUZAS
17. PEQUEÑAS SORPRESAS
18. SOLEIMÁN MUEVE FICHA
19. LA BATALLA FINAL
20. EPÍLOGO
21. MAPAS Y PLANOS
22. DRAMATIS PERSONAE

1. INTRODUCCIÓN

VIGO, INVIERNO de 1431

El gélido viento barre los embarcaderos junto al puerto mientras la vieja ciudad cruje sobre sus pilares como un barco enorme y agotado. Nubes entrecortadas como velas hechas jirones se interponen ante el rostro de la luna nueva, confundiéndose con las siluetas de un centenar de agujas y cúpulas fantásticas.

La aventura está basada en el libro “Esencia Oscura” del maestro Tim Powers. La novela original transcurre en Viena durante el asalto turco; es decir, un siglo después.

Encajar la novela en un contexto histórico tan diferente no es fácil, así que carece de rigor histórico. La mayoría de los personajes y situaciones son, por tanto, ficticias aunque haga referencias históricas reales.

Uno de los personajes será un antiguo rey reencarnado (Arturo, el de la Tabla Redonda) de quien hablaremos más adelante, a su debido tiempo, así que el DJ deberá efectuar una tirada con objeto de saber quién será El Elegido. Habrá que recordarlo más adelante.
Quizá sea mejor hacer la tirada cuando la partida esté algo más avanzada y este hecho sea pertinente, no vaya a ser que se nos muera por el camino...

Al estar basada en una novela, se trata de una aventura bastante lineal y los hechos están narrados en el mismo orden cronológico que en el texto original. Sin embargo, las acciones de los aventureros pueden variar algunas cosas sin mayores problemas. Queda en manos del director determinar las consecuencias de estas acciones.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Los PJ´s se encuentran en Vigo; acaban de llegar de un agotador viaje por el norte de la Península y buscan una fonda donde comer algo y poder descansar.

Caminan por las estrechas callejuelas del puerto mientras se dirigen hacia una posada que conoce el barquero, cuando de un portal aparecen tres figuras. Cuando pasan cerca de ellos, comprueban que están bajo los efectos del alcohol. Uno de ellos tropieza y se va contra uno de los PJ´s.

-No me toques, gañán. Una de mis tías tiene una piara de cerdos que no huelen tan mal como tú-. Un coro de risas remata la pulla del más alto.

Es de suponer que los PJ´s responderán a sus bravuconadas; si no lo hacen, seguirán provocándolos, hasta conseguir que todo esto acabe en una riña.

En cuanto empiece el jolgorio, los tres borrachos dejarán bien claro desde el principio que son los hijos de Ludovico Blanco, el mercader más poderoso de la ciudad. Es imprescindible que no se excedan y que no muera nadie.

A las primeras de cambio, los tres jóvenes pondrán pies en polvorosa; sin embargo, los PJ´s habrán ofendido al mercader más poderoso de la ciudad, lo cual puede acarrearles algún problema.

Es entonces cuando reparan en un anciano que, asomado a su ventana, ha contemplado toda la escena.

Una mano blanca aletea y, un momento después, una llave de latón resuena en el pavimento.

-Subid.

La escalera es oscura y fría, y huele a coles pasadas, pero al llegar al piso de arriba, unas puertas abiertas de par en par revelan una escena de opulencia iluminada por las velas como nunca antes habían visto los aventureros.

Los lomos estampados en oro de libros de cuero y pergamino cubren una estantería situada en la pared, y mesas ornadas, cajas lacadas, túnicas resplandecientes y perturbadores cuadros oscuros llenan el resto de la habitación. El anciano viste una túnica negra muy gruesa, bordada en rojo y dorado en el cuello. Lleva un fino estilete al cinto, pero ninguna espada.

-Mi nombre es Aureliano- dice mientras les ofrece asiento. Abre una caja de encima de su mesa y extrae una especie de gusano con un extremo abierto que se coloca en la boca.
Inclina la cabeza hasta que el extremo abierto de su gusano toca la llama de una de las velas de su escritorio. El gusano empieza a chasquear y desprender humo mientras
Aureliano aspira por el extremo de la boca.

-Mi nombre es Aureliano.- repite - ¿Cual es el vuestro? Tengo algo de vino en el armarito que está a vuestra diestra. Creo que os habéis metido en un buen lío; esos jóvenes son los hijos de Ludovico Blanco, uno de los personajes más influyentes de la ciudad. Creo que deberíais desaparecer, al menos por algún tiempo. He visto vuestra habilidad con las armas y tengo algo que ofreceros. Quizá os interese trabajar para mí... En estos momentos soy propietario de la taberna San Cipriano.

La susodicha taberna está en Córdoba, y de ahí proceden los vinos San Cipriano amontillado y moriles, unos exquisitos caldos. Antes de que Aureliano la adquiriera, hace unos 5 años, se llamaba Monasterio San Cipriano. Tuvo un litigio con el clero por la tierra, pero al final lo consiguió.

En ese momento son sorprendidos por unos golpes en la puerta: se trata de Bella, una prostituta de mediana edad que pregunta por Aureliano. Éste, retorciéndose las manos de nerviosismo, invita a los aventureros a pasar a la biblioteca, para poder hablar con ella a solas. Si pasan una tirada de escuchar, podrán comprobar que Bella le trae noticias sobre los preparativos de los musulmanes para la guerra en Granada, suministros, tropas, etc. Aureliano le da algo de dinero y Bella se va, no sin antes llamar “viejo pájaro” a Aureliano.

-Como os iba diciendo, soy propietario de la taberna San Cipriano, de Córdoba, y para ser sinceros, hay a menudo problemas con los clientes que no puedo controlar aunque esté presente. Necesito unos hombres que sean capaces de interrumpir una pelea mortal sin matar a nadie, como habéis hecho ahora con los hermanos Blanco.

Lo cierto es que Aureliano los quiere contratar como guardianes contra los alborotadores, eso sí, pagando generosamente. Además, hay que recordar el altercado con los hijos de Ludovico, que, seguramente les traerá profundos quebraderos de cabeza en el futuro.
La cuestión sería partir cuanto antes (estamos a 26 de enero) para llegar antes de Pascua, que es cuando se abren los barriles de vino más fuerte (finos, y en menos medida amontillados y olorosos) y es cuando más altercados se producen.

Cuando acepten el trabajo, Aureliano extraerá un pergamino y una pluma de un cajón y redactará una carta de presentación para Gabino, al que se referirá como “maestro vinatero”, es decir “el boss” cuando no esté el propio Aureliano. El tabernero se llama Guadalberto.

Si desean saber lo que dice la carta deberán pasar una tirada de Leer con un malus del 25% (porque están leyendo al revés). Dice:

“Mi querido Gabino, los portadores de esta misiva (da sus nombres a continuación) son los hombres que hemos estado buscando... los guardianes de la casa San Cipriano. Encárgate de pagarles 300 monedas a cada uno cuando lleguen, más el salario que acordéis entre vosotros. Me reuniré con vosotros pronto; a finales de marzo, probablemente, y con toda seguridad para Pascua. Confío en que el vino esté madurando adecuadamente, y que no haya acidez esta temporada. Con mis mejores recuerdos, Aureliano.”

Sella la carta con un sello en el que aparecen dos dragones en lucha.

Lo cierto es que, aparte de las 300 monedas que les ha prometido cuando lleguen, les ha dado 300 más antes de partir. Todo esto es muy raro, porque les ha dado una cifra 10 ó 20 veces superior a lo que ellos consideran habitual. En conjunto, les ha parecido un tipo muy raro.

Cuando bajan por las escaleras encuentran a Bella borracha tirada por los suelos.

-¿Os ha dado dinero el pequeño eunuco? Si queréis os puedo contar cosas sobre el viejo...
O tal vez os interese un poco de compañía femenina-. Acto seguido, vomitará sobre las escaleras. El olor es apestoso y ella es bastante repugnante. Por cierto, sobre Aureliano sólo sabe que la paga por llevarle información de todo tipo, aunque últimamente sólo le interesa la relacionada con los rumores de guerra que llegan desde el sur.

Ahora están deseando encontrar una posada donde descansar después del largo y agotador día.

A la mañana siguiente deberán partir sin demora hacia el sur, así que deberán darse prisa.
En la zona del puerto les han hablado de un comerciante que puede venderles unos caballos y alguna otra cosa que puedan necesitar. Tras los preparativos, en el mismo momento en que se dispongan a salir, un par de flechas silbarán. Una tirada de “suertex2” o se comerán 1D6+1D4 puntitos de vida. Cuatro hombres desenvainan sus espadas y se abren paso entre la gente.

Sea como sea el combate, uno de ellos cobrará ventaja como para asestar un golpe terrible a cualquiera de ellos. En el momento en que se disponga a impactar, uno de los hermanos Blanco irrumpirá en el desconcertante combate para salvar la vida al maltrecho PJ.

-Corred! Hay más hombres acechando en la ciudad para mataros. Debéis salir de la ciudad lo antes posible!
Sin duda, era uno de los hermanos Blanco.

Si salen en ese momento, verán algo de movimiento mientras atraviesan la ciudad, pero no serán alcanzados por ningún enemigo.

Todo esto es un poco extraño ¿verdad?

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

2. DE VIAJE HACIA CÓRDOBA

Tras la apresurada huída, es de suponer que los PJ´s se encuentren un poco aturdidos por lo sucedido. Por la noche se enemistan con unos tipos influyentes y por la mañana son ayudados por uno de ellos ante el ataque de unos desconocidos. En fin.

Desde Vigo hasta Córdoba hay un buen montón de kilómetros (unos 800, de hecho) lo que supone un largo viaje. Se considera que, a caballo, los PJ's son capaces de recorrer unos 40 Km. si el terreno es favorable. Teniendo en cuenta que es pleno invierno, habrá que aplicar malus por la nieve, si es que ésta aparece, aparte de lo accidentado del terreno cuando lleguen a zonas montañosas o boscosas.

Tras varios días de viaje tranquilo llegan a Ourense sin mayor contratiempo. En el camino han encontrado aldeas y monasterios donde poder alojarse, pero va a ser inevitable pasar alguna noche al raso. En Ourense tampoco ocurre nada reseñable (si quieren, pueden aprovechar para hacer algún arreglo y alguna compra) y reanudan el viaje. No es que lleven excesiva prisa, pero tampoco les conviene despistarse.

Tras dos días de viaje tranquilo pero pesado (entre Ourense y Verín hay unos 65 Km.), el tiempo comienza a empeorar y unas gotas comienzan a caer amenazando chaparrón. Aún faltan algunos kilómetros hasta Verín, que es el siguiente pueblo importante en dirección sur. Más allá deberán penetrar en territorio que pertenece al Reino de Portugal. No obstante, en aquella época seguramente no deberían tener demasiados problemas en las fronteras. Aunque un grupo de gente armada llame bastante la atención, se dirigen a Córdoba, donde hay rumores de batalla contra los moros, lo que debería facilitarles bastante las cosas.

Será mejor que busquen refugio, o las cotas de malla se les oxidarán y ellos se resfriarán.
A lo lejos se ven unas luces. Una tirada de otear -25% revelará que, a un lado del camino, asoman semiescondidas entre la maleza unas vetustas lápidas de piedra que, tras un examen más minucioso, revelarán unos extraños símbolos y signos que no pertenecen a ningún idioma de los de la época (todo esto sólo podrán saberlo si saben leer y escribir en un porcentaje aceptable).

Este paraje corresponde a uno de los "parajes hechizados" de la geografía gallega. Deberán tirar por RR con un malus del 25%. En caso de superarla, comprobarán que una extraña niebla los envuelve y hace que se separen del grupo sin darse cuenta.

La escena que viene a continuación sólo ocurrirá para aquellos PJ's que no consigan superar la tirada de RR: "A lo lejos distinguís una luz. Comienza a caer una fuerte lluvia, así que os apresuráis. En la puerta se distinguen unas hojas de vid colgadas sobre el dintel, que suele ser un distintivo de las posadas y tabernas. Abrís la puerta y observáis una cálida estancia con varias mesas y sillas y una chimenea muy acogedora.

A lo lejos, parece oírse el ruido de un molino, aunque no lo habéis visto en el camino. Por cierto, si alguno lo pregunta, estáis todos juntos. Hay sólo 6 personas, y un barbudo con pintas de borrachín aguarda junto a la puerta de lo que parece ser la cocina. Un joven sale de la cocina y se os acerca y os atiende. La gente parece muy callada y triste, y sólo se oye apenas un murmullo; aunque nadie os observa de manera extraña.

Si pedís comida, ésta estará sabrosa aunque algo más picante de lo normal, lo que os obligará, a su vez, a beber más vino de lo habitual, que por otro lado está exquisito, quizá el más rico que hayáis probado nunca. Los vapores del vino empiezan a llenar vuestras cabezas como si fuera brandy. No recordáis cuantas jarras habéis vaciado ya, pero caéis en la cuenta de que la taberna está ahora abarrotada.

Por cierto, si alguno de los PJ's superó la tirada de RR del principio, estos no estarán presentes. Quizá no os habéis dado cuenta hasta ahora, pero lo cierto es que han desparecido. En ese mismo instante, un joven se sube de un salto a una de las mesas y comienza a tocar una flauta.

Los parroquianos comienzan a bailar y a saltar en una alocada danza mientras cantan unas estrofas en un idioma desconocido. De pronto, el sonido de la rueda del molino se oye más grave y resonante que antes, como el latido de la tierra, mientras los sonidos más dulces y agudos de la flauta se entretejen alrededor de ese ritmo lento y profundo."

Cuando intenten levantarse, comprobarán que sus piernas se muestran extrañamente pesadas, pero no por el efecto del alcohol, sino porque sus extremidades inferiores están ahora desnudas y recubiertas de pelo. Sus pies son ahora pezuñas de animal, quizá de cabra, a juzgar por los cascos hendidos que las conforman.

"El tipo barbudo de antes se os acerca con otra jarra: sus piernas son exactamente iguales a las vuestras. Intentáis recordar quiénes sois pero... un centenar de nombres se agolpan en vuestras mentes aturdidas. Un personaje increíblemente viejo a juzgar por su aspecto os espeta: -Mucho se ha perdido y mucho queda aún por perder-."

Es de suponer que los PJ's que se hayan perdido entre la niebla intentarán encontrar a los demás. Los encontrarán a un lado del camino, profundamente dormidos bajo unos árboles. Es de suponer también que los despertarán ¿no?

Unos golpes en las costillas serán suficientes para despertarlos. Al hacerlo, estarán aturdidos y tiritando del frío y de la humedad. Por cierto, de la taberna de marras no hay ni rastro. Los que han cedido al influjo mágico deberán tirar RR y perder 1D6 puntos si fallan.

Unos cientos de metros más adelante está la aldea de As Estibadas, a unos 12 ó 14 Km. de Verín. Allí podrán pasar la noche y calentarse al fuego para evitar enfermar.

Al día siguiente alcanzan Verín sin más novedades.

La siguiente etapa va desde Verín hasta Chaves, pueblo que actualmente pertenece a Portugal. Hasta allí, el viaje transcurrirá sin ningún incidente. El clima aquí es muy frío ahora, pero están teniendo suerte y el tiempo es seco.

La nieve tampoco ha hecho su aparición hasta ahora. Desde Chaves deben viajar hacia el sur, hasta alcanzar Mirandela. El camino es fácil y tampoco tienen ningún contratiempo. Entre Chaves y Mirandela hay unos 70 Km.; así que tardarán otros dos días en alcanzar Mirandela.

La siguiente etapa es algo más difícil, pues deben atravesar las montañas en dirección sursudeste para llegar hasta Figueira do Castelo Rodrigo, una ciudad amurallada que se encuentra cerca de la hoy frontera entre España y Portugal. El clima comienza a ser aún más frío, y comienza a caer algo de aguanieve a medida que se acercan a las montañas. Los pasos no son difíciles a priori, pero si arriba está nevado, es posible que sufran algún retraso. Lo normal sería llegar a la ciudad lusitana en dos días, puesto que la distancia que separa las dos ciudades es de unos 90 Km. Sin embargo, si arriba hay nieve o barro, quizá tarden otro día más.

"Tras dejar Mirandela, comenzáis a acercaros hacia las montañas. Esa noche podéis dormir en un establo que un aldeano os alquila amablemente. Al día siguiente empezará la ascensión a los puertos que separan Mirandela y Figueira do Castelo Rodrigo."

"El camino es ahora más empinado. Una pendiente fangosa se extiende a derecha e izquierda, salpicada por algunos ejemplares bastante jóvenes de hayas que sirven de refugio a ruidosos pájaros y ardillas que observan con atención vuestras evoluciones."

Una tirada de Escuchar -25% revelará que, extrañamente, el sonido de los animales ha cesado repentinamente. Inmediatamente, una flecha con punta metálica surca el aire silbando. Si alguno de ellos falla una tirada de suertex2 se va a comer 1D10+1d4 puntitos de daño (el andoba lleva un arco largo). Inmediatamente después, otras tres flechas silban por el aire (una para cada PJ que falle la consabida tiradita de suertex2; aunque si alguno de ellos reacciona rápidamente arrojándose al suelo, el porcentaje será de suertex3).

Lo más inteligente va a ser arrojarse pendiente abajo, porque las flechas vienen de arriba. Si

alguien no lo hace, el porcentaje de librarse de un flechazo bajará hasta suertex1.

-¿Veis sus cuerpos? - pregunta una voz desde arriba. Cuatro figuras armadas con sendas espadas comienzan a descender por la pendiente con aviesas intenciones. Lo cierto es que no son muy buenos combatientes, y en cuanto las cosas se tuerzan pondrán pies en polvorosa. Aunque los torturen, los bandidos no revelarán ni sus nombres. Aunque la realidad es bien distinta, parecerá que su único fin es aligerar las bolsas de los viajeros. La verdad la sabrán cuando Aureliano se reúna con ellos en la taberna cordobesa.

Tras el desagradable incidente, lo mejor es que se apresuren a llegar a Figueira para reponer fuerzas y olvidar lo ocurrido.

3. A TRAVÉS DE LA SIERRA DE GATA

En Figueira do Castelo Rodrigo podrán reponer fuerzas, y comprar comida para proseguir el viaje. La siguiente etapa finaliza en Ciudad Rodrigo, que se encuentra al sudeste. Una vez llegados allí habrán hecho la mitad del camino más o menos, y ya llevarán unas dos semanas de viaje. Después, deberán atravesar la Sierra de Gata por un terreno escarpado alternado por altos y valles bastante inhóspitos en aquella época. Además, ha estado nevando durante los últimos días, por lo que el camino puede estar aún más difícil. Entre Figueira y Ciudad Rodrigo hay unos 70 Km; factibles de hacer en dos jornadas.

Hasta Ciudad Rodrigo, las jornadas de viaje serán tranquilas y aburridas, frías y exigentes. Una vez llegados a la ciudad salmantina, una tirada de suerte les revelará ciertos rumores que se han extendido entre los habitantes de allí: algunos viajeros han descubierto, en la zona de la Sierra de Gata, varias huellas en la nieve que no pertenecen ni a humanos ni a animales, lo que les ha conferido un halo sobrenatural. También se han oído cánticos extraños, aunque nadie ha conseguido ver ningún ser fuera de lo normal.

La noche anterior a la salida de los PJ's habrá estado nevando copiosamente.

El camino comienza a ascender rápidamente por entre los bosques y los valles de la sierra, y el frío es casi insoportable. Por si fuera poco, una niebla espesa cae sobre ellos. El brillo lechoso del aire los deslumbra y desorienta. Los caballos (si los llevan) piafan intranquilos. Al mirar hacia atrás, comprueban que una hilera de formas grises los persigue. Si miran más atentamente distinguen animales enormes con cuerpo de gato y cabeza de pájaro, lagartos grotescos con cabezas de gallo, basiliscos, enanos, cangrejos monstruosos y masas informes repletas de tentáculos. Las sombras saltan, andan a trompicones y avanzan firmemente ras los aventureros.

Tirada de RR; si se falla pierden 1D6 puntos.

Durante las dos o tres jornadas que dure el viaje hasta Coria (son unos 90 Km.), que es el siguiente destino, los PJ's serán escoltados durante el día por un sinfín de bestias fantásticas. Durante las noches que pasen al raso (en la sierra, su séquito los guiará lejos de las poblaciones) un círculo cerrado de enormes gárgolas los protegerá de todo mal, con lo que podrán dormir tranquilos si son capaces de ello. El extraño séquito hará las veces de guía en los tramos más difíciles y complicados. La niebla no desaparecerá mientras dure la travesía.

Aunque ellos no lo saben, están siendo desviados de las aldeas porque puede haber asesinos esperándolos en ellas. Los PJ's forman parte de una especie de cruzada a gran escala, y si empiezan a sentirse como meras comparsas, peleles y marionetas, tienen toda la razón en hacerlo. La explicación a todo este embrollo viene más adelante. Cuando Aureliano se reúna con ellos en Córdoba, él será el encargado de revelarles algunos secretos; eso sí, en pequeñas dosis.

Si intentan hacer caso omiso de los guías sobrenaturales, el DM debe intentar que entiendan que están siendo guiados y protegidos. Si, a pesar de todo, deciden actuar por su cuenta, en cualquier aldea montañesa (San Martín de Trevejo, etc.) serán emboscados por criaturas (sobrenaturales o no, a gusto del DM) que les darán un buen susto. Además, si deciden acercarse a zonas pobladas, su séquito sobrenatural los abandonará. Que sientan el peligro.

Al mediodía del segundo día de viaje a través de la Sierra de Gata, la procesión de seres espeluznantes que los acompaña, comenzará a emitir un sonido parecido a una canción. Notas únicas sostenidas, como ecos repetidos de varias docenas de gongs gigantescos, combinadas con un grotesco coro. Los guías que avanzaban delante del grupo se hacen ahora a un lado para dejar pasar a los PJ's, que pueden proseguir su camino por el amplio sendero. Ante ellos se halla un extraño lugar del que nunca antes habían oído hablar: dos columnas enormes se erigen a los lados de un inmenso altar ricamente tallado pero desgastado por el tiempo. A pesar de la erosión producida por millares de inviernos, se aprecia claramente que las dos columnas no son sino las piernas y tobillos de un coloso desaparecido. Una vieja escalinata, desgastada por el viento hasta ser reducida a una brusca pendiente, se extiende al final de la pequeña llanura.

Este paraje sobrenatural no aparece en ninguna guía de viaje, ni en ninguna crónica de la época. Si alguna vez intentan volver a encontrarlo, les será imposible. Nunca volverán a verlo (al menos en vida) y muy pocos han sido los que lo han hecho.

Atravesar la sierra por otros caminos fuera de la Vía Dalmacia, la calzada romana que une Ciudad Rodrigo y Coria, les habrá llevado algún tiempo más de lo previsto.

4. ATAQUE SORPRESA

Cinco minutos antes de que los PJ's lleguen a la posada El Brasero de Coria, Luisón se halla sentado en el salón junto al fuego, asintiendo a los parroquianos de ojos desorbitados que se congregan ante él:

-"Eso he dicho. Escoltados por todos los demonios de las montañas. Era de día, así que pude verlo bien. Yo cruzaba los montes con mis cabras... Aquellos cánticos, cientos de voces agudísimas... me doy la vuelta y veo venir a unos hombres escoltados por filas y más filas de demonios con cabezas de pájaro y cuernos, y todos los monstruos de los que hayas oído hablar..."

Es en ese preciso instante cuando los PJ's irrumpen en la estancia.

-"Oh, Dios mío, son esos que acaban de entrar por la puerta!!" - Luisón huye despavorido a través de una de las ventanas.

Los demás los miran asustados e intentan evitar su contacto y sus miradas, pero nadie dice nada (están demasiado acongojados).

La puerta de la posada vuelve a abrirse unos minutos después de la llegada de los PJ's y entra un hombre fornido que luce una larga barba. Se llama Juan, y pregunta por el tal Luisón, que es el hombre que acaba de abandonar la posada.

El posadero le relata lo ocurrido (con pelos y señales) pero Juan suelta una sonora carcajada mientras dice:

-"Los malditos campesinos no sabéis dar dos pasos sin encontrar a alguien que os meta el miedo al diablo en el cuerpo." - Seguidamente hace referencia a un suceso ocurrido el año pasado cuando crucificaron a todos los gatos porque son familiares de las brujas.

-"¿Os dirigís al sur?" - Pregunta Juan. Sus intenciones son viajar hasta Córdoba; como cuenta con un par de carros, le gustaría que los acompañase para evitar ser atacados por los bandidos. Últimamente han sucedido varios ataques por estas zonas; así pues, sería conveniente que aunaran sus fuerzas. Cuantos más sean, menos probabilidades de ser atacados. ¿Qué ganan los PJ's? Pues algo de comodidad en el viaje (siempre pueden resguardarse del frío y de la lluvia mejor que al raso) y alguna piel de las que Juan lleva en sus carros. También transporta miel y frutos secos. Luisón es un pastor de la zona que suele acompañar a Juan en sus viajes, en calidad de medio-socio, medio-criado.

A medida que progresen hacia el sur, las poblaciones serán cada vez más escasas, puesto que la zona de Extremadura está bastante deshabitada. Las opciones para guarecerse en caso de tormenta, pues, también disminuirán a partir de ahora, de ahí la conveniencia de las carretas.

Juan viaja con Luisón en el primer carro y los dos hijos del mercader en el segundo. Desde Coria, deben descender hacia el sur hasta Cáceres. El camino es ahora más llano y fácil, así que, en ausencia de incidentes, progresarán rápidamente hacia su destino. Entre estas dos ciudades hay unos 70 Km., y en medio, se encuentra la Sierra de Sto. Domingo, aunque no es muy dificultosa. A priori, dos días deberían ser suficientes.
La primera jornada transcurre sin incidentes, han avanzado a buen paso. Juan se muestra afable, siempre dispuesto a hablar sobre cualquier tema banal, es un buen hombre que sólo busca trabajar honradamente y sacar unas monedas. Si preguntan, su mujer murió hace ya unos años a causa de unas fiebres. Realiza regularmente esta ruta, desde Ciudad Rodrigo hasta Córdoba, para vender sus productos.

Sin embargo, su criado Luisón, desconfía plenamente de los PJ's; él está seguro de lo que vio y piensa que tienen tratos con el diablo (lo cual no es de extrañar). Se muestra receloso y no hablará a no ser que se le pregunte directamente, y lo justo. Además, se encargará de comerle la oreja a Juan para que no prosigan el viaje junto a los PJ's.

Los hijos de Juan son dos jóvenes trabajadores y tímidos, y durante el camino irán un poco a su aire, hablando entre ellos.

Por la noche, Juan propondrá que hagan turnos de guardia para evitar desagradables sorpresas. Sin embargo, la noche transcurrirá plácida.

A la mañana siguiente, el viaje prosigue. A mediodía, mientras atraviesan un bosque en las últimas estribaciones de la Sierra de Sto. Domingo, unas tiradas de Otear -25% revelarán que algo se mueve entre los árboles. Ahora el terreno es bastante llano aunque ligeramente descendente. Sin embargo, los árboles forman un tupido velo ideal para realizar una emboscada. Unos minutos más tarde, las tiradas serán de Otear sin malus. Algo gordo se prepara. Unas figuras se deslizan furtivamente entre las sombras del bosque.

En condiciones normales podrían salir al galope, pero con la carga de los carros sería inútil.

De repente una rama chasquea bajo la rueda del carro y cinco jinetes salen de entre la espesura galopando como demonios. Tienen pinta de bandidos, y todos ellos blanden sendas espadas a la vez que gritan tratando de intimidar a sus víctimas. Van a intentar ensartar a los PJ's uno por uno, sin bajarse siquiera de los caballos. Son mejores jinetes que espadachines, así que van intentar aprovechar su ventaja.

Recordemos que, a caballo, el porcentaje para luchar es, como máximo, el que tengan en cabalgar.

Cuando lleven unos asaltos luchando (estos jinetes no le temen a la muerte), cuatro jinetes más aparecerán por detrás a toda velocidad. Las cosas empiezan a ponerse feas... a no ser porque, en un santiamén, los últimos jinetes dan buena cuenta de los primeros. Increíble.

Sin embargo, proseguirán su alocada carrera hacia los carruajes y los PJ's. Es importante fijarse en la actitud de los PJ's ahora. Seguramente, estarán bastante desorientados a causa de estos extraños sucesos. Si bajan la guardia CAPUT! Inexplicablemente, los nuevos jinetes atacan con fiereza a nuestros aventureros. ¿Pero qué pasa aquí?

Estos jinetes son aún más fieros que los anteriores, y es de suponer que pondrán en un aprieto a los PJ's. Que sufran. Que vean todo perdido. Que se caigan de los caballos ante la fiereza de los atacantes.

Cuando peor pinten las cosas, cuando crean que todo está perdido (si ha sido demasiado fácil para los PJ's siempre pueden aparecer otro puñado de jinetes de entre la espesura...) entonces unas flechas silbarán en el aire.

Los atacantes serán derribados por unos extraños seres parecidos a enanos (o quizá son enanos) armados con arcos que casi superan su estatura y ataviados con relucientes cotas de malla, que desde los lados del camino los han ensartado con singular destreza. Estos extraños seres se inclinan y se arrodillan al paso de los PJ's. Lo que faltaba.

El singular ataque ha sido demasiado para Juan y los suyos, y con los ojos fuera de sus órbitas, les dicen a los PJ's que prefieren seguir solos. No es de extrañar.

A causa de la alocada carrera han perdido un poco la orientación. No saben cuanto falta hasta Cáceres, pero enseguida va a caer la noche y será mejor que busquen un lugar donde pasarla.

Creo que están empezando a tener la sensación de que todo esto se les escapa de las manos. Nadie entiende nada. Como diría Aureliano: "a su debido tiempo."

Pero esa noche va a ser de todo menos tranquila.

Acampáis en una zona resguardada de los vientos, aunque el terreno está bastante húmedo. A lo lejos se ve parpadear una luz anaranjada que, luego de un tiempo, se apaga. Sí, probablemente sean Juan y los suyos, que han acampado cerca.

A medianoche, oirán unas voces. Con una tirada de Escuchar, se darán cuenta de que las voces provienen de arriba. Además, hablan en un idioma extraño (quizá árabe) y se mueven bastante rápido.

Unos minutos más tarde, unos gritos romperán la calma reinante. Suenan alejados. Una tirada de Escuchar revelará que provienen de la zona y que parecen gritos de terror absoluto. Al de un rato, los gritos cesarán de repente, tal y como habían comenzado. Si desean acercarse a ver que es lo que ha ocurrido, será mejor que esperen a que llegue el día, porque por la noche les resultará imposible dar con el lugar.

Si se dirigen al (presunto) campamento de Juan, encontrarán las pieles desparramadas por el suelo, los restos de una hoguera, y los carros de madera completamente astillados e inservibles. Ni rastro de los caballos ni de ninguno de los comerciantes. Tampoco encontrarán ningún cadáver, por si lo preguntan.

Cáceres está muy cerca, a media mañana llegarán allí.

5. CÓRDOBA

Desde Cáceres hasta Córdoba aún les quedan la friolera de 265 Km., lo que significa que aún tardarán una semanita en llegar a su destino si las cosas van bien.

Los cuatro primeros días el viaje transcurrirá sin ninguna novedad. El tiempo es algo mejor en esas latitudes, más seco y menos frío.

Pero el quinto día, tendrán un encuentro sorprendente. A mediodía, el viento cesa y la capa de nubes desaparece. Mientras caminan bajo el agradable sol, unos ruidos como de entrechocar de espadas los sobresaltan. Suenen a unos metros de donde se encuentran ellos, entre la espesura.

-¡Coge al hijo de puta! - grita alguien -. ¿Es que no lo ves?

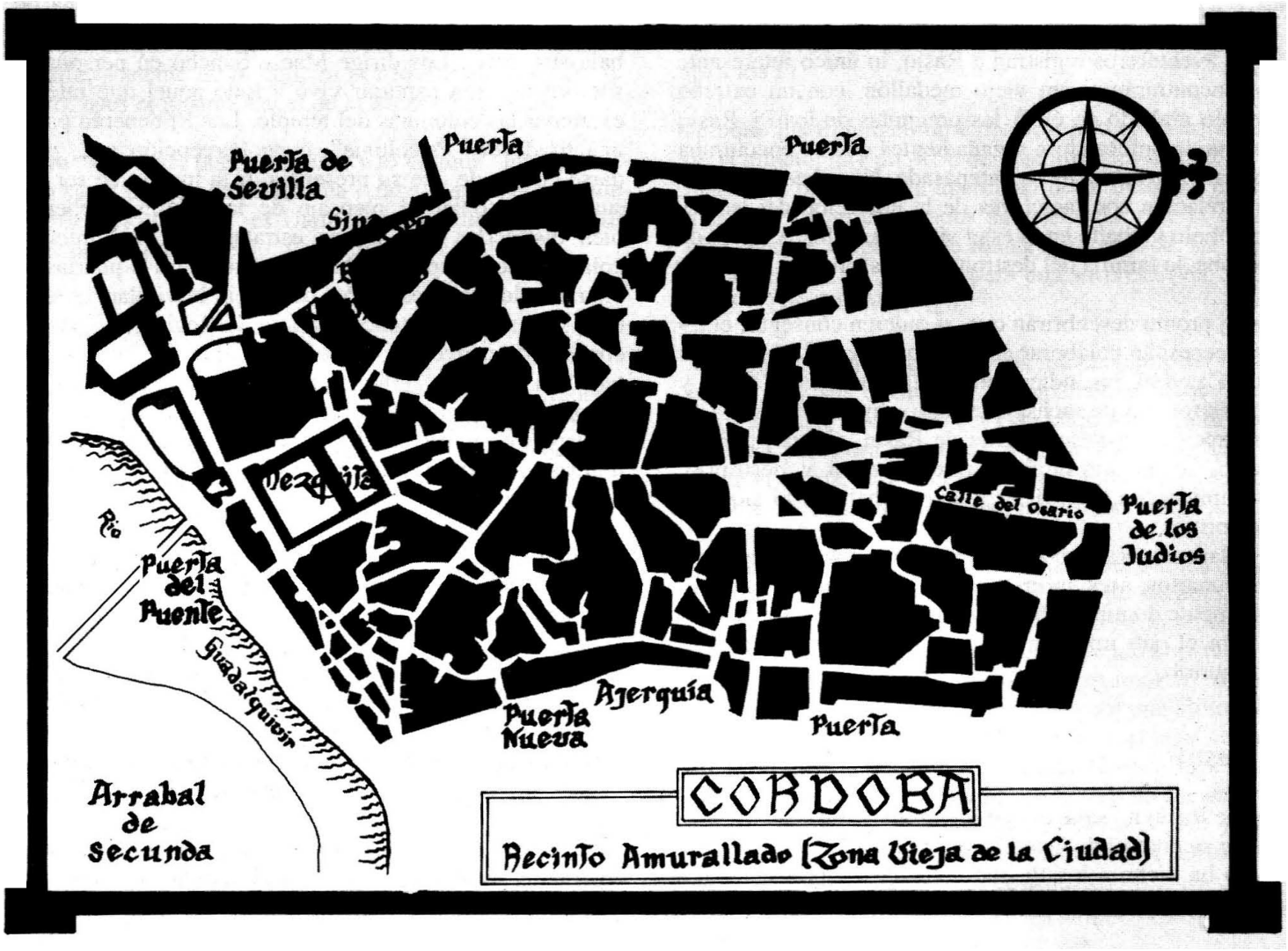
Decidan investigar o no, una figura aparece de entre un matorral, bajo una lluvia de hojas y ramas rotas. Un hombrecito jorobado y de pelo rizado con una espada absurdamente grande para su estatura salta hacia los PJ's y comienza a repartir mandobles a diestro y siniestro, lleno de furia y rabia.

Finalmente, el hombrecillo se separa unos pasos y abre su boca en señal de asombro.

-Pero vosotros no sois...-

Sin tiempo a acabar la frase, cinco figuras armadas salen de la espesura en pos del hombrecillo y comienzan a atacar a los PJ's que, sin comerlo ni beberlo, se ven envueltos en una nueva trifulca.

Cuando ésta acabe, el hombrecillo se presentará. Me llamo Bruto, y os agradezco vuestra ayuda. Tiene su caballo atado no muy lejos de allí. Él también se dirige a Córdoba, le han contratado como jefe de arqueros para organizar las milicias de la ciudad. A Bruto también lo contrató un extraño tipo llamado Aureliano. Bruto les contará como ha viajado desde Cantabria hasta aquí y como ha sido repetidamente atacado por asesinos de todo tipo durante todo el camino.



Por cierto, no ha visto ninguna criatura sobrenatural, y si se lo preguntan de manera directa, se quedará muy extrañado.

Dos días después, los cascos de sus caballos resonarán sobre el empedrado de la Puerta de Almodóvar, un pequeño arco encuadrado por dos torretas que flanquean la entrada. A un lado de la puerta, la gruesa y ajada cuerda de una horca oscila amenazadoramente al ritmo de la brisa. Cerca hay un pequeño cementerio judío, ya que esta puerta se encuentra próxima a la Judería.

El lugar más emblemático de la ciudad es la ínclita Mezquita. Desde allí, si se detienen un momento podrán ver el tráfico de balsas y troncos de pino que abarrotan el río, las frondosas arboledas de la ribera y un montón de aves que sobrevuelan los molinos utilizados en la fabricación de tejidos.

Las calles de la ciudad son estrechas y oscuras, y llama la atención su suciedad.

Hay multitud de recovecos, balcones y pasadizos construidos sobre ellas, y no dejan de fijarse en las “casas de paso”, que permiten el paso de una calle a otra. Sus callejones son idóneos para que bandidos y salteadores preparen emboscadas para aligerar las bolsas de los viandantes.

Córdoba se divide en dos zonas bien diferenciadas: La Ajerquía, y La Villa. De hecho, existe una muralla que separa ambas zonas, con varias puertas que la comunican. La ciudad de divide en varios barrios llamados collaciones. En aquella época era una ciudad con un alto índice de criminalidad, así que pasear por sus calles puede resultar peligroso para los Pj’s.

La muralla tiene entre 5 y 15 metros de altura, y está bien protegida por varias torres. Existe una plataforma sobre la muralla que permite recorrerla por encima. Las puertas de la muralla se cierran por la noche (entre las 11 y las 12), así que si desean salir de noche pueden tener problemas.

6. LA TABERNA SAN CIPRIANO

Bruto les pide consejo sobre donde pasar la noche. Lleva una carta igual a la de los PJ's con el mismo sello (dos dragones en lucha). Al día siguiente se presentará al consejo de la ciudad.

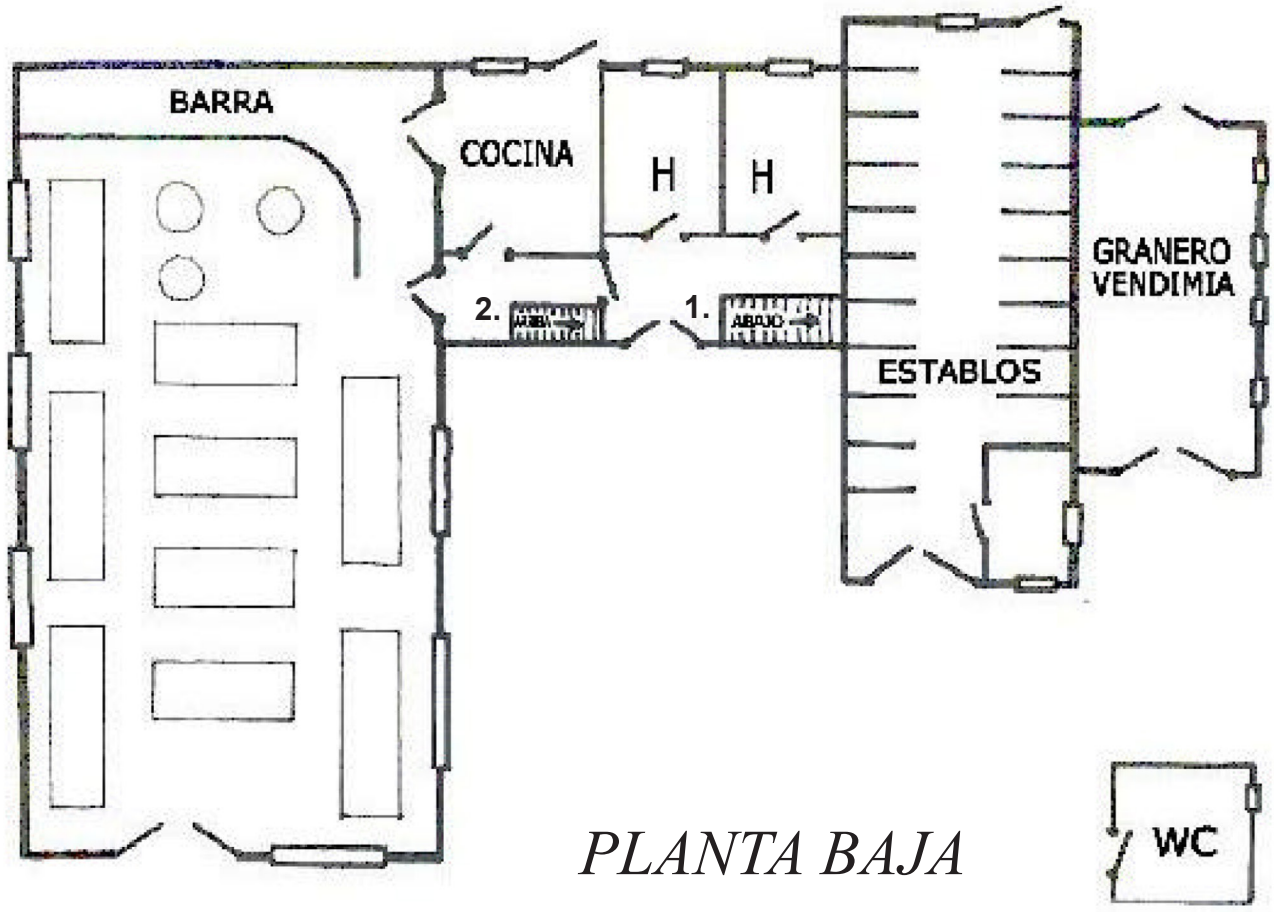
La posada no está lejos de la Mezquita, cerca del Puente Viejo sobre el río Guadalquivir. La gente los mira al pasar, van bastante sucios y armados hasta los dientes.
Unos niños los señalan y se van corriendo y riendo, mientras se arrojan piedras entre ellos.

La taberna se encuentra cerca de la Plaza de los Paraísos. No muy lejos se hallan la Iglesia de Santo Domingo, las Casas Consistoriales (donde se reúne el Concejo), la Morería y el Monasterio de Santa Clara.

La posada es un edificio de dos plantas con tejado de dos aguas y una alta chimenea en la zona de la izquierda. A través de las ventanas se filtra una acogedora luz amarilla que despierta en los aventureros un deseo casi carnal de tomarse una jarra de buen vino y de acostarse en una cama de verdad.

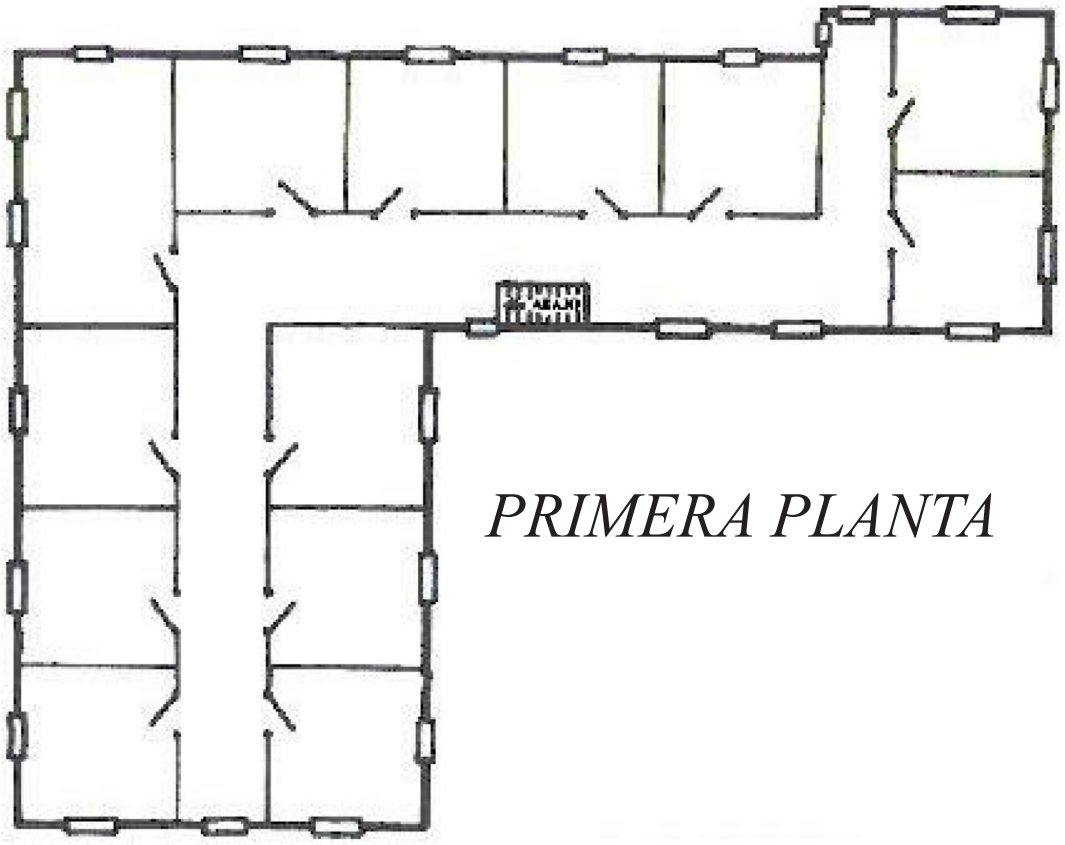
La Posada

Para hacerse una idea de cómo es la posada, consultar los planos adjuntos. El piso superior (primera planta) es el dedicado a las habitaciones de los huéspedes. Las habitaciones de los trabajadores se encuentran en el bajo, y la bodega y la habitación de Gabino a unos 5 m bajo el nivel de la calle.

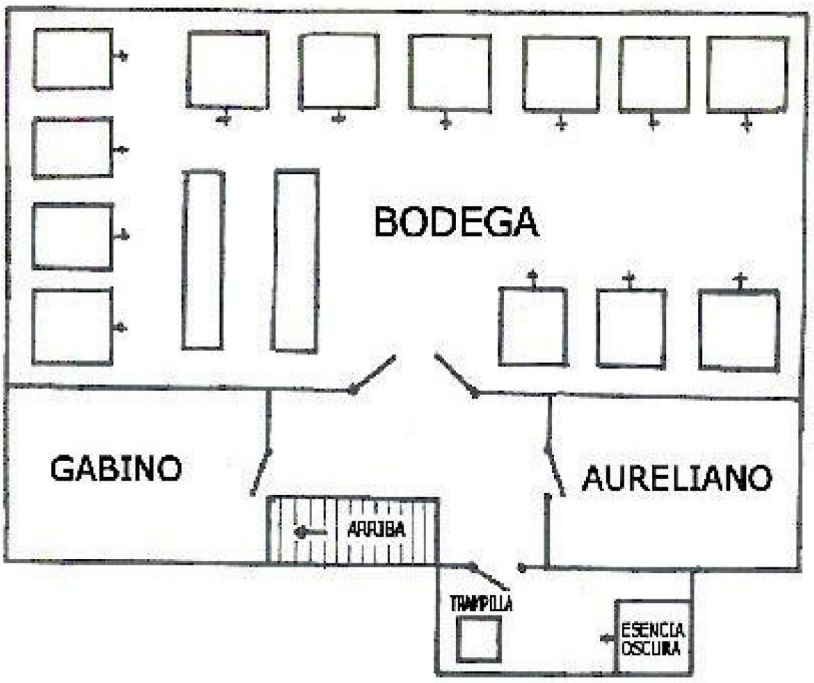


PLANTA BAJA

1. Escaleras a la bodega 2. Escaleras a la primera planta



PRIMERA PLANTA



ACCESO PROHIBIDO

Hay, por cierto, una zona de acceso prohibido.
Y cuando digo prohibido, lo digo de verdad.
Hasta la llegada de Aureliano, sus aposentos estarán cerrados a cal y canto, y no habrá ganzúa que pueda con el cierre (mágico) de su puerta.

Además, la habitación estará protegida con un demonio que tiene orden de aniquilar inmediatamente a cualquier intruso que cruce la puerta. Así, sin más... Aunque siempre podemos hacer una excepción si el que la atraviesa es el PJ elegido, el de la tirada del principio, la reencarnación de... a su debido tiempo. Si es él, y sólo él, será reconocido por el demonio que le perdonará la vida.

Al lado de la habitación de Aureliano existe otra pequeña pero importante estancia cuya puerta está oculta en la pared. Dentro está el barril de la "Esencia Oscura", que aún no sabemos lo que es, pero ya lo conoceremos.

La trampilla del suelo necesita una llave para poder abrirse; una llave que posee Aureliano. Todo intento por abrirla resultará infructuoso.
Ya entrarán, pero será cuando llegue Aureliano.

En la barra se encuentra un hombre corpulento que está degustando un vaso de vino.
Él es Guadalberto, el tabernero. Mirará a los PJ's con cara de pocos amigos, aún cuando se entere de quienes son.

Si preguntan por Gabino, el maestro vinatero, les señalarán unas oscuras escaleras que descienden unos 5 ó 6 m por debajo del nivel de la calle y que van a para a unas losas húmedas.
Ante ellos se abre una pequeña estancia con una puerta de doble hoja abierta de par en par. A los lados y por de tras, hay otras dos puertas pequeñas que están cerradas. La puerta abierta conduce a una estancia iluminada tenuemente por varias velas colgadas de la pared. Un anciano de pelo tupido y bien recortado se acerca y les habla con voz profunda y relajada. Es Gabino, el maestro vinatero. Además, les invita a beber de un barril cercano que está abierto. Es un vino blanco muy rico, probablemente el más sabroso que hayan probado en su corta vida.

Si le dan la carta, la abrirá y comprobarán que es capaz de leerla perfectamente incluso con esa tenue luz, lo que indica que debe estar muy acostumbrado a ella.

-Parece que sois los hombres que necesitamos. No sé. Supongo que él entiende de eso. Mostradle esto al tabernero y él os dará vuestro dinero.

Guadalberto los mirará con cara de perro. Cuando le enseñen la carta, maldecirá a Aureliano, dirá que está loco y que quiere arruinar a todos. Les dice que están zumbados si creen que les va a dar tanto dinero por nada. Tendrán que amenazarle con chivarse a Aureliano si quieren cobrar. Esa noche, si lo luchan, tendrán vino gratis.

También se queja de la dejadez de Gabino. Si se quejan a Gabino, el tabernero accederá a pagarles lo prometido a regañadientes. Ya tienen trabajo.

Además del amable tabernero, trabajan con ellos dos sirvientas, Ana y Epifania, y un mozo llamado Sixto.

Durante las próximas semanas, su trabajo va a ser bastante rutinario. Apenas ocurre nada fuera de lo normal en la taberna, acaso alguna pequeña riña entre los parroquianos, pero bastará la sola presencia de los PJ's para que los ánimos se sofoquen.

Este par de semanas de calma chicha podrá ser utilizado por los PJ's para conocer la ciudad y hacer alguna pregunta.

Si Ana o Epifania hacen buenas migas con ellos, les podrán contar lo que saben sobre el viejo Aureliano: "-Fundó la taberna hace unos 14 meses aproximadamente, aunque la compró hace unos 5 años. Vino del norte (posiblemente de Galicia) con unos papeles que demostraban que las tierras en las que se aposentaba el antiguo convento pertenecían a su familia. Se armó un lío considerable, y los litigios se extendieron durante muchos meses, e incluso tuvo que intervenir el obispo, quien, muy a su pesar, tuvo que dar la razón al astuto viejo.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

-De todas formas, les compró otras tierras a los monjes al otro extremo de la provincia, así que se comportó de una manera bastante generosa. Sin embargo, los monjes siguen bastante resentidos.

-Lo que no habría podido hacer, bajo ningún concepto, es cerrar las bodegas San Cipriano. Lo habrían decapitado al muy zorro.-"

Bruto, su nuevo amigo, también frecuentará bastante la taberna, en espera de la llegada de Aureliano o de indicaciones sobre su cometido. El mayor problema lo tendrán con Guadalberto, el tabernero, porque los acusará de vagos, borrachos, y provocadores en cuanto tenga la más mínima ocasión. Según su punto de vista, están cobrando un dineral por no hacer nada.

Podría ser recomendable hacerles pasar tiradas de suerte para no caer en la tentación y dejarse llevar por la desidia (en forma de sabroso vino).

Teniendo en cuente que los PJ's comenzaron su viaje mediado enero, que llegar hasta Córdoba les llevó un mes, y que llevan un par de semanas holgazaneando, se nos habrá echado encima marzo.

Los rumores siguen hablando de un conflicto próximo con los moros, seguramente en las cercanías de Granada, pero las cosas siguen bastante estables.

El sol comienza a calentar con más alegría.

Guadalberto sigue gruñendo a los PJ's.

Ana y Epifania miran con buenos ojos a cualquier PJ con un aspecto de 15 ó más, pero siempre pensando en algo serio.

Aureliano sigue sin aparecer por ninguna parte.

Bruto se aburre tanto como ellos.

Pero la calma está a punto de saltar por los aires...

7. SOBRE LA SITUACIÓN POLÍTICA DEL MOMENTO

Abrimos aquí un breve inciso para situar la acción históricamente.

En esta época, reina en Castilla desde el año 1419 Juan II; rey débil de personalidad y más entregado a otros menesteres que a los propios de su condición. Esta abulia hace que pronto descargue en su íntimo amigo y consejero Don Álvaro de Luna las labores de gobierno.

Álvaro había sido paje del rey Juan II durante su infancia, y ya entonces había dado muestras de su inteligencia y suspicacia. Álvaro de Luna nació en Cañete, hijo bastardo de un noble perteneciente a la poderosa familia castellana de los Albornoz. Los muchos adversarios que se ganó el valido del rey incidieron sobre el hecho de la baja cuna de la madre de Álvaro.

Retrato del condestable Álvaro de Luna, con la capa y la cruz de la Orden de Santiago en el retablo de la capilla de Santiago en la catedral de Toledo, donde fué enterrado junto con su esposa. La tabla fue pintada en 1488.

Sin embargo, las desavenencias con los Infantes de Aragón, Don Enrique y Don Juan, hacen que estalle un conflicto que se prolongará durante varias décadas. Hacia 1420-1421 Don Álvaro consigue su primera victoria contra los Infantes, estableciendo un periodo de paz que se extenderá hasta 1425. Una conspiración de algunos nobles poderosos consiguen retirar a Don Álvaro, aunque sólo sea un retiro momentáneo.

Incapaces de crear un gobierno sólido y estable, en pocos meses el reino deviene en el caos más absoluto, ocurriendo entonces un hecho inaudito. Los mismos nobles que propugnaron la eliminación del favorito del rey tienen que suplicar al monarca su vuelta. En 1428 es recibido triunfalmente en Turégano.

Comienza aquí su segundo periodo de gobierno que se extenderá por otros 11 años que, sin embargo, no fueron de paz. En 1429 consigue derrotar por segunda vez al Infante Enrique y firma una paz de 5 años con los reinos de Aragón y Navarra. En 1430 recibe el Maestrazgo de Santiago en pago a sus servicios a la corona castellana.

Es entonces cuando el ambicioso Álvaro vuelve su mirada hacia Granada: en diciembre de ese mismo año expira la tregua con los moros granadinos. Álvaro tiene dos motivos para atacar Granada: recuperar algún jirón de tierra a los moros, y hacer ostentación de su poderío militar ante los demás reinos peninsulares.

En la primavera de 1431 Don Álvaro y el rey Juan II reúnen un ejército de 70.000 infantes y 10.000 jinetes, consiguiendo el día 1 de julio la victoria en la Batalla de la Higueruela, causando graves pérdidas a las fuerzas nazaríes. El condestable Álvaro de Luna, a la cabeza del ejército, entró por Alcalá la Real en la Vega de Granada que devastó en mayo. Se retiró luego a Antequera y volvió a Ecija mientras nuevas tropas eran reclutadas en Córdoba.

En la segunda semana de mayo de 1431, las galeras castellanas no cesaron de patrullar por el Estrecho de Gibraltar con el fin de impedir que eventuales socorros africanos llegasen al sultán de Granada.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Por entonces, Ridwán Bannigas abandonó en secreto Granada en compañía de algunos secuaces y acudió a Córdoba para proponer al rey de Castilla instalar en el trono de Granada a un príncipe nasrí, Ibn al-Mawl, nieto del usurpador Muhammad VI que había sido hecho matar por Pedro I en 1362. Juan II, a quien sólo le interesaba dividir a los príncipes nazaríes no dudó en sostener a ese pretendiente que aparece en las crónicas castellanas bajo el nombre de Abenalmao.

Aprovechando este trasfondo favorable, el rey de Castilla salió de Córdoba el 13 de junio, penetró en el reino de Granada el 25 y saqueó la campiña próxima a Moclín. Yusuf Ibn al-Mawl, su cuñado Ridwán Bannigas y siete de sus partidarios acudieron al campamentocastellano y prestaron juramento de fidelidad a Juan II.

El 1 de julio de 1431 los musulmanes fueron derrotados y perseguidos hasta las puertas de Granada. Los castellanos se retiraron ante el nutrido tiro de los ballesteros que aseguraban la defensa de la ciudad. Sin embargo, esta batalla llamada de la Higueruela por una higuera que se encontraba en aquellos lugares, a veces llamada batalla de la Sierra de Elvira, no tuvo sino una escasa importancia estratégica.

Juan II no supo sacar provecho de su victoria. Al cabo de unos ocho días, después del saqueo de la campiña en los alrededores de Granada, en el concejo real se decidió la retirada porque el desacuerdo había estallado entre los nobles castellanos y porque no había metálico para pagar el sueldo de las mesnadas y escaseaban las provisiones.

Este momento de zozobra fue aprovechado por los Bannigas y sus aliados castellanos para entronizar a un soberano dócil. Montefrío se sublevó en favor del pretendiente Yusuf Ibn al-Mawl. El gobernador militar de Andalucía, Diego Gómez de Ribera, el maestre de Calatrava, don Luis de Guzmán contribuyeron con una valiosa ayuda. Sus agentes intrigaron en distintas localidades en el otoño de 1431: Cambil, Illora, Casarabonela, Turón, Ardañes y El Castellar reconocieron la autoridad de Ibn al-Mawl.

El 3 de diciembre, fue tomada Loja por un destacamento de granadinos acaudillado por los Bannigas fieles a Abelnamao y sostenidos por los castellanos. El jefe del clan abencerraje Yusuf Ibn al-Sarraÿ pereció en el combate. El pretendiente conquistó Iznajar y Archidona. Muhammad IX al-Aysar (“El Zurdo”) decidió abandonar Granada donde la revuelta se hacía oír en el populoso barrio del Albaicín como consecuencia de la falta de víveres. Huyó de noche y se refugió en Almería con una escolta de ciento cincuenta hombres. Ridwán Bannigas y sus seiscientos jinetes vencieron a los no numerosos partidarios de El Zurdo que trataban de cortarles el paso y luego ocuparon Granada y la Alhambra. Yusuf IV Abelnamao fue proclamado sultán el primero de enero de 1432.

Todo esto está muy bien, pero algo ocurrió al margen de los hechos que relatan los libros de Historia...

Rey Juan II de Castilla (1405-1454).

8. ALGUNAS COSAS EXTRAÑAS OCURREN

Retomamos la acción.

Guadalberto, el tabernero, es un hombre singular. Resultan chocantes su porte desgarbado y su sempiterno gesto de enfado si los comparamos con su pasional devoción por la poesía. Resulta ridículo imaginarse a este hombrón recitando poesías con los más famosos escritores del momento, que se suelen reunir en casa del ínclito Zacarías.

Zacarías es un estrambótico personaje, alto y espigado, aunque de fuertes hombros, cuyos rasgos más característicos son su recio pelo de color rojo y su cuidadosamente recortada barba (cosa no muy habitual) lo que le confiere cierta fama de "afeminado". No pocas bromas se oyen en la taberna San Cipriano a causa de esto, aunque es cierto que está casado con una bella mujer.

Zacarías no se deja ver demasiado por la taberna, pero es recomendable introducirlo en la historia y que los PJ's lo conozcan, porque encierra algún secretillo que será desvelado a su tiempo.

Guadalberto reacciona mal ante las bromas de los parroquianos; no así el apocado Zacarías, que rehusará cualquier enfrentamiento.

Hacia la segunda semana de marzo comienzan a llegar a la ciudad mercenarios y gentes extrañas de todo tipo. El Rey ha comenzado a concentrar sus fuerzas en Ciudad Real; los rumores se expanden como la pólvora y atraen a un montón de busca fortunas a Córdoba, por estar próxima a Granada, lugar del probable conflicto armado.. Incluso han visto un negro. ¿Qué diablos hará aquí?

A finales de este mes, Muhammad IX (protegido del caudillo Yusuf Ibn al-Sarraÿ -los Abencerrajes-) decide dar muerte al antiguo caudillo de Granada, Muhammad VIII, para evitar cualquier intento de rebelión por parte de sus rivales, los Bannigas.

Por otro lado, Ibn al-Mawl (no tiene nada que ver con Darth) está intrigando en secreto con la corona castellana para instalar en el trono de Granada a un príncipe nazarí. Ni que decir tiene que Juan II apoyó a este pretendiente (Abenalmao) con objeto de dividir y debilitar a los moros granadinos.

En este tipo de batallas hay tres clases de gente: soldados del rey, mercenarios busca fortunas y un tercer tipo, gente extraña, silenciosa y solitaria, amiga de los malos modos y las malas caras. Lo curioso es que este tercer tipo de gente parece concentrarse en la dichosa taberna San Cipriano. Aunque tampoco buscan problemas, son hoscos en sus formas y sus miradas, y la gente procura evitar el contacto con ellos.

Una tarde que están en la taberna pidiendo vino a gritos, la puerta se abre de par en par y un estrafalario hombre ataviado con una larga túnica verde entra en la posada. Su piel es amarillenta y sus ojos tienen una extraña forma rasgada. Es oriental, y lleva varios días merodeando por allí.

Según entra, y a pesar del silencio que se hace inmediatamente después de su entrada, pregunta nervioso por Aureliano.

Una tirada de Otear -25% revelará cierto nerviosismo en el comportamiento del negro mencionado anteriormente, que está sentado semioculto en un rincón. Sus ojos se han iluminado al oír el nombre de Aureliano.

Uno de los mercenarios, conocido como Bobo, se levanta y empuja de malas maneras al oriental. Éste, con mucha tranquilidad, aparta unos cuantos bancos y mesas. ¿Qué hacen los PJ's? Es hora de trabajar. Rápidamente, los presentes comienzan a hacer fuertes apuestas. Si los PJ's no superan una tirada de suerte o juego, no podrán resistir la tentación de participar en las apuestas y no podrán detener la pelea. Si la tirada es suertex2 al menos habrán sido tan cabales como para organizar la pelea fuera de la taberna.

Sea como sea, Guadalberto se quejará, bien porque no han detenido la pelea, bien porque nunca están cuando los necesitan... Por cierto, la pelea se decantará rápidamente a favor del oriental, que con una respuesta magistral al primer ataque de Bobo lo enviará por los aires contra unos barriles o contra la ventana.

El oriental está dispuesto a desafiar a todo aquel que lo provoque, aunque nadie se va a atrever. Nadie había visto una maniobra tan rápida y efectiva. Vaya un modo más extraño de pelear.

¿Querrán probar los PJ's?

Para esta pelea, he bajado de Internet las reglas de aturdimiento de UGI, y las he retocado a mi gusto, por si algún osado PJ está dispuesto a morder el polvo luchando contra el Pequeño Saltamontes.

UGI-reglas de aturdimiento

Supondremos que, en esta pelea, los combatientes no se van a destrozar, sino que intentarán noquear al adversario.

En lugar de puntos de daño, contabilizaremos los golpes como puntos de aturdimiento (tendrán tantos como su resistencia).

Así, cuando un personaje haya perdido la mitad de sus puntos de aturdimiento, deberá empezar a tirar con 1D20 y sacar por debajo de su resistencia tras los sucesivos mamporros.

También supondremos que estas magulladuras se recuperarán rápidamente, en un par de días de descanso.

La noche siguiente, algo extraño va a ocurrir. Uno de los PJ's siente ganas de expulsar un poco de todo el vino que está bebiendo y sale al patio en dirección a la letrina. Un extraño olor llama su atención: de un cubo colocado al lado de la puerta sale un olor a quemado y se oye un chisporroteo que no dan muy buena espina.

Tiene un asalto para arrojar el cubo lo más lejos que pueda, porque va a explotar. Si hace una pifia le va a estallar en los morros, causándole 5d6 puntos de daño.

Si sobrevive a la terrible explosión le va a caer encima toda la ira de Guadalberto, porque lo va a culpar de lo ocurrido. En realidad, el verdadero culpable es Zacarías, pero eso no lo saben.

Se ha desatado un pequeño incendio que se apresuran a extinguir. La gente elabora las teorías más descabelladas que se puedan imaginar. Por cierto, el oriental lleva varias horas sentado en un rincón sin moverse, por si alguien lo pregunta.

Es la hora de saber quién es el elegido, a quién de los PJ's ha favorecido el destino y le ha conferido el don de representar a un poderoso y antiguo rey reencarnado. Lo digo porque a estas alturas comenzará a sufrir extrañas pesadillas que conseguirá recordar a medias cuando despierte.

En estos sueños, el PJ verá una losa en el suelo, oculta por una alfombra. Verá unas escaleras que descienden en la oscuridad. Verá una bodega oscura. Verá un catafalco donde yace el cuerpo de un hombre; un rey, un dios incluso, a juzgar por la trágica dignidad expresada por su fuerte rostro.

Bruto sigue en contacto con los PJ's. Ahora que han empezado a llegar soldados y capitanes, ya tiene algo que hacer. Está instruyendo a los soldados en el uso del arco, confeccionando figuras de paja que simulan ser Muhammad IX, que es el actual sultán de Granada.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

En un momento etílico, Bruto se confesará con cualquiera de los PJ's:

-Si por casualidad me matan... ¿te encargarás de que mi cadáver sea incinerado?

En realidad, en esa época era una extraña petición. Bruto cuenta una historia:

Su padre era jorobado, igual que él. Murió cuando él tenía dos años, y un primo le contó la historia, años más tarde. En el velatorio, tumbaron el cadáver boca-arriba, (hacerlo bocaabajo era signo de mala suerte) pero a causa de la joroba, no conseguían que quedara recto y estirado. Buscaron una cuerda y ataron el cadáver con mucha fuerza a la mesa, consiguiendo que así se quedara estirado. Por la noche llegó un montón de gente a despedirse del difunto, y entre llantos y alcohol, uno de ellos advirtió la cuerda y, sacando un cuchillo, la cortó. El cadáver de su padre salió catapultado por la ventana, cayendo a pocos palmos de la tumba que, para él, habían cavado. Después del susto inicial, recogieron el cuerpo y lo volvieron a atar a la mesa. Corrieron las apuestas. En el sexto intento, el cadáver del padre de Bruto cayó en la tumba.

-Amigo, no sé si la historia es cierta o no, pero yo quiero que me quemen. Que me quemen.
Prometedme que si resulto muerto os encargaréis de incinerar mi cadáver.

Otro personaje se suma al gran elenco de guerreros que frecuenta la abarrotada taberna.

Se trata de Lotario "Lengualarga", un muchachote alto y rubio procedente del Reino de Navarra, con el que ya habían coincidido antes. Lotario es un personaje con no mucho cerebro, fantasma y creído, además de ser un pesado de cuidado. Se acercará a cualquiera de los PJ's y, con aires de confidencialidad, le confesará al oído que "me han llamado de muy lejos para ganar esta batalla a los moros y no voy a defraudar a nadie." En fin. Se despide bajo el pretexto de ir a dar unos buenos consejos a los arqueros y a Bruto, porque seguro que los van a necesitar. En fin (otra vez).

Faltan tres días para Pascua y para que se abran los barriles nuevos de vino, por lo que un montón de impacientes parroquianos comienzan a abarrotar la taberna San Cipriano, porque los vinos son muy famosos. También se empiezan a escuchar gritos para que se abran antes de tiempo, pero está claro que el maestro vinatero se va a negar en redondo.

Breve reseña sobre los vinos cordobeses

Aunque el vino típico de la provincia de Córdoba son el de Montilla y el de Moriles, éstos no se hicieron famosos hasta el siglo XVII, cuando se trajeron de Flandes unos esquejes y se plantaron nuevas cepas en la zona. Sin embargo, he aquí una breve explicación de los mismos y del proceso del arrumbado:

-El mosto, que es un caldo del propio año y que suele tener una graduación en torno a los 15 grados.

-El fino, con un proceso de envejecimiento en barrica de 3 años (mínimo) y una graduación en torno a los 15 grados.

-El amontillado, con una gradación en torno a los 18 grados y un proceso de envejecimiento de al menos 5 años en barrica.

-El oloroso, con una gradación de unos 20 grados y un proceso de envejecimiento en barrica de, al menos, 7 años.

Cada varios años, se efectúa el proceso del arrumbado, que consiste en reponer el vino que se va consumiendo, mezclando el nuevo caldo con el ya envejecido en la barrica. Esto es, ni más ni menos, lo que Aureliano hace con la "Esencia Oscura", así que para la partida nos va a ir de perlas.

Gabino lleva a cabo siempre la apertura de los barriles de vino nuevo, tanto los buenos como los más peleones, en Pascua (antes era el maestro vinatero de otras bodegas cordobesas, aunque su pasado no es muy conocido).

Los vinos de buenas cosechas, no en calidad sino en cantidad, suelen durar hasta después del verano, incluso hasta Navidades en cosechas excepcionales. Pero los asiduos a la taberna llevan unos cuantos meses esperando los vinos de la nueva temporada como agua de mayo. De todas formas, Gabino siempre acostumbra a guardar algo de buen vino para ocasiones especiales. Esta es la primera temporada desde que se fueron los monjes, y hay un poco de expectación por comprobar las buenas artes del maestro Gabino.

Al atardecer de ese mismo día, cuando faltan poco más de dos días para la apertura de los barriles, alguien a quien muchos esperan aparece en la posada San Cipriano.

9. AURELIANO LLEGA A LA POSADA

Esa misma tarde, el anciano aparece por la puerta de la taberna como si nada. Saluda a muchos de los presentes como si los hubiese visto ayer por última vez, y se dirige a los PJ's con mucha tranquilidad, ignorante de todo lo ocurrido hasta ahora.

El buen humor del anciano desaparecerá en cuanto se entere de que Guadalberto está ausente de la posada porque ha ido a recitar poesía. A su edad...

Y se quedará pálido cuando se entere de las tribulaciones que tuvieron que sufrir los PJ's de camino hacia aquí.

"-Santo cielo. Todo va muchísimo más rápido de lo que esperaba-."

Sin embargo, aparte de estas enigmáticas palabras, de momento Aureliano no contará mucho más. Quiere ver primero a Gabino.

Bajan a la bodega y Aureliano llama a la puerta del maestro vinatero.

"-Soy yo, AURELIANO-." Con una tirada de psicología, se darán cuenta de que el viejo ha enfatizado demasiado su propio nombre, como si temiera que Gabino lo llamara por otro...

Cogen unas sillas y se sientan en la bodega.
Aureliano les pide que relaten con pelos y señales todo lo ocurrido durante el viaje. Sé limitará a hacer algún comentario de lo que voy a contar ahora, dirigido más bien a Gabino.

"La clave de todo está aquí, en la taberna.
Este es un lugar viejo, muy viejo, el monasterio se construyó sobre unas ruinas romanas, y..." hay más, pero Aureliano duda y cambia de tema. Hasta aquí no ha dicho nada nuevo.

Yusuf no se contiene (en referencia al Abencerraje). Algunas cosas han despertado, lo sé, como también sé que prepara un golpe al corazón mismo. El sultán de Granada es Muhammad IX, pero, en realidad, el verdadero caudillo es Yusuf Ibn al-Sarraÿ.

Yusuf cuenta con la ayuda de su principal agente, Soleimán. El padre verdadero de Soleimán era un demonio del aire, que visitó una noche a su madre disfrazado de su marido. Tiene un gran poder espiritual, aunque corrompido, y se siente atraído hacia la magia negra y la oscuridad. Suele ser normal que los sujetos concebidos de esta manera acumulen gran poder... como por ejemplo el famoso Mago Merlín, quien fue otro de esos híbridos."

Aureliano hace también referencia al Rey de Oriente, el verdadero Rey de todas las tierras orientales; pero es alguien totalmente desconocido para los PJ's y para la gran mayoría de los mortales.

La idea de que exista un Rey que controle todo Oriente, y que esté por encima de todas las autoridades conocidas resulta demencial. Y no sólo eso, sino que también existe su homólogo en Occidente.

"Existe una confrontación a gran escala entre Oriente y Occidente, aunque pase desapercibida para la mayoría. Por encima del Rey Juan II, por encima de la autoridad de Muhammad e incluso de Yusuf, existen otros poderes y otras órdenes que rigen el destino de todos nosotros.

Y la cuestión es que esta bodega es uno de los principales focos, corazones, pilares de Occidente. Durante la ocupación árabe de la península, buscaron con ahínco controlar éste foco. Sólo la suerte impidió que encontraran lo que largamente habían buscado. Y no podemos arriesgarnos a perderlo de nuevo: sería fatal para el equilibrio de toda la Cultura Occidental, tal y como la conocemos. Porque estamos seguros de que ahora la han descubierto.

Hace casi un año, el Rey, el verdadero Rey de Occidente, fue capturado por nuestros enemigos. Utilizando las malas artes consiguieron quebrar su voluntad y obtener mucha información; entre ella la ubicación exacta de este lugar. Ahora, el Rey está escondido en lugar seguro, reponiéndose de las graves heridas que sufrió durante su cautiverio y durante su huída del mismo.

Por eso es necesario proteger este lugar, ahora que su verdadera naturaleza ha sido revelada. El Reino de Granada está demasiado próximo a este sitio, y la tregua de paz que existía con ellos ha expirado hace pocos meses.

El conflicto que se va a desencadenar tiene un futuro incierto, y es muy posible que, aún perdiendo los árabes la guerra, intenten una acción desesperada contra la taberna San Cipriano.

Esta bodega está construida sobre unas ruinas muy antiguas, mucho más antiguas que los romanos. Cuando ellos llegaron, hacía ya 2000 años que se fabricaba vino aquí. 3000 años antes del nacimiento de Cristo, una tribu nómada llegó aquí y se expandió por Europa, gracias a su secreto de la fabricación del vino. El regalo fermentado que trajeron a Europa es la base de más creencias de las que se suponen; pero os diré que en las versiones más antiguas de la Historia, fue el vino lo que Prometeo robó a los dioses y entregó al hombre, no el fuego.

Esta bodega está construida sobre la misma tumba de Finn Mac Cool, el Gran Rey del pueblo nómada del que os hablaba." Sobre los ataques a los PJ's parece ser que Zapolya, el hombre de confianza de Muhammad, se habrá enterado de que habéis sido contratados para defender San Cipriano, y por eso ha enviado asesinos para acabar con vosotros. El nombre de Zapolya no es desconocido para los PJ's; a diferencia de Soleimán, su fama es de sobra conocida por los castellanos. (Por cierto, tanto Soleimán como Zapolya son ficticios: no esperéis encontrarlos en los libros de Historia.)

Aureliano sabe más cosas que aún no va a revelar. Sabe que el PJ elegido es el auténtico Rey Arturo reencarnado, y él mismo no es otro que el Gran Mago Merlín, el más poderoso mago de todos los tiempos, el Mago con mayúsculas. El Archimago. Tiene en su poder la legendaria espada de Arturo Pendragón, Carad Bolg, también conocida como Excalibur.
Y se la entregará a Arturo a su debido tiempo.

También sabe que su homólogo árabe, el llamado Soleimán, está cerca, muy cerca. Y por eso sabe que se avecina un conflicto vital para los intereses occidentales. Y por eso sabe que la "Esencia Oscura" está en peligro. Aunque aún no les haya hablado de la Esencia. La famosa Esencia no es más que un vino que reúne unas características que lo hacen muy especial. El barril que contiene la Esencia descansa sobre el lugar exacto de la tumba de Finn Mac Cool, manteniendo el vino en contacto directo con la propia tierra; es decir, que el barril no tiene fondo de madera.

La proximidad de su gran rival, Soleimán, hace que la fuerza mágica de Aureliano disminuya terriblemente; y lo mismo le ocurre a su rival. Es como si dos fuerzas opuestas se contrarrestaran. A medida que el mago árabe se vaya aproximando, Aureliano notará como su poder irá menguando, hasta que ya no pueda realizar ni el más simple de sus gambitos.

La puerta que conduce al barril de Esencia Oscura y a los pasadizos que más adelante descubriremos, está oculta en la pared. Sólo Aureliano y Gabino saben como abrirla.

Sería conveniente que los PJ's no pudieran acceder a ella hasta la llegada del propio Aureliano.

Si preguntan por qué han sido ellos los elegidos, el viejo les contestará de una manera enigmática. No son agentes libres. Están sujetos a la voluntad del Rey de Occidente. Todos lo estamos. Sobre el Rey tampoco contará mucho. Sólo que está herido de gravedad y que no puede viajar. Quizá algún día lo conozcan...

Aureliano da por finalizada la entrevista:
-Bien, caballeros, si eso es todo, os veré más tarde. Pasado mañana habrá una gran multitud, y tenemos que ordenar las mesas y quitar los cuadros más frágiles de las paredes.

Al día siguiente, proceden a cambiar la ubicación de algunas mesas con objeto de hacer más espaciosa la sala principal de la taberna. También quitan algunos cuadros de las paredes (en realidad todos). Una tirada de suerte conseguirá que el PJ se fije en un extraño cuadro que le ha tocado retirar. Representa las bodas de Caná, pero lo verdaderamente extraño es que el vino que le están sirviendo a Jesús es vino blanco, se distingue claramente el color amarillento del líquido. Extraño... ¿o quizá no? ¿Existía el vino blanco en aquellos tiempos en Palestina?

Merlín llevándose al recién nacido Arturo

Esa misma noche, cuando la sala ha recuperado la disposición al estilo de cómo la tenían los monjes, entra el oriental y se sienta, solo, en una esquina, mientras, de cuando en cuando, lanza miradas reptilescas a los PJ's que allí se encuentren.

Unos minutos más tarde entra Aureliano.
-¡Aureliano! -exclama el oriental, poniéndose en pie de un salto y haciendo una reverencia-. Es un placer volver a verte.

-Es igualmente un placer volver a verte, Antoku Ten-no. Ha pasado mucho tiempo desde nuestro último encuentro.

Con una tirada de psicología y otra de oír, se darán cuenta de que la corta conversación es muy tensa, aunque superficialmente parezca lo contrario. Parece que se conocen y que llevaban algún tiempo sin verse.

Unos minutos más tarde, un banco chirría y Antoku se levanta:

-¿Pretendes regatear conmigo? Si es así, di simplemente tu precio y déjate de trucos de usurero.

-Estoy siendo sincero- replica Aureliano con firmeza-. Esta vez no puedo ayudarte... a ningún precio.

-¿Sabes lo que estás haciendo?- Ahora hay miedo en la voz del oriental-. ¿Sabes que me estás condenando a la fluctuante semivida de un fantasma, a vagar eternamente por las orillas del Dan-no-ura?

-Yo no te condeno a nada- contesta firmemente el viejo-. Lo hizo el clan Minamoto hace 700 años. Yo simplemente te di un indulto temporal una vez... y no puedo volver a hacerlo. Lo siento.

Antoku Ten-no se dirige hacia la puerta y espeta con dureza:

-No me resigno. Aún no he renunciado.

-Ni se te ocurra enfrentarte a mí- contesta con fuerza Aureliano-. Puede que seas fuerte como un tiburón, pero yo soy un sol que puede secar todo tu mar.

-Un sol muy viejo y muy roto en un cielo que oscurece.

Cuando el oriental sale de la sala, Aureliano se contempla las manos con gesto de preocupación. Se levanta y sale en silencio, con líneas de cansancio cinceladas en su rostro de piedra.

10. ALGUNAS SORPRESAS ANTES DE PASCUA

A la mañana siguiente, los PJ's son despertados por unos gritos generalizados. Resulta que un barco ¡vikingo! ha llegado hasta el canal de la ciudad, cosa realmente curiosa dado el tamaño del drakkar y que, además, hace unos 200 años que los vikingos no existen como tal... Parece ser que han llegado durante la noche. Os podéis imaginar el escándalo que se organiza.

Cuando los PJ's se acerquen al canal, comprobarán que un barco con las velas pintadas y la proa alta con forma de dragón ha encallado en la zona cercana al puente sobre el Guadalquivir.

En la cubierta, una docena de hombres altos y rubios miran a la gente con una mezcla de apatía y decepción. Son extrañamente viejos, y visten todos impresionantes cotas de malla y cascos de hierro veteados de gris.

Los hombres rubios hablan entre ellos en un extraño dialecto y gesticulan sin parar.

Cuando los PJ's se acerquen a curiosear, el PJ elegido, la reencarnación del antiguo rey, perderá el equilibrio y caerá al Guadalquivir sin saber muy bien que ha ocurrido.

Las carcajadas de la gente congregada allí (más o menos la mitad de la población cordobesa del momento) pueden escucharse a varios kilómetros de distancia.

La corriente lo arrastra en dirección a las algas y al barco vikingo. Ninguno de los tripulantes se ha percatado de la caída. El PJ consigue hacer pie en la zona de proa del drakkar, y se levanta empapado, cubierto de barro y repleto de algas que le cuelgan por todo el cuerpo.

La gente se troncha de risa.

Bugge, uno de los marineros de la nave nórdica, descubre la figura del PJ surgiendo de entre las aguas en la proa del bajel. Con ojos desorbitados comienza a gritar: -¡Sigmund! ¡Sigmund!

En un segundo, los tripulantes al completo se asoman por la proa y comienzan a señalar al PJ mientras gritan, ríen y lloran.

Y no dejan de señalar al PJ y de gritar "Sigmund".

En ese instante, Aureliano se abre paso entre la gente y se asoma a ver que ocurre. Pone cara de extrañado y divertido a la vez; por cierto, cuando lo ven, los vikingos redoblan sus gritos, gemidos y risas mientras le gritan: -¡Odín! ¡Odín!

De repente, Aureliano salta hasta el puente del barco con mucha más agilidad de la esperada en él, y se dirige a Bugge, al que habla en un extraño idioma (noruego). Un par de marineros ayudan a subir a bordo al PJ, al que tratan con gran reverencia. Tras la corta charla con Aureliano, los vikingos se arrodillan y Aureliano insta al PJ a tocarlos levemente con la espada en el hombro. Parece un juramento de lealtad.

Tras unos minutos más de charla, Aureliano pide unas tablas y los maduros guerreros vikingos desembarcan. Los vikingos, seguidos por toda una multitud de curiosos, se dirigen hacia la taberna San Cipriano. Parece ser que se van a alojar en los establos de la misma.

Cuando lleguen, Guadalberto pondrá todo tipo de objeciones e intentará que no se queden allí, arguyendo que traerán problemas.

Tras unos minutos de discusión, aparece Lotario Lengualarga. Saludará a los anacrónicos guerreros vikingos y los llamará por ininteligibles nombres. Los nórdicos no lo reconocen y lo observan extrañados.

-¡Guadalberto! No quiero que a mis hombres se les sirva alcohol- dice el muchachote-. Han pasado varias vidas desde la última vez que los vi, pero reconozco las almas que hay detrás de sus ojos.

Se da la vuelta hacia el PJ elegido y le dice:

-Tus verdaderos recuerdos están aún velados, pero eso se remediará con algo de tiempo. Por cierto, a los nórdicos no se les puede servir alcohol: son cristianos de vida pura...

Y se va, porque hay asuntos muy importantes que esperan sus decisiones.

Y por cierto, en cuanto Lotario se va, los vikingos se dedican a vaciar metódicamente cuantas jarras violen su espacio aéreo.

Aureliano ha pagado a unos muchachotes de la ciudad para que vigilen el barco vikingo. Y sugiere que un par de los PJ's quizá debería vigilarlos a ellos esta noche.

Cuando el o los PJ's se dirijan a la zona del puente sobre el Guadalquivir, un aleteo en las alturas (Oír) los hará alzar la cabeza. Dos criaturas negras, con forma humana, descienden desde las alturas con aviesas intenciones. La luz de la luna brilla sobre sus alas hinchadas, sobre el filo curvo de sus espadas curvas y -un detalle chocante- sobre sus zuecos de tacón alto.

Sin tiempo a tocar la espada, el PJ elegido (si es que está) perderá el control sobre sí mismo. Será agarrado desde dentro de sí, y el DJ será quién narre lo que haga a continuación. Sacará su daga y se hará un profundo corte en la palma de su mano izquierda (si es diestro). Agarrará la espada con la mano izquierda y dejará que la sangre resbale por su mano y por la espada hasta tocar el suelo. Y se defenderá con su daga, aunque sea mucho menos hábil que con la espada.

Uno de los Aouns se mantendrá al margen, tocando una extraña música con su flauta. Es un talismán que contiene un hechizo de "Inmovilización". Según el manual, este hechizo no da derecho a ninguna tirada de RR para resistirse, lo que puede significar la muerte de los PJ's. Sin embargo, y gracias a que el Rey Arturo ha tomado posesión momentánea del PJ elegido, el puente que ha establecido con la tierra de Occidente mediante su sangre y su acero, le concede una tirada de RR y un bonus de +25 a la misma.

Este anclaje de sangre y acero con la tierra es una constante en las novelas de Tim Powers; a efectos del juego sólo tendrá validez contra los hechizos y la magia de Oriente.

Con una tirada de Otear -25% los PJ's observarán un extraño chisporroteo azulado que emana de sus espadas al tocar el suelo cada vez que reciban un impacto en su otra arma.

Si los demás PJ's no imitan a Arturo, caerán al suelo completamente inmóviles. Después de un par de asaltos, el PJ recuperará el dominio sobre sí mismo. ¿Cuál va a ser su decisión? ¿Seguirá manteniendo el contacto directo de sangre y acero con la tierra o va a romperlo?

En cuanto levante la espada del suelo, caerá inmóvil como el resto de sus compañeros.

En caso de necesitar Deus ex machina, uno de los PJ's podría haberse golpeado la cabeza contra un adoquín y haberse hecho una pequeña brecha que habría establecido el puente con la tierra de manera involuntaria.

Aunque los Aouns no son unos enemigos demasiado poderosos, sí lo es su magia, lo que los convierte en adversarios temibles.

Cuando los PJ's vuelvan a la taberna, hallarán a Guadalberto charlando con Aureliano sobre su excelsa poesía, sólo apta para los oídos más sofisticados. Zacarías le ha dicho que, pronto, harán un viaje por Italia y Grecia, con la intención de bañarse en las auras dejadas por las grandes mentes del pasado.

Con una tirada de sicología se darán cuenta de que Aureliano, aunque le sigue la corriente, se está descojonando del presunto poeta.

Cuando Aureliano se entere de lo ocurrido, se mostrará muy nervioso. Llamará a Juan, un personaje que está sentado en una mesa cercana y en el que no habían reparado, y le dirá que se apresure a recoger a sus compañeros y a ir a proteger al Rey durante toda la noche. Por cierto, la cara de ese tal Juan les resultará conocida... Pero no recuerdan quién es y ahora no hay tiempo para eso. Él ha hecho un gesto extraño, ha intentado ocultar su rostro para que no lo reconocieran.

Aureliano se apresurará a restañar las posibles heridas de los PJ's mediante unos extraños polvillos y unos puntos de sutura, y les encomendará una misión urgente, a cumplir esa misma noche.

Si le preguntan sobre la extraña posesión, Aureliano no revelará quién fue en una vida anterior. Sí dirá que, sea quién sea, tiene una mayor experiencia que él luchando contra esos extraños seres. Los Aouns se han aventurado muy lejos de sus tierras, y no pueden tocar el suelo (de ahí esos extraños zuecos). Y también les explicará que el anclaje de sangre y acero con la tierra de Occidente es la única manera de luchar contra la magia de la flauta que socava la voluntad.

Si los PJ's se ponen muy pesados con Aureliano, les revelará algo más. Mientras les conduce hacia la bodega de la taberna, hará algún comentario como: "Siempre hizo falta que te empujaran un poco"; "yo nunca juego limpio"; "siempre has sido una pieza lo bastante sólida como para estar en la brecha"...

Descienden por las escaleras de piedra y se paran junto a la puerta de la habitación de Aureliano. En la pared de la derecha de su puerta, Aureliano palpa una piedra y acciona un mecanismo oculto. Con un suave chirrido, un agujero aparece en el sitio donde antes sólo había pared y Aureliano se introduce por él. Entran en una pequeña estancia débilmente iluminada. En el centro, en el suelo, están dibujados los bordes de una trampilla.

Aureliano, con una fuerza desconocida en él, introduce los dedos en las ranuras del suelo y levanta la pesada losa. Unas estrechas y oscuras escaleras descienden por un lóbrego pasadizo del que no se ve el final.

-Cuidado. Las escaleras son resbaladizas y peligrosas, no quiero que nadie se rompa el cuello innecesariamente. Además, debo insistir en que guardéis el silencio más absoluto a partir de aquí.

Con una tirada de Agix5 descenderán sin problemas. Con una tirada fallida, 1D6 puntos de daño, y con una pifia 2D6 amén de otra tirada para los que no superen un control de Suertex2.

Las escaleras se van estrechando a medida que descienden. De hecho, da la impresión de que, si alguien se cae de cabeza, el problema real será como desatascarlo.

A medida que van descendiendo, el techo comienza a ser cada vez más bajo, y la postura empieza a ser incómoda. Tras media hora de descenso (quién sabe a cuantos metros de profundidad se encuentran ahora) llegan a un pequeño descanso. La atmósfera es extrañamente opresora, y sus cabezas empiezan a dolerles. Enfrente, se abre la boca de un túnel

estrecho,pero ahora el techo es más alto y pueden caminar erguidos. Del túnel brota una corriente de aire cálido, como una larga exhalación de los pulmones de la tierra. Una sensación pulsante les llega desde abajo, vibrando a través de la tierra, como un lento tamborileo del corazón fundido de la misma tierra.

Tras un centenar de pasos más, descubren una especie de momia suspendida del techo con una espada sujeta en un flanco, como una broma de muy mal gusto. Cuando se acercan, la cosa abre sus ojos, dos rendijas verticales como las de los gatos.

-Deteneos y pagad.

-¿Cuál es el peaje?- pregunta Aureliano.

-Nada del otro mundo- dice la momia saltando de su asidero y asiendo la empuñadura de su espada. -Tomaré la vida de uno de vosotros.

Aureliano alza la lámpara para que la cosa vea su cara e inmediatamente, la cosa le responde:

-Ah! Ambrosio, lo siento no te reconocí al principio. Pero tomaré a uno de tus compañeros...

Aureliano realiza la misma operación con el rostro de cada uno de los PJ's presentes. La momia se inclina para hacer una reverencia y se dirige al PJ elegido:

-Lo siento, Señor. Cuando siguen adelante, se pueden escuchar los gemidos de la cosa detrás de ellos.

La ciudad está repleta de pasadizos subterráneos que comunican varios puntos de la misma entre sí. De hecho, se cree que uno de los túneles sale directamente desde una cripta subterránea en la propia Mezquita. El problema es que para orientarse haría falta un GPS.

Más adelante el pasadizo desemboca en una gran cavidad donde las antorchas no alcanzan a iluminar las paredes ni el techo. Tienen la impresión de haber pasado viajando la mayor parte de la noche. Ante ellos se alza el borde de un pozo lo bastante ancho como para que una casa pequeña pudiera caer por él.

Aureliano extrae un cuchillo de debajo de su túnica y se hace un pequeño corte en el dedo índice de su mano izquierda. Se acerca al PJ y le comenta que le va a susurrar unos versos en voz baja para que él los grite al interior del pozo. Si preguntan por qué no lo hace él mismo, la razón es que "ellos" tienen que reconocer la voz del PJ y obedecerle. Son versos de una canción antigua, en un idioma celta antiguo (quizá galés). La traducción sería algo así:

Conozco la luz de nombre Esplendor,
y el número de las luces gobernantes
que esparcen rayos de fuego
por encima de las profundidades.
Largos y pálidos se han vuelto mis dedos
desde los tiempos en que fui pastor.
He recorrido la tierra
y conozco estrellas
anteriores a la creación.
¿Dónde nací?
¿Cuántos mundos hay?
He viajado y completado un periplo,
en cien islas he dormido:
en cien ciudades habitado.
¿Esperáis la profecía de Arturo?
¿O es a mí a quién celebran?

A continuación, Aureliano pronuncia otras palabras en un idioma completamente desconocido (es un lenguaje secreto y sin nombre que se cree anterior a la humanidad), pero se hace tan largo que pronto empiezan a aburrirse y a cerrar los ojos a causa del cansancio y el sueño acumulados.

Al de un rato, Aureliano pronuncia una frase que, por su inflexión, parece ser la última.

Pausa. De repente, el PJ se abalanza sobre el brocal y suelta una última frase (en un idioma desconocido para los demás y para él mismo; si preguntan, es el mismo que habló el viejo mago) que no le ha susurrado Aureliano.

-Un buen detalle eso último; había olvidado el peculiar sentido del humor que tienen- dice el viejo.

Unos minutos después, una voz ronca proveniente del pozo dice:

-Sí, señor. Nos honrará luchar una vez más a vuestro lado.

Inician el penoso ascenso hacia la posada. Por cierto, la momia ha desaparecido. Cuando están muy cerca del final, unas extrañas voces sibilantes les instan a detenerse. Aureliano pone en práctica la misma táctica de la primera vez, pero no le sirve de nada. El viejo se acerca pero se da cuenta de que ha sido traicionado demasiado tarde. Un golpe seco se oye en la penumbra y el viejo se estrella contra la pared y queda inmóvil en el suelo. Las criaturas saltan dispuestas para el ataque.

No son sino tres guls (Pág. 150 manual) pero tendrán que arreglárselas sin el hechicero. Si las cosas se ponen feas siempre pueden contar con la ayuda de la momia o con la del propioAureliano cuando se recupere.

Ha sido una noche agotadora; todos tienen unas ganas terribles de acostarse y descansar.

11. PASCUA

Es la mañana de Pascua, y las campanas de la iglesia de Santo Domingo esparcen con solemnidad sus alegres carillones por los luminosos tejados de la ciudad. Se ha sobrevivido otro invierno, y las iglesias están repletas de personas que celebran el equinoccio de primavera, la resurrección del joven Dios.

En las calles y plazas cordobesas se ha reunido toda una multitud. A pesar de la prohibición de comerciar en domingo, hoy es un día especial. Un comerciante de armas ha esparcido su mercancía encima de una lona en una calle cercana a la posada. Espadas, cotas de malla, cascos, botas y hachas compiten por hacerse un hueco en la gastada tela. Son de buen acero toledano, y podría ser una buena oportunidad para conseguir buenas armas a buen precio.

Sin embargo, Aureliano tiene otros planes. Le dice al PJ elegido que tiene algo para él. Se trata de una espada que... el PJ ya ha utilizado anteriormente. Más adelante se la dará.

Es posible que el PJ no sepa utilizar con maestría la espada (se trata de un espadón a dos manos) pero la espada tiene otras propiedades que la hace imprescindible para luchar contra ciertas criaturas...

En la posada hay un poco de todo. Guadalberto tiene una fuerte discusión con Aureliano por los PJ's, y se va enfadado a casa de Zacarías, a pasar el primer día de primavera de una forma más agradable, según sus propias palabras. Fuera, se ha organizado un espectáculo de marionetas que los vikingos han confundido con homúnculos y han destrozado. Aureliano ha tenido que intervenir y organizar una sesión de juegos de manos para calmar los ánimos.

Cuando tiene un momento, llama a los PJ's y se sienta con ellos. Tiene una proposición: desea ascenderles en su trabajo y doblarles el sueldo. Los quiere contratar como guardaespaldas del Rey, del verdadero Rey de Occidente. En los dos próximos días tendrán que recoger al Rey herido y traerlo dentro de las murallas, así que podrán conocerlo.

Piensa que está a salvo con los guardianes del pozo que han invocado, pero tiene miedo de Soleimán.

Además, revela que Antoku Ten-no, el oriental, no ha aparecido por la taberna (quizá esté implicado en el ataque nocturno de los demonios alados), y también teme sus trucos contra el Rey.

Bruto aparece el primero para hacer cola y probar el vino. Está impaciente, al igual que otros muchos. Aureliano se despide y se va. Bruto comenta el estado de las tropas cristianas, los refuerzos que el rey Juan y su valido Álvaro de Luna han enviado y sobre las previsiones de la batalla que pronto va a comenzar. Bruto cree que los musulmanes lo van a pasar muy mal.

Un rato después, cuando el PJ elegido se encuentre a solas en la posada, observará una extraña figura que se desliza sigilosamente hasta la puerta que conduce a la cocina. Es alta y rubia, pero luce una larga capa negra que le cubre el rostro.

Rápidamente desciende los peldaños hacia la bodega y se dirige hacia la pared que oculta la puerta secreta. Acciona el mecanismo y se introduce dentro.

Cuando el PJ llegue, no habrá nadie dentro. Es curioso, porque la trampilla sigue cerrada, y el hombre no ha tenido tiempo de abrirla, introducirse en el pasadizo y volver a colocar la tapa en su sitio. Lo cierto es que no ha llegado a verlo bien; quizá haya sido una alucinación... Lo que si se ve en la estancia es un barril que está semioculto por las sombras en un rincón y en el que no habían reparado antes.

El extraño barril descansa semienterrado en el suelo, que en esta habitación es arcilloso. Si observa detenidamente el barril, la madera (de roble) parece tener un montón de años increíble, parece que se fuera a desmoronar en cualquier momento. Los PJ's no lo saben aún, pero el barril no tiene fondo de madera. El vino está en contacto directo con la tierra en este lugar. Y la tierra no es otra que la correspondiente a la tumba de Finn Mac Cool, el rey nómada mencionado anteriormente.

Hay una etiqueta bastante deteriorada junto a la espita. Pone "Oscura" en unos caracteres muy raros. Si desea beber, puede hacerlo.
El sabor de vino es bastante bueno, muy oloroso, con mucho cuerpo... se podría decir que tiene sabor a viejo. Se sorprenderían si supiesen que viejo es.

Si los PJ's beben, especialmente el elegido, caerán en un estado de coma que durará unos minutos. El PJ elegido se verá tumbado en unas parihuelas rodeado de guerreros vestidos a la costumbre antigua (son los demás PJ's). Le llamarán Rey; está moribundo pero le contarán que ha sido muy valiente al acabar con su hijo. Le transportan en las parihuelas hasta las proximidades de un lago y lo depositarán allí con cuidado. Su última voluntad es arrojar la espada al lago; uno de los PJ's lo hará, con mucha tristeza y rabia. Es una pesada espada a dos manos, ricamente engarzada con joyas en su robusta empuñadura. Un nombre les viene a la mente: Carad Bolg, también llamada Excalibur.

Cuando la arroje al agua, una mano surgirá de las profundidades y agarrará la espada, la agitará tres veces en el aire y desaparecerá. Y se hunden todos en el anhelado olvido mientras una mujer los recoge y los sube a una barca.

Beber la Esencia conlleva varias consecuencias. La primera es que se ganan 2d20 puntos de IRR. La segunda es que se doblan los puntos de concentración. La tercera es que se ganan 2d10% en conocimiento mágico. Y sí, es permanente.

How Sir Bedivere Cast the Sword Excalibur into the Water. Illustration from: Sir Thomas Malory, Le Morte d'Arthur. London: Dent, 1894.

12. LEYENDAS ARTÚRICAS

Es el momento para explicar algo sobre la mundialmente famosa leyenda de Arturo.

El rey Arturo es conocido como un rey semilegendario. El Arturo histórico era un cabecilla militar que nació en algún momento entre el siglo V o VI no se sabe si en Gales, Cornualles o el centro de Inglaterra. Su título era Duque de Britania y como tal, dirigió los ejércitos de diversos reyes locales que luchaban entre sí disputándose las tierras que los romanos habían dejado vacías el siglo anterior.

Parece que convenció a los reyezuelos locales para que dejaran sus propias luchas, y se unieran para luchar contra los nuevos invasores sajones, concediéndole el mando del ejército así formado. Al parecer, formó una partida de guerreros a caballo que fue una primitiva Orden de caballeros de la Tabla Redonda y su movilidad, conocimiento y adaptación al terreno, les permitieron enfrentarse al nuevo enemigo que ocupaba el territorio.

Avalón, tierra de las manzanas, en galés Avallach. Mítica isla de los Santos en las leyendas célticas y, especialmente, en las artúricas. Las manzanas simbolizan la eterna juventud que aguarda a los héroes vencedores, entre los que se encuentra el rey Arturo el cual mortalmente herido, fue embarcado por mujeres llorosas y encapuchadas de negro, entre ellas la hechicera Morgana y Nimue. Avalón tiene un aspecto propio del ideal cortesano femenino y se relaciona con el mito céltico más antiguo de la Tierra de las mujeres.

Se dice que Arturo fue curado en Avalón y muchos seguidores profetizaron su regreso.
Su última acción fue convencer a Bedivere para que se deshiciera de la espada Excalibur, que también fue forjada en Avalón.

Posiblemente a finales del siglo XII, y sin duda en la misma época en que sir Thomas Malory escribió La muerte de Arturo (1470?), el valle de Avalón fue asociado con Glastonbury-donde se dice que estuvo José de Arimatea con el Santo Grial-para mayor prosperidad de su Abadía.

Aunque algunos historiadores le consideran una figura mítica, hay razones para creer que un histórico Arturo pudo dirigir la larga resistencia de los britanos contra los invasores. Según la leyenda, Arturo fue el hijo de Uther Pendragon, rey de Britania. Mantenido en la penumbra durante su infancia, fue presentado repentinamente al pueblo como su rey y demostró ser un gobernante sabio y valeroso. Reunió en su corte una gran compañía de caballeros y evitó los problemas de primacía con el uso de una mesa redonda en sus reuniones. Se describe a Arturo como un guerrero épico, y se narra por primera vez la historia de su espada mágica, Excalibur, que sólo él pudo sacar de la roca en la que estaba enclavada.

Junto con su esposa, Ginebra, mantuvo una espléndida corte en Caerleon-upon-Usk (quizá la legendaria Camelot), en el límite sur de Gales, donde los britanos tenían sus posesiones más antiguas. Sus guerras y sus victorias se extendieron al continente europeo donde desafió con éxito a las fuerzas del Imperio romano hasta que fue llamado de regreso a su país a causa de las acciones de su sobrino Mordred, que se había rebelado y apoderado de su reino. En la batalla final de Camlan, al suroeste de Inglaterra, el rey y el traidor cayeron atravesados por sus respectivas lanzas. Arturo fue misteriosamente conducido a la mítica isla de Avalón para curar su atroz herida.

La primera alusión a Arturo se encuentra en el poema galés Y Gododdin (c. el 600). Es mencionado de nuevo en la Historia Britonum (hacia el 850) del historiador galés Nennius (que vivió hacia el año 800); los Annales Cambriae, un manuscrito del siglo X le menciona, dando el año 537 como la fecha de su muerte; y la leyenda, completamente desarrollada, aparece en la Historia de los reyes de Bretaña (Historia regum Britanniae, c. 1139) del cronista inglés Godofredo de Monmouth.

Sus caballeros de la tabla redonda son llamados así porque se reunían en torno a una mesa redonda ya que no había diferencia de rango entre ellos, sólo el rey era primus inter pares. La leyenda es un tejido complejo de la antigua mitología celta con incorporaciones posteriores sobre un posible núcleo histórico.

También se desarrolló una tradición artúrica en Europa, probablemente basada en narraciones transmitidas por los celtas, que emigraron a Britania en los siglos V y VI. En el año 1100, los romances del rey Arturo eran conocidos en países tan lejanos como Italia y España. Inspirados en la caballería y en el amor cortés, se centran más en las hazañas de sus
caballeros que en las del propio Arturo.

13. UNA PROPOSICIÓN INDECENTE

Esa tarde, la posada deviene en el caos más absoluto. Aureliano observa todo con ojos incrédulos. Una multitud se ha congregado en torno a la posada, y parecen estar todos (absolutamente todos) completamente borrachos. Unos pastores cantan y bailan encima de una mesa y el griterío es ensordecedor. Media hora más tarde, los PJ's estarán exhaustos después de intentar controlar el centenar de disturbios que han estallado en la taberna. Incluso han tenido que descolgar un par de borrachos de las lámparas...

Cuando el PJ elegido se siente a descansar en un momento de calma (tiradas de suerte para ver si está sólo o acompañado) un personaje moreno vestido de negro se sentará enfrente de él. Lleva un pañuelo negro anudado en su cabeza. Sonreirá y le dirá en correcto castellano, que le está apuntando con una pequeña pero potente ballesta por debajo de la mesa.

Es Zapolya, el hombre de confianza de Muhammad, y así se presentará. Son unos momentos de tensión, puesto que no sabe si es un farol. También dice que tiene cuatro hombres fuera esperando en un carro con lo que parece heno, y que si algo le ocurre, volará la taberna por los aires.

En realidad, la razón de tamaña temeridad no es otra que ofrecer un puesto muy alto y poderoso en el Imperio Oriental. Increíble. Zapolya ignora que el PJ no sabe aún que papel juega en todo esto. El PJ ignora aún que es la reencarnación del mismísimo rey Arturo. Pero se ha dado cuenta. Y se ríe. Le hace gracia.

-Si juegas bien tus cartas, podrías llegar a ocupar el puesto de Muhammad algún día. Y no creas que estas cosas no han pasado otras veces; han habido cristianos y musulmanes que han cambiado de bando...

¿Y bien? ¿Qué va a hacer el PJ?

Supongamos que el PJ declina su oferta (¿qué clase de héroe hemos elegido para nuestra historia si no lo hace?).

Empieza la trifulca. Haga lo que haga el PJ, Zapolya lo está apuntando a bocajarro.

Sólo una tirada de Suerte/2 podrá librarlo de los 1d10+1D6 de daño que le va a hacer la saeta. Entre la confusión reinante en la taberna, Zapolya se escabullirá sin demasiados problemas.

El problema es ahora la carreta de fuera.
En cuanto empiece la fiesta, los secuaces de Zapolya van a prender la mecha y van a hacer estallar el carro con unos cuantos kilos de pólvora dentro. Si algún PJ heroico quiere intentar alejar el carro, deberá hacer una tirada de HAB o FUE a pelo. Si no la supera, la pólvora le va a causar 5d6 puntos de daño.
Supere o no la tirada, habrá conseguido alejar lo suficiente el carro como para que no cause muchos destrozos al edificio. En caso de no atreverse ninguno, uno de los vikingos se encargará de hacerlo... a costa de su propia vida.

Si intentan seguir a Zapolya, descubrirán que éste no ha salido por ninguna de las puertas.
Se ha esfumado. Quizá haya trepado por la muralla...

Si preguntan a Aureliano quién es en realidad el PJ, éste se excusará: "A su debido tiempo".
Es necesario que antes lo descubra el PJ por el mismo.

Sobre el tipo rubio que le condujo a la cuba de "Esencia Oscura", les revelará que era un fantasma regresando a su tumba. Aureliano no lo ha visto nunca, pero le han hablado de él.
Se trata del fantasma de Finn Mac Cool, el rey nómada anteriormente mencionado.

También explicará el proceso del arrumbado. Se trata de verter líquido joven cada cierto tiempo para extraer el vino de más abajo, que ya está fermentado. Así no se interrumpe el proceso de mezcla y envejecimiento. El vino envejece directamente sobre la tumba de Finn, así que beber de ese vino es como beber directamente la misma esencia del rey nómada, espiritualmente hablando.

-La última vez que se vertió fue en el año 731, durante la conquista de los musulmanes;
pero se deja reposar exactamente 700 años cada vez. La próxima decantación será el próximo 1 de julio. Antoku la quiere para él, pero la de este año será para nuestro Rey... el Rey
Pescador. Está débil y enfermo, su fuerza disipada. Si bebe la Esencia, la fuerza del primer Rey volverá a él.

-Es preciso que lo protejamos hasta esa fecha, porque el proceso no se puede acelerar. Si el Rey cae, también caerá Occidente. Por eso quieren destruir la bodega antes de esa fecha.

-Antoku cree que te la voy a dar a ti; por eso intentó destruirte el otro día. Habrá que andar con cuidado con el oriental, es un tipo peligroso.

Si confiesan haber bebido de la Esencia, Aureliano no se enojará, aunque no tuviera pensado dársela a probar esta vez.

En ese mismo instante aparece otro hombre que se sienta junto a ellos. Se trata del tipo que se tapó la cara el día en que descendieron por los pasadizos. Su cara les resulta conocida porque es, nada más y nada menos, uno de los hijos de Ludovico Blanco, con el que tuvieron aquella trifulca en Vigo a principios de año.

Así que todo estaba amañado por el propio Aureliano y por eso les salvaron la vida.

A la mañana siguiente, (hoy es 24 de abril) junto con el desayuno aparece Lotario
Lengualarga. Se acerca a los PJ's y les cuenta una de sus batallitas:

-Me han contado vuestra heroica conducta el otro día. El momento se acerca. Estoy convocando de nuevo a mis caballeros, y hay un sitio para vosotros en la nueva tabla redonda.-
Mira fijamente al PJ elegido-. ¿Te suena de algo el nombre de Tristán? - Y lo repite 5 ó 6 veces.

Durante la noche, Aureliano se ha dedicado a pintarrajear las paredes y el tejado del edificio con símbolos extraños y palabras escritas en latín y otros idiomas desconocidos.

No son sino protecciones contra la magia de Soleimán. Invita a los PJ's a que bajen a su habitación. Allí les vuelve a contar como está la situación, más o menos lo que ya sabían y lo que no hayan averiguado hasta el momento.

-Hace 25 años (exactamente la edad del PJ) el Rey hizo una petición extraordinaria a los dioses. Pidió que regresara durante un tiempo el mayor líder que ha tenido jamás Occidente... y el hombre nació de nuevo, vestido de carne una vez más. Se lo recuerda por varios nombres: Sigmund, Arturo... Y ese eres tú, no el pamplinas de Lotario. Si Lotario fuera el héroe, estaríamos arreglados. Y yo soy Merlín, el mago; no Odín como me llamaron los vikingos (fue un exceso de entusiasmo por su parte). Por eso te protegieron todas aquellas criaturas en las montañas, porque te reconocieron.

Dicho esto, abre un mueble de su estancia y le tiende un bulto al PJ. Es una espada larga y recta, la misma que vieran en el sueño. Y la misma que ha visto en sus sueños durante toda su vida... sueños olvidados y ahora recordados de repente. La espada que arrojó al lago. La espada con la que mató a su sobrino Mordred. Carad Bolg. Excalibur.

La espada es larga y pesada, y probablemente no sea como las que él utiliza habitualmente. Sin embargo, es la mejor espada forjada jamás, idónea para combatir a ciertas criaturas que de otro modo tendrían ventaja sobre él. Sea como sea, la espada le concede un mínimo de 90% para luchar con ella, ignorando sus porcentajes habituales.

Aunque el PJ está poseído por Arturo, podrá seguir tomando sus propias decisiones. Quizá en algún momento de tensión el máster decida.

El PJ recuerda ahora a Aureliano con claridad. Antes llevaba barba y el pelo mucho más largo. Y era un hombre mucho más tranquilo. Pero los tiempos cambian...

Una tirada de leyendas proporcionará a los PJ's información general sobre la leyenda de Arturo, que hacia el año 1100 era ya bastante conocida en los reinos peninsulares.
-Dentro de una hora iremos a buscar al Rey.

14. EL REY PESCADOR

Una hora después, Aureliano aparece en la sala grande de la posada extrañamente vestido:
lleva una larga túnica de lana, calzas negras y un sombrero alto de ala vuelta. Lleva un saco con varias espadas para repartir entre los vikingos y los PJ's que no tengan arma propia. Ha preparado un carro con dos caballos para transportar a los vikingos que los acompañan (son cuatro) y para los PJ's que no tengan montura propia. Guiados por Aureliano, no tardan en dejar atrás a la pandilla de niños que los escoltaban, y pronto trotan por prados cubiertos de hierba primaveral, siguiendo el sendero que conduce hacia el norte, en dirección a un bosque que se encuentra en las primeras estribaciones de la sierra.

Cuando han recorrido unos 5 ó 6 km, Aureliano reduce el ritmo de los caballos y tira de las riendas para que el carro pase por una zanja que corre al lado derecho del camino. El carro avanza dando tumbos y llegan a una marcada pendiente por donde tienen que bajar. Aureliano pierde el control de la carreta, y si alguno de los PJ's no supera una tirada de conducir carro, van a volcar y se van a llevar un buen golpe.

Recuperados del susto, Aureliano conduce al grupo por entre dos grandes robles al final de la pendiente. De repente, la sombra de la carreta (que se extendía delante de ellos) vira bruscamente como el timón de un barco de vela y se coloca detrás de ellos. Ahora el sol les da en la cara. Son hechizos desorientadores que el viejo mago preparó hace algunos años.

Durante la siguiente hora el sol repite el truco de cambiar de posición otras tres veces. Y en el aire, unas figuras extrañas danzan en círculos por encima de sus cabezas, aunque la distancia impide ver quienes o qué son.

Por fin, se introducen por un angosto túnel cubierto de musgo y de repente, la gravedad tira de ellos hacia arriba. En ese lugar, las cosas suceden como si no fueran reales, como si estuvieran en un sueño. En frente se alza una cabaña baja, de techo de paja y paredes de piedra. Ése es el lugar.

Aureliano llama respetuosamente a la puerta de roble y una débil voz le contesta. La habitación es agradable, iluminada por el sol y ventilada por dos ventanas abiertas; nada que ver con las opresivas y recargadas estancias de Aureliano.

El Rey tiene la cara limpia y afeitada, el pelo blanco le cae sobre sus hombros y su rostro está surcado por arrugas que denotan siglos de experiencia. Aparte de un vendaje alrededor de las caderas, no parece hallarse en muy mal estado. Para sorpresa del PJ elegido, al mirar a los ojos del Rey cae en la cuenta de que lo conoció en su pueblo, cuando el PJ sólo tenía 8 ó 9 años.

Aureliano se siente molesto y le replica al Rey:

- ¿Por qué no me dijiste que lo conocías? Me habría ahorrado muchos años de búsqueda.

- En aquel entonces desconocía quién era en realidad, sólo sabía que no era un jovenzuelo corriente.

Los vikingos lo aúpan con cuidado hasta la carreta, mientras Aureliano supervisa la operación. Aureliano comenta algo sobre ciertas restricciones que tiene que cumplir el Rey: no puede cabalgar, no puede llevar un atuendo con nudos, ni llevar anillos que sean círculos cerrados, ni tocar un cuerpo muerto, ni estar donde haya uno enterrado. El barro que hay a los pies de su cama también es un requisito.

Los primeros momentos del viaje de vuelta transcurren con mucha rapidez, y ya casi se han habituado a los desconcertantes hechizos del mago. Los vikingos caminan ahora a los lados del carro, retirando las piedras para que el carro avance sin sobresaltos.

Las figuras aladas ya no trazan círculos sobre sus cabezas, y tres de ellas se abalanzan sobre un punto del bosque delante de ellos. Aureliano parece preocupado.

Delante de ellos comienzan a oírse gritos y el cruce de espadas. Aureliano coge al Rey y lo lleva en volandas hacia un lado del camino, con una fuerza impropia en un hombre de su edad. Un grupo compacto de hombres sale aullando del bosque y los embiste.

Cinco criaturas aladas se unen al grupo de PJ's en defensa del Rey. Son muy extrañas y desconocidas en las leyendas locales: aletean pesadamente de un lado a otro mientras atacan a sus enemigos con sus zarpas y sus alargados hocicos repletos de afilados colmillos.

También aparece un personaje conocido de los PJ's. Se trata de Zapolya, que ahora luce un aparatoso turbante en su cabeza. Zapolya se ha quedado retrasado, y mientras acuchilla a uno de los nórdicos, grita dando ánimos a sus hombres:

-¡Aguantad! ¡Aquí llegan los nuestros!

Nuevas criaturas aladas se suman al crudo combate; éstas son Aouns, como los que ya vieran aquella noche, y pelean con el bando contrario.

Antoku, el oriental, que había permanecido oculto hasta el momento, se abre paso hacia la posición de Aureliano blandiendo una extraña espada ligera y algo curva. Con una tirada de Otear podrán darse cuenta de ello y evitar que ataque al ahora débil anciano, que lanza rayos azules a los Aouns que pululan por encima de sus cabezas.

Unos metros por detrás de los PJ's, Aureliano nota algo en el ambiente y el color abandona su semblante. Rápidamente, vacía un odre en el suelo y extrae una pequeña caja de su zurrón. Extrae unas pequeñas piedras de la caja y las arroja contra el agua vertida en el suelo. Después, cierra la caja y comienza a agitarla rítmicamente por encima de su cabeza.

Aunque los PJ's están muy ocupados repartiendo mandobles a diestro y siniestro, las ramas de los árboles circundantes empiezan a moverse siguiendo el mismo ritmo endiablado de la caja del mago. Las manos de Aureliano se mueven tan rápido que eran sólo un destello ante la vista, sin ningún intervalo entre sacudida y sacudida, como un siseo fuerte, uniforme. Las ramas de los árboles parecen estar a punto de quebrarse.

Con un grito, el hechicero arroja la caja con fuerza al suelo, justo sobre el charquito de agua, y las piedras golpean el suelo como metralla.

Una ráfaga de viento que surge de algún punto detrás de Aureliano acompaña el grito con una fuerza tan brusca que los hombres y las criaturas están a punto de ser arrastradas por él.

De repente, en el claro se extiende una súbita calma que deja inmóviles incluso a los árboles. El hechicero cae al suelo, exhausto por el esfuerzo que acaba de realizar. En ese mismo instante, todos los contendientes empiezan a oír un sordo rumor, como de tormenta. El ruido aumenta de intensidad poco a poco y la tierra comienza a temblar. Todos los que no pasen una tirada de equilibrio se van al suelo.

Es un terremoto, provocado por una confrontación indirecta que se está desarrollando entre Aureliano y Soleimán. El archienemigo de Aureliano está acercándose, aunque aún está lejos. Le ha enviado un hechizo al viejo del que se defiende como puede. Con la ayuda del debilitado Rey, ha conseguido lanzar un contrahechizo que ha desatado la furia de la Tierra en forma de terremoto. Los temblores duran varios minutos, en los que el combate se recrudece aún más.

Cuando las cosas empiecen a pintar mal para los villanos, Zapolya desaparecerá sigilosamente y esperará una nueva oportunidad. Antoku va a luchar hasta el final.

Es muy recomendable para la partida que salgan victoriosos de este enfrentamiento, por el bien de la historia (y de la Historia). Así que ya tenemos al Rey a salvo dentro de las murallas cordobesas. Aureliano se encarga de procurarle un refugio seguro.

15. COMIENZA LA CAMPAÑA MILITAR

Abril se va y se vive una verdadera agitación en la ciudad de Córdoba. A finales del mes comienzan los preparativos y el temible contingente reunido por el rey y su valido Álvaro de Luna comienza a desplazarse en dirección al reino de Granada, estableciendo su campamentoen los alrededores de Illora.

Comienzan las escaramuzas en el Reino de Granada. A mediados de mayo se retiran y vuelven a reunir el ejército en Córdoba.

El 13 de junio el Rey Juan II de Castilla parte de nuevo desde Ciudad Real hacia Granada al frente de su poderoso ejército. Hacia el 28 de junio, el legítimo heredero de Granada, Ridwan Bannigas, se entrevista con el Rey y su valido en su campamento establecido ahora en Atarfe. El día 1 de julio consiguen vencer en la llamada Batalla de la Higueruela, causando unas 12000 bajas al ejército musulmán, aunque son obligados a retirarse por la intensa actividad de los ballesteros granadinos.

Mientras tanto...

16. ALGUNAS ESCARAMUZAS

Las siguientes semanas son más tranquilas, de preparación para el conflicto que se avecina, y los PJ's tienen tiempo para descansar y restablecerse de sus heridas.

Si los PJ's lo desean, pueden sumarse a alguna de las expediciones que se van a organizar durante el mes de mayo al Reino de Granada. Aureliano les da su permiso, está tranquilo porque sabe que el mago rival no se encuentra todavía muy cerca. Parece que el hechicero árabe va a esperar a ver como se desarrollan las escaramuzas.

Esta participación en los combates es opcional, pues. Por ejemplo, pueden sumarse a una columna de cincuenta caballeros pertenecientes a la Orden de Alcántara que se van a desplazar hasta posiciones enemigas.

Para identificarse los caballeros vestían túnica blanca, capa negra y la cruz al pecho de color verde.

"La idea es atacar una posición musulmana en una colina, rodeada por un muro de piedra bajo. Hay que conseguir que la abandonen, y quedarnos el tiempo suficiente para demostrar que podemos conservarlo si queremos. Después volveremos, los caballeros primero."

Un amiguete de alguno de los PJ's o quizá el propio Aureliano ha conseguido que sean aceptados en alguno de estos pequeños combates.

Roque Varona es el teniente al mando de la operación. Suena un cuerno y los hombres a caballo atraviesan la plaza y se dirigen a una de las puertas del sur de la ciudad. La alta figura acorazada de Roque es bien visible, dando órdenes de última hora a los soldados. Un sacerdote se adelanta para bendecirlos y algún soldado despistado maldice las gotas de agua bendita, pensando que son el principio de la lluvia.

Todo ese día cabalgan infatigablemente hacia el sureste, en dirección a la frontera del Reino de Granada, hacia la posición que los exploradores les han indicado.

Esa noche nadie descansa en el campamento de los caballeros de la Orden de Alcántara; el aire que se respira es de tensión y nerviosismo, ante la proximidad del combate.

Por la mañana, el grupo parte con premura. Corren hacia el sureste durante un buen rato, en un curso que los lleva hasta el extremo norte del muro que protege a los musulmanes. Los caballeros miran con cautela las líneas del enemigo, pero ahí no hay ningún indicio de que vaya a prepararse ninguna contraofensiva.

Los PJ's comienzan a jadear, y empiezan a sentir pánico al pensar en la posible carrera de retirada. Al llegar a un promontorio, comprueban que las líneas de los moros están dispuestas en sólidas filas al frente y a la derecha.

Silban las primeras flechas y saetas, pero el viento amortigua el sonido. Sin embargo, dos caballeros caen al suelo.

Los musulmanes cargan sus arcos y ballestas y, tras la protección del bajo muro, envían otra andanada mortal.
Suertex3 ó una de las flechas les produce 1D10 puntos de daño.

Cuando se van acercando al muro, se producen unos pocos enfrentamientos cuerpo a cuerpo, pero inmediatamente los árabes se baten en retirada, hasta quedar más allá del alcance de la flechas cristianas. El teniente da la orden de no perseguirlos, puesto que el objetivo está cumplido. Los caballeros toman el muro y es entonces cuando Roque Varona hace algo que deja estupefactos a los PJ's. Manda a cuatro de sus hombres a por uno de sus caballeros muertos y lo apoyan junto al muro. Dentro de su armadura introducen unos extraños bultos y prenden fuego a una curiosa vela de combustión rápida.
Es el momento de retirarse rápidamente. Si los PJ's preguntan algo, Roque contestará con un escueto:

-Es un regalo de Aureliano.

En cuanto se retiran, los árabes se acercan con sumo cuidado al muro, que creen custodiado por algún guardia. Poco después, la sección central del muro se convierte en una nube de humo que se alza hacia el cielo. Varios hombres caen derribados por la terrible explosión. Al cabo de un instante se oye el trueno de la explosión.

Los caballeros avivan el paso.

17. PEQUEÑAS SORPRESAS

Los siguientes días, la gente está más intranquila de lo normal. Hay mucho ajetreo en la ciudad, y por ende, en la taberna. Las borracheras son espectaculares, y las peleas también. Guadalberto la tiene tomada con los PJ's y aprovecha cualquier momento para gritarles y echarles la culpa de todo.

Un rumor se extiende entre los parroquianos. La noche en que Zapolya casi destroza la posada, Guadalberto no se encontraba allí. En principio, todos pensaron que estaría besando las botas del tal Zacarías, el poeta afeminado, pero parece ser que no eran sus botas precisamente lo que besaba. Según palabras del propio Guadalberto, pasó la noche con la mujer de Zacarías, una joven preciosa, por cierto. Se llama Sara.

Las chanzas y pullas no se hacen esperar:

"¿Qué habrá visto ese bombón en semejante mequetrefe como tú?"

"Si se entera Zacarías te va a romper la crisma (sus hombros son excepcionalmente anchos para ser un poeta)."

Guadalberto se defiende diciendo que fue ella la que se le abalanzó. Y también dice que siempre que echan un pulso Guadalberto le gana sin dificultad. Eso último parece bastante improbable.
Esa misma noche, un grupo de extraños personajes aparece en la taberna. Esto no tendría nada de especial a no ser porque se dirigen directamente a los aposentos subterráneos de Aureliano.

Si los PJ's los ven y los siguen, podrán escuchar fragmentos de lo siguiente:

Son siete; dos negros, un tercero de piel cobriza, otro se parece mucho a Antoku Tenno, otros dos son europeos y el séptimo es un enano. Le están exigiendo la esencia a Aureliano, bajo el pretexto de que la taberna va a caer antes del primer día de julio. Saben que Aureliano está mermado de fuerzas y creen que entre los siete lo podrían derrotar. Si se la da, prometen sacarlos al Rey y a él sanos y salvos de la ciudad.

Los aventureros, por supuesto, pueden actuar cuando deseen, aunque los Pájaros son de cuidado.

Aureliano se niega y les insta a que se vayan en ese mismo instante. El más alto de los dos negros avanza y Aureliano hace un gesto imperceptible con su mano. El hombre negro cae de bruces y se retuerce y gime en el suelo.

Ahora hay desdén en la voz del mago:

-Pájaros Oscuros, probad ahora la magia de Occidente, la que crecía en los bosques de Britania mil años antes de Cristo, la magia del corazón de la tormenta, la marea y las estaciones! Venid! Sabed con quién os enfrentáis!

Los siete hombres corren hacia la puerta como alma que lleva el diablo.

Las escaramuzas continúan y llega junio. Aureliano está intranquilo. Sabe que, a pesar de que el desarrollo de la guerra se decantará claramente a favor de los cristianos, el verdadero objetivo del caudillo granadino sigue siendo la bodega de San Cipriano.

Sabe que aunque pierdan la batalla, pueden intentar jugar una última baza antes del 1 de julio, que es cuando van a decantar el vino para dárselo a tomar al Rey Pescador.

Si consigue destruir el vino antes de esa fecha, habrá conseguido lo que quería... y ningún coste será demasiado alto.

Además, su magia empieza a estar realmente bloqueada. La proximidad del hechicero musulmán impide que pueda realizar ningún sortilegio medianamente poderoso, sólo pequeños trucos. Pero ellos también están protegidos de la magia de Soleimán: es un bloqueo para todas las áreas de poder de la magia en la zona.

A efectos del juego, cualquier sortilegio será más difícil de efectuar que habitualmente, y las tiradas de RR tendrán un bonus del 25%. Por ejemplo.

Si alguno de los PJ's le pregunta sobre su magia, Aureliano confiesa que conoce dos maneras de acabar con Soleimán. La primera sería llevar al Rey Pescador al combate y aunar sus fuerzas para destruir al brujo rival. Pero es demasiado arriesgado; si algo saliera mal, toda la cultura occidental se sumiría en el caos más absoluto y la contienda se decantaría a favor de Oriente tal vez para siempre.

La segunda es aún más arriesgada. Se llama "El Horrible Gambito Abrumador de Didius" y sólo existen dos copias del procedimiento.

-"Una está en el Vaticano, guardada bajo increíbles sistemas de seguridad. Y la otra está en esa estantería."

-"Sin embargo, aunque la victoria sería segura, es terriblemente maligno. Se necesita el sacrificio de 1000 almas bautizadas; es decir, de nuestros hombres. Un gambito negro como ése destruiría el alma del hechicero que lo realizara, además de otros efectos. Lo peor es que mancillaría todo Occidente; e incluso la esencia ya no volvería a ser la misma."

Así que las dos opciones están descartadas. Por completo. Aureliano bastante tiene con proteger su copia de manos menos escrupulosas. Aunque no lo ha destruido aunque ha podido hacerlo.

A estas alturas de la aventura, es posible que El Elegido tenga extraños sueños y visiones. Se trata de Arturo (en la novela incluso toma a veces las riendas y es capaz de mantener conversaciones con el brujo) que esta adormilado debajo de la mente del PJ. A efectos de la partida lo traduciremos en eso, en visiones, sueños, deja-vu, intuiciones, etc.

18. SOLEIMÁN MUEVE FICHA

Más cosas ocurren en la taberna. Hacia el 25 de junio, Lotario Lengualarga aparece vestido con coraza completa a lomos de su caballo. Intenta convencer a los vikingos supervivientes y a los PJ's para que lo acompañen en la batalla contra los musulmanes de Granada. Porta un extraño estandarte y recita raras y enrevesadas poesías.

Por supuesto, los vikingos no le van a hacer ni caso, y suponemos que los PJ's tampoco.
El desgraciado se dirige directamente hacia su muerte, que se producirá el día 1 de julio en una escaramuza contra los árabes en las proximidades de Granada.

Esa misma noche, un grupo de agentes de los siete Pájaros Oscuros van a atacar la taberna. Amparados por la oscuridad, se van a acercar a San Cipriano y va a desatarse una lucha cruel y sangrienta a muerte. Los PJ's van a contar con la ayuda de los vikingos, que aún siguen en los establos y de Bruto, pero van a verse superados en número. Va a ser una batalla a muerte, una lucha sin cuartel. Que sufran un poquito.

Amplias cortinas de lluvia barren las calles empedradas esa noche, y las salpicaduras que levantan las ráfagas de viento sobre las piedras producen el efecto de olas. Hay muchas bajas.

La lluvia empieza a remitir a las 11 de la mañana del día siguiente, y a mediodía los tímidos rayos del sol se abren paso de modo intermitente sobre las resbaladizas piedras. Para entonces, ya no queda ningún cadáver a la vista.
Estamos a finales de junio, y la campaña del Rey Juan II de Castilla está en su apogeo.

19. LA BATALLA FINAL

Estamos a 30 de junio. Ha llegado la hora de la verdad.

Hay otro personaje que guarda un secretillo importante todavía. Se trata de Zacarías. Hoy ha aparecido en la taberna para hablar con Guadalberto. Pero algo extraño ha ocurrido, cuando pasaba por delante de uno de los PJ's una extraña flauta de un sólo agujero ha caído de su bolsillo. Disimuladamente, Zacarías se ha agachado y se la ha vuelto a guardar.

Esto en sí no significa nada. Pero al día siguiente sí va a tomar significado. Resulta que Aureliano reúne a los PJ's algo alterado. Alguien ha estado hurgando en sus cosas y se han llevado un par de libros. Casualmente, el que contiene el peligroso gambito lo ha llevado encima estas últimas horas, porque ha estado leyéndolo. Está casi seguro de que Soleimán ha enviado a alguien para robárselo, y sólo la suerte ha permitido que no lo haya conseguido. De todas formas, uno de los libros robados contiene un hechizo para agriar el vino, así que tendrán que andar con pies de plomo o la esencia podría perderse para siempre.

Lo más curioso del tema es que en los aposentos del viejo brujo hay unos guardianes de cuidado (unos mortíferos pájaros que viven en una jaula encima de su puerta) que únicamente permiten la entrada a quien Aureliano ordena. Y si no han sido los PJ's, alguien ha conseguido evitar a los guardianes.

Existe una manera de hacerlo, estos pájaros de esencia mágica caen en un profundo sopor cuando se entonan unos extraños silbidos inaudibles para el ser humano. Y para ello es necesaria una extraña flauta de dos notas. Curioso.

Ahora que han descubierto la traición de Zacarías, sólo queda atosigar a Guadalberto para que los conduzca hasta él.

Por cierto, el tabernero simplón no sabe nada de todo esto; él también ha sido engañado por Zacarías. Aunque no es ése su verdadero nombre.

El ínclito poeta no es otro que el temible Zapolya disfrazado, el principal agente de Soleimán. Cuando comience la refriega, su barba postiza se desprenderá y dejará ver su verdadero rostro. Aunque ya se habían encontrado anteriormente con el peligroso agente de Muhammad y Soleimán, siempre lo habían visto con la cabeza cubierta y sin barba, así que no lo habían reconocido.

Zapolya los espera en su casa, y será ayudado por su bella y traicionera mujer, de nombre Sara. Tras acabar con él, Aureliano sigue mostrándose muy preocupado. Se trata del hechizo de agriar vino. Este hechizo debe efectuarse en las proximidades del vino que se quiera estropear, en un radio de 1 km aproximadamente. Es un hechizo especial que debe realizarse a medianoche, a las 12 en punto.

Eso significa que Soleimán deberá acercarse mucho a la ciudad esta medianoche, hasta las proximidades de la muralla, más concretamente. Y Aureliano ha decidido jugarse el todo por el todo y va a salir a por él junto con el Rey Pescador. Ha obtenido un salvoconducto especial para salir de las murallas hoy por la noche, y el Rey Pescador y los vikingos va a acompañarlos. También necesita la ayuda de los PJ's. Y de Excalibur.

Aureliano supone que Soleimán viajará con pocos guardaespaldas, puesto que intenta pasar desapercibido. Aún así, seguro que son muy poderosos.

Lo mejor que pueden hacer es dormir hasta que llegue la hora indicada. Aureliano se entrevista con los vikingos y les explica que Sigmund necesita su ayuda. En las siguientes horas no se dejarán de oír canciones vikingas que provienen de los establos.

La noche es húmeda, aunque ha dejado de llover. Los vikingos llevan cotas de malla que relucen al fuego y extraños cascos. Sus barbas y sus melenas han sido trenzadas para que no resulten molestos. Sus manos encallecidas acarician con expectación los pomos de sus espadas.

El Rey Pescador aparece en una carreta tapado por una hermosa manta. Sonríe a los PJ's y dice:

"-Extraña batalla ésta en la que los soldados se quedan en casa y los líderes salen a combatir."

El Elegido se siente extraño. Arturo también está ahora despierto, pero en vez de resultar incómodo, es como si fueran dos hombres en una armadura encajados a la perfección; cada uno sabe sin pensar cuándo hacerse cargo, cuando retirarse y cuando ayudar.

Aureliano ha enviado a Sixto, el mozo de la taberna, a fisgonear. Y ha encontrado algo cerca del extremo noroeste de la muralla.

Ahora son los PJ's los encargados de preparar el ataque, mientras Aureliano y el Rey buscan un lugar en la retaguardia para encargarse del ataque mágico.

Mientras atraviesan la muralla, un flechazo resuena en la pared, a escasos centímetros de la cabeza del Elegido. Es Bruto, que ha fallado adrede para intimidarlos, ya que los ha confundido con fugitivos o espías. Se unirá a la contienda alegremente. También es posible que se haya unido anteriormente al ejército castellano; queda en manos del director.

Mientras se acercan a su objetivo, advierten que la brisa que ha estado soplando desde el sudeste durante las últimas semanas ha cesado.
Según se vayan acercando a su objetivo, notarán que Soleimán ha extendido un muro de miedo mágico alrededor de su posición.
A efectos del juego, funcionará como un hechizo de conmoción pero los PJ's tendrán derecho a una tirada de RR.

El aire está tenso en inmóvil, como si se encontraran en el medio del ojo de una tormenta.
Con unas tiradas de escuchar percibirán ciertos roces y aleteos en el aire.

La batalla que se desata es una confusión de imágenes y encuentros rápidos e inconexos.
Soleimán se encuentra protegido por varios Aouns y guerreros granadinos.

Si el combate resulta demasiado fácil, se pueden introducir gules, más guerreros musulmanes y alguna criatura más con cabeza de cocodrilo.

Más adelante se encuentra la tienda de Soleimán. Fuera, varias figuras de piel oscura aguardan la llegada de los Pj's. Se trata de seres parecidos a bebrices, pero sin pelo, de piel oscura y con dos ojos. Además, su piel es de una consistencia similar a la roca.

Dentro de la tienda se encuentra Soleimán, preparando su hechizo de corrupción del vino. El desgaste de la preparación, más la proximidad de Aureliano, hacen que su estado físico sea lamentable y que no pueda utilizar ningún hechizo más. Deberá defenderse con sus propias armas. Aún así, es un contrincante formidable.

Por cierto, en el momento en el que irrumpan en la tienda, el hechizo estará consumado. A sus pies se encuentra el libro que Zapolya sustrajo de la biblioteca de Aureliano.

En el momento en que ultime su conjuro, tendrán la misma sensación que en el bosque cuando atacaron al Rey. Escuchan un sordo rumor que aumenta de intensidad hasta convertirse en un rugido que hace temblar la tierra bajo sus pies. Cada vez que intenten cualquier acción de movimiento o combate deberán superar una tirada para mantener el equilibrio.

El fuerte terremoto durará hasta que Soleimán sea eliminado, mientras varias grietas se abrirán en la tierra bajo los pies de los luchadores.

Una vez acabado el combate, se darán cuenta de que Aureliano ha estado desaparecido desde el comienzo del jaleo. En realidad, ha estado salvaguardando la integridad física del Rey y preparando un último hechizo con su ayuda para contrarrestar el del mago árabe. La Esencia sigue a salvo.

Cuando todo haya terminado, la pálida luna iluminará el campo de batalla sembrado de cadáveres. De los vikingos, sólo han sobrevivido Bugge y otros dos. ¿Y de los PJ's?

Bruto también muerto con la cabeza aplastada, como si dos rocas gigantescas hubieran chocado a la vez contra su cráneo. Tienen una promesa que cumplir.

No queda ni el cadáver de Soleimán ni el de ninguna criatura de esencia mágica sobre el terreno. Se han volatilizado, como si se los hubiera tragado la tierra.

Cuando crean que todo está acabado, un Aoun que había permanecido escondido en las sombras se abalanzará sobre el Elegido por sorpresa, con intención de arrancar la cabeza de sus hombros.

20. EPÍLOGO

A su vuelta, el caos más absoluto se habrá adueñado de la ciudad. El terremoto ha sido especialmente violento en esta zona. Una parte de la muralla se ha desplomado sobre las aguas del Guadalquivir. Se ha desgajado como si fuera pizarra.

Durante los minutos que han durado las sacudidas, hasta los edificios más robustos de la ciudad han flaqueado, unos abriéndose por la techumbre y otros por sus costados.

Los temblores han acabado con los ánimos de los cordobeses, y lo han interpretado como un mal presagio. Aún no han llegado las noticias de la victoria en la Batalla de la Higueruela.

Muchos cordobeses han huido de la ciudad para salvar sus vidas, algunos han resultado muertos y heridos entre la confusión reinante. Entre los cascotes desprendidos, se oyen clamores y quejidos de la gente que ha quedado sepultada. En las calles, multitud de sacerdotes y fieles oran en voz baja mientras dirigen hacia el cielo miradas aterrorizadas implorando el perdón divino.

Algunas iglesias y edificios importantes han resultado dañados, bien en su estructura, bien en los tesoros culturales que albergan en su interior.

Los efectos en las almas han sido grandes, porque se han hecho muchas confesiones generales, y concordados muchos ánimos enemistados. El Cabildo de la Catedral celebró el día siguiente una fiesta solemne en acción de gracias concurriendo la ciudad al completo.

Ahora sólo queda enterrar a los muertos y comenzar la reconstrucción de la maltrecha ciudad.

Por cierto, Arturo ha regresado a Avalon, y el Elegido es ahora él mismo al completo.

Aureliano ha recuperado todo su poder mágico, así que será una buena ocasión para restañar sus heridas y reflotar el drakkar para que Bugge y los suyos puedan volver a Muspelheim. No verán el Ragnarok este verano.

También es la hora de devolver la espada. Aureliano la toma entre sus brazos y la arroja desde la muralla hacia el Guadalquivir. Antes de que toque el agua, una mano femenina la toma con firmeza y la hunde delicadamente en las aguas del Guadalquivir.

Aureliano ha recuperado su libro. Lo abre y echa un vistazo a la dedicatoria:

“Para Merlín Aureliano, estos trucos modestos, de tu pequeño súcubo, Beatrice. Santiago de Compostela, 1246.”

FIN

21. MAPAS Y PLANOS

En la versión publicada en Dramatis Personae esta sección tenía el plano de la Taberna San Cipriano y un mapa de Cordoba.
En la remaquetación de esta aventura hemos optado por introducirlos en los capítulos donde pensamos tienen más sentido aparecer.
Plano de La Taberna San Cipriano sección 6
Mapa de Cordoba sección 5.

22. DRAMATIS PERSONAE

A continuación encontraréis las fichas de los PNJs más importantes de la partida.

En la versión publicada en el fanzine original Dramatis Personae número 3 las fichas tienen un formato diferente si las quereis ver recordad que podeis descargar el fanzine completo en nuestro web www.rolmasters.com

Nosotros en esta recopilación de partidas y remaquetación hemos intentado unificar el estilo y por esto hemos optado por usar el formato habitual.

AURELIANO

Descripción: Aureliano es la reencarnación de Merlín el mago. Es, por lo tanto, el MAGO, el ARCHIMAGO, el hechicero más poderoso de todos los tiempos. Domina todos los conjuros de la lista del manual, e incluso toda la lista de conjuros del AD&D, si necesitase alguno.

También dispone de un amplio abanico de pociones, talismanes, etc. Pero eso no significa que se los vaya a regalar a los PJ's si no es en ocasiones muy especiales (heridas graves, etc.). Mucho cuidado con esto, porque ya conocemos la insaciable sed de los jugadores a este respecto.

Como persona es astuto y misterioso, nunca revela más de lo necesario y es posible que alguno de los PJ's llegue a desesperarse por su secretismo. Sin embargo, todas sus acciones van encaminadas a proteger Occidente y al Rey Pescador, y en cierta manera, utilizará a los PJ's como peones de ajedrez. Eso sí, muy sutilmente, que ellos casi ni se enteren.

A pesar de todo, es una persona noble y con buenas intenciones.

Se puede decir que en esta aventura no tiene rival, si exceptuamos a su homólogo árabe, que es algo así como la horma de su zapato. Según Soleimán se vaya acercando a él, los poderes de ambos se verán mermados, es como si sus respectivos poderes se anulasen.

Al final de la aventura, apenas podrá realizar ningún conjuro, ni siquiera los más simples.
Las habilidades mágicas de Soleimán son prácticamente iguales a las de Aureliano.

JAN ZAPOLYA

Descripción: Jan Zapolya es el principal agente de Soleimán y del Sultán de Granada. Es una especie de James Bond medieval, un maestro en el arte del disfraz, del engaño y de la seducción. Además, es un formidable luchador, curtido en mil batallas.

Su nombre es muy conocido entre los cristianos; tiene fama de ser un hombre fiero y de haber dado muerte a cientos de ellos. Es el enemigo público número uno de la cristiandad.

Aunque su nombre es muy conocido... no así su rostro. Las leyendas lo describen como un gigante de aspecto fiero y rostro demoníaco. Nada más lejos de la realidad: es culto y refinado, y su rostro es muy fino y atractivo.

Su papel en la aventura es traer de cabeza a los PJ's. Que sobreviva el mayor tiempo posible, hasta que se descubra su doble personalidad.

Es un artista poniendo en aprietos a los jugadores, listo y escurridizo como una anguila... solo que, a diferencia este animal, es letal y peligroso. Por cierto, también es un gran poeta y un gran cantor, que hará las delicias de los parroquianos de la taberna con sus inagotables leyendas e historias... a pesar de sus fingidos ademanes.

Cuando aparezca como Zapolya, lo hará con mucho cuidado de no mostrar su cabello rojo teñido (siempre llevará algo en la cabeza) y sin su barba pelirroja postiza. Será, pues, imposible que los PJ's lo reconozcan. Su nombre no es musulmán, de hecho él es centroeuropeo, aunque sus orígenes tampoco son muy conocidos.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

AURELIANO

FUE	15	Altura:
AGI	15	Peso:
HAB	20	Edad:
RES	15	Aspecto: 10
PER	18	RR: 100
COM	18	IRR: 200
CUL	20	PC: 80

Armas: Espada normal 99% Daño:1D8+1+1D6
Armadura: carece
Competencias: Alquimia 99%, Astrologia 75%, Con. Mágico 99%, Medicina 75%, Cabalgar 75%, Esconderse 50%, Esquivar 50%, Trepar 25%, Escuchar 65%, Otear 65%, Psicología 80%, Elocuencia 80%, Juego de manos 95%, Ocultar 65%, Con Plantas 85%, Mando 60%, Con. Carro 25%.
Hechizos: Todos los del manual y más...

JAN ZAPOLYA

FUE	18	Altura:
AGI	20	Peso:
HAB	20	Edad:
RES	20	Aspecto: 17
PER	15	RR: 50
COM	18	IRR: 50
CUL	18	PC:

Armas: Espada normal 99% Daño:1D8+1+1D6
Cimitarra 99% Daño: 2D6+2
Ballesta 85% Daño: 1D10+1D6
Armadura: Cota malla (Prot:5)
Competencias: Cabalgar 80%, Correr 85%, Discreción 95%, Esconderse 85%, Esquivar 85%, Saltar 75%, Trepar 80%, Escuchar 65%, Otear 65%, Psicología 75%, Mando 80%, Disfrazarse 99%, Falsificar 65%, Nadar 85%, Ocultar 60%, Robar 60%, Tortura 75%, Cantar 80%, Leyendas 80%.
Hechizos: -

LOS HERMANOS BLANCO

FUE	15	Altura:
AGI	15	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	14	Aspecto: 14
PER	14	RR: 50
COM	10	IRR:50
CUL	14	PC: 10

Armas: Espada normal 75% Daño:1D8+1+1D4
Armadura: Cuero reforzado (Prot:3)
Competencias: Cabalgar 50%, Correr 60%, Discreción 35%, Esconderse 45%, Esquivar 50%, Escuchar 35%, Mando 40%, Nadar 55%, Otear 45%, Trepar 40%.
Hechizos: -

ASALTANTES DESCONOCIDOS DE VIGO

FUE	14	Altura:
AGI	15	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	15	Aspecto: 12
PER	14	RR: 25
COM	14	IRR:75
CUL	10	PC:

Armas: Arco Corto 65% Daño: 1D6+1D4
Armadura: Cuero reforzado (Prot:3)
Competencias: Discreción 40%, Esquivar 45%, Escuchar 45%, Otear 40%,
Hechizos: -

JINETES DESCONOCIDOS DE SIERRA

FUE	14	Altura:
AGI	14	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	15	Aspecto: 11
PER	15	RR: 25
COM	10	IRR:75
CUL	14	PC:

Armas: Espada normal 75% Daño:1D8+1+1D4
Armadura: Cuero reforzado (Prot:3)
Competencias: Cabalgar 75%, Esquivar 50%, Lanzar 65%, Otear 50%, Rastrear 65%, Saltar 50%.
Hechizos: -

Partida para Aquelarre
ESENCIA OSCURA
por Iñigo San Román

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

BRUTO, EL JOROBADO

FUE	18	Altura:
AGI	10	Peso:
HAB	20	Edad:
RES	19	Aspecto: 6
PER	18	RR: 75
COM	5	IRR:25
CUL	10	PC:

Armas: Espadón 80% Daño:1D10+2+1D4
Ballesta 90% Daño: 1D10+1D6
Arco Corto 90% Daño: 2D6
Armadura: Cota malla (Prot:5)
Competencias: Cabalgar 30%, Correr 40%, Discreción 50%, Esconderse 40%, Esquivar 50%, Trepar 35%, Escuchar 75%, Otear 75%, Psicología 25%, Mando 50%, Artesanía 40%, Nadar 25%, Comerciar 45%, Leyendas 35%.
Hechizos: -
Descripción: Bruto es un secundario sin demasiada importancia. Su papel es echar un cable a los PJ's cuando lo necesiten, a discreción del DJ. Debido a su estatus de adiestrador de arqueros, tiene algún contacto (por ejemplo, con los vigilantes de las murallas) que podrá ser aprovechado.

DESCONOCIDOS ASALTANTES DE BRUTO

FUE	14	Altura:
AGI	14	Peso:
HAB	15	Edad:
RES	18	Aspecto: 10
PER	15	RR: 50
COM	10	IRR:50
CUL	14	PC:

Armas: Espada normal Daño: 1D8+1+1D4
Armadura: Cuero (Prot:2)
Competencias: Rastrear 50%, Esquivar 50%, Escuchar 50%.
Hechizos: -

ARQUEROS ASALTANTES SIERRA PORTUGAL

FUE	14	Altura:
AGI	14	Peso:
HAB	15	Edad:
RES	15	Aspecto: 11
PER	18	RR: 75
COM	14	IRR: 25
CUL	10	PC:

Armas: Arco Largo 75% Daño:1D10+1D4
Espada normal 50% Daño:1D8+1+1D4
Armadura: Cuero reforzado (Prot:3)
Competencias: Esconderse 75%, Trepar 35%, Esquivar45%, Buscar 65%, Escuchar 65%, Otear 65%, Rastrear 65%.
Hechizos: -

GUADALBERTO EL POSADERO

FUE	10	Altura:
AGI	14	Peso:
HAB	15	Edad:
RES	14	Aspecto: 11
PER	15	RR: 75
COM	14	IRR:25
CUL	18	PC:

Armas: Espadón 80% Daño:1D10+2+1D4
Ballesta 90% Daño: 1D10+1D6
Arco Corto 90% Daño: 2D6
Armadura: Cota malla (Prot:5)
Competencias: Elocuencia 55%, Cantar 35%, Comerciar 75%, Psicología 45%, Mando 50%, Degustar 50%, Lanzar 50%, Leyendas 25%, Escuchar 50%.
Hechizos: -
Descripción: Es uno de los secundarios importantes de la aventura. Tiene mal carácter y les echará la culpa de todo a los PJ's. Ellos son los responsables de todo lo que está ocurriendo. Últimamente ha dejado de lado su negocio para dedicarse a la poesía.

LOTARIO LENGUALARGA

Descripción: El papel de este muchachote, noble pero muy simplón, es dar alguna pista a los PJ's y molestarles otro poco. Es buena gente, pero no es demasiado espabilado y sí un poco pretencioso.

ANTOKU TEN-NO

FUE	18	Altura:
AGI	20	Peso:
HAB	20	Edad:
RES	19	Aspecto: 7
PER	14	RR: -25
COM	5	IRR: 125
CUL	5	PC: 25

Armas: Cimitarra (Katana) 99% Daño: 2D6+2
Pelea 99% Daño: 1D3+1D6
Daga 99% Daño: 2D3+1D6
Armadura: -
Competencias: Alquimia 99%, Astrología 75%, Correr 85%, Discreción 85%, Esconderse75%, Esquivar 95%, Lanzar 65%, Saltar 90%, Trepar 65%, Escuchar 85%, Otear 80%, Mando 55%, Nadar 65%, Ocultar 65%, Tortura 80%.
Hechizos: Posee 2D6 hechizos de hasta nivel 5, y un amuleto o dosis de cada uno que conozca.
Descripción: Frío, peligroso y letal. Su único objetivo es hacerse con la Esencia, a cualquier precio.
Tiene más de 700 años, pero su esencia ha ido perdiendo fuerza y por eso necesita renovarla con el vino de la tumba de Finn. Si no lo consigue, su vida se irá apagando inexorablemente...
El resto de los Pájaros Oscuros tiene unas características similares al oriental.

VIKINGOS

FUE	14	Altura:
AGI	15	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	15	Aspecto: 15
PER	14	RR: 25
COM	10	IRR: 75
CUL	14	PC: 25

Armas: Espada normal 75% Daño:1D8+1+1D4
Escudo 75% Daño: 2D4
Armadura: Cota malla (Prot:5)
Competencias: Leyendas 45%, Música 25%, Navegar 65%, Correr 50%, Discreción 35%, Esquivar 55%, Saltar 40%, Trepar 65%, Escuchar 50%, Otear 50%, Cantar 25%, Mando 35%, Artesanía 35%, Nadar 75%, Prim. Aux. 55%.
Hechizos: -

AOUNS

FUE	30	Altura:
AGI	20	Peso:
HAB	20	Edad:
RES	30	Aspecto: -
PER	15	RR: -50
COM	-	IRR: 150
CUL	10	PC: 30

Armas: Espada normal 75% Daño:1D8+1+1D6
Arco Corto 40% Daño: 2D6
Armadura: -
Competencias: Con. Mágico 65%, Volar 95%, Disfrazarse 90%, Psicología 45%, Tortura 90%, Esquivar 65%.
Hechizos: Poseen 1D6+6 hechizos, y llevan un talismán de "Inmovilización" en forma de flauta.
Descripción: Estos seres están a las órdenes de Jan Zapolya. Al provenir de tan lejos, tienen un problema con su magia: no pueden tocar suelo occidental. Esto significa que, cuando no vuelan, deben calzar unos aparatosos zuecos de madera. Si no fuera así, perderían su capacidad de hacer magia y se verían afectados automáticamente por cualquier hechizo que les lanzaran.
Son seres de piel oscura y sin ningún pelo en el cuerpo, y poseen alas.

LOS GULS DEL PASADIZO SECRETO

FUE	15	Altura:
AGI	30	Peso:
HAB	10	Edad:
RES	20	Aspecto: Muy Feos
PER	20	RR: 0
COM	5	IRR:100
CUL	5	PC:

Armas: Mordisco 45% Daño: 1D4+1D6
Armadura: -
Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Rastrear 90%.
Hechizos: -
Poderes especiales: Si un gul da tres vueltas completas alrededor de un humano, éste se quedará inmóvil durante 1D10 asaltos si no supera una tirada de RR.

GUARDAESPALDAS DE ZAPOLYA

FUE	14	Altura:
AGI	15	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	15	Aspecto: 11
PER	14	RR: 50
COM	14	IRR:50
CUL	10	PC:

Armas: Espada normal Daño: 1D8+1+1D4
Daga 65% Daño: 2D3+1D4
Arco Corto 65% Daño: 1D6+1D4
Armadura: Cuero reforzado (Prot:3)
Competencias: Discreción 45%, Esquivar 50%, Escuchar 35%, Otear 35%.
Hechizos: -

GUERREROS DEL REINO DE GRANADA

FUE	14	Altura:
AGI	14	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	14	Aspecto: 12
PER	15	RR: 50
COM	10	IRR:50
CUL	15	PC:

Armas: Cimitarra 75% Daño: 1D6+2+1D4
Ballesta 40% Daño: 1D10+1D4
Armadura: Cuero (Prot:2)
Competencias: Esconderse 50%, Esquivar 50%, Escuchar 50%, Otear 50%.
Hechizos: -

SARA, LA HERMOSA MUJER DE ZACARIAS

FUE	10	Altura:
AGI	19	Peso:
HAB	18	Edad:
RES	14	Aspecto: 21
PER	15	RR: 50
COM	14	IRR:50
CUL	10	PC:

Armas: Daga 95% Daño: 2D3+1D4
Pelea 75% Daño: 1D3+1D4
Armadura: Cota malla (Prot:5)
Competencias: Esquivar 75%, Discreción 75%, Esconderse 50%, Trepar 65%, Buscar 50%, Escuchar 85%, Otear 85%, Psicología 85%, Elocuencia 65%, Seducción 95%, Robar 70%, Ocultar 65%.
Hechizos: -

SOLEIMÁN
PODEROSO HECHICERO

FUE	18	Altura:
AGI	20	Peso:
HAB	20	Edad:
RES	20	Aspecto: 20
PER	18	RR: 100
COM	15	IRR: 200
CUL	20	PC: 80

Armas: Espadón 99% Daño:1D10+2+1D6
Armadura: Mágica (Prot:5)
Competencias: Alquimia 99%, Astrologia 75%, Con. Mágico 99%, Medicina 75%, Cabalgar 75%, Esconderse 50%, Esquivar 50%, Trepar 25%, Escuchar 65%, Otear 65%, Psicología 80%, Elocuencia 80%, Juego de manos 95%, Ocultar 65%, Con Plantas 85%, Mando 60%, Con. Carro 25%.
Hechizos: Todos los del manual y más...

Nota: Si los PJ's creen que pueden saquear el cuerpo del mago, van apañados. Tras su muerte, éste desaparecerá como tragado por la tierra. De todas formas, no lleva gran cosa encima: sabía que no podría utilizar nada.

BEBRICES NEGRAS

FUE	30	Altura:
AGI	15	Peso:
HAB	5	Edad:
RES	40	Aspecto: -
PER	10	RR: 0
COM	1	IRR: 150
CUL	1	PC: 80

Armas: Garrote 40% Daño: 5D6
Pelea 40% Daño: 4D6
Armadura: Piel de roca (Prot:5)

OTROS PNJS

Al margen de todos estos PnJ's detallados, durante la aventura se hace mención a otros muchos. Sin embargo, sus características no tienen visos de ser necesarias durante el desarrollo de la partida pero puedes crearlos tu mismo:

* Bella, la vieja prostituta
* Gabino, el maestro vinatero
* Ana y Epifania, las camareras de San Cipriano
* Sixto, el mozo de la taberna
* Luisón, Juan e hijos, los comerciantes de pieles
* Bugge, el capitán vikingo (contemplarlo como uno más de ellos)
* Bobo, el hombre vapuleado por Antoku
* El Rey Pescador
* Roque Varona, caballero de la Orden de Alcántara
* Los Pájaros Oscuros (mismas características que Antoku Ten-no)

La caída del señor de Aguilar

CAPÍTULO 1 - De los discípulos de Khaled al-Mushhrik

por Juan Pablo Fernández del Río

Trasfondo histórico

En el año 1350, Pedro I el Cruel asciende al poder. Desde un principio establece una política de fortalecimiento del poder real, llevando a los nobles a sublevarse en numerosas ocasiones. La primera sublevación importante tiene lugar en Córdoba, cuando Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, se subleva contra Juan Alfonso de Alburquerque, que prácticamente gobernó aquellas tierras hasta 1352, ya que debido a su vinculación con la reina María de Portugal, madre del rey, disfrutaba del apoyo de éste. La sublevación del señor de Aguilar anima a otros nobles a sublevarse a su vez, resentidos contra el gobierno de J. A. de Alburquerque; entre ellos se encuentran el caballero Pedro Cabrera y el jurado Fernando Alfonso de Gahete, naturales de Córdoba. A este movimiento en contra de Pedro I se suma su hermanastro Enrique de Trastámara, muy resentido contra éste, que había perseguido y matado a sus hermanos, por lo que el infante Enrique prometió vengarlos. Sin embargo, el rey resulta vencedor, y el señor de Aguilar, junto con Pedro Cabrera y F. A. De Gahete resultan muertos y la fortaleza de Aguilar destruida. Por otra parte Enrique de Trastámara se ve obligado a exiliarse a Francia; aunque más tarde le dará p'al pelo, en la batalla de Montiel, donde Enrique se proclamará rey de Castilla, y gobernará como Enrique II.

Enrique II en la tabla Virgen de Tobed (c. 1360), del pintor catalàn Jaume Serra

Trasfondo demoníaco

Año 1345. El gran brujo Khaled al-Mushhrik, discípulo del famoso Mohammad ben Abraham, se encontraba en su lecho de muerte, rodeado de sus dos mejores discípulos, Isidro y Urraca, que escuchaban las últimas palabras de su maestro: "Hijos míos, mis amados aprendices, acercaos, pues mi voz es ya muy débil y temo que no podáis escucharme. He de poner en vuestras manos ahora todo el saber que he ido acumulando durante mis más de sesenta años. Como seguramente sospechabais, dispongo de una estancia secreta donde guardo mis tesoros más preciados. Pero temo que al pronunciarme a favor de uno de los dos como mi heredero, el otro me tome rencor a mí y al que se beneficie de mi legado, y no es mi intención que os convirtáis en enemigos. Los dos habéis hecho muchos méritos para ganaros mi confianza. Tú, Urraca, perpetuando el saber que te he confiado adoptando a aprendices, tal como yo hice con vosotros. Y tú, Isidro, dedicándote por entero a investigar nuevos caminos en este arte tomando como base lo que yo te he enseñado. Por eso, os daré a cada uno una copia de la llave de la estancia. El que mejor me conozca y entienda mejor mi forma de pensar, sabrá encontrarla primero; ese será el que disfrute de mi herencia, mientras que el otro deberá conformarse, respetando mis últimas palabras. Ahora marchad, y dejadme morir..."

Isidro y Urraca tomaron sus copias de la llave de la estancia secreta de Khaled. Se miraron fijamente a los ojos durante un instante, y acto seguido, salieron de la habitación uno detrás de otro.

Isidro no conocía muy bien a Urraca. Sólo la había visto algunas veces en las que había acudido de improviso a la morada del maestro Khaled para preguntarle tal o cual cosa sobre componentes o sobre pases de manos. Alí estaba ella, con su repugnante fealdad, elaborando pociones para el maestro, aprendiendo los secretos del arte.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Ahora Urraca debía tener más de cuarenta años, y había sido una de las primeras discípulas del maestro. A Isidro se le antojaba una vieja ambiciosa, que sólo había contentado al maestro atacándole donde más le dolía: la perpetuación de sus conocimientos. Pero él había hecho mucho más por el arte que aquella vieja. Estaba totalmente convencido de ello. Había investigado nuevas fórmulas, nuevos componentes, nuevos pases de manos. Había hecho más por el arte que cualquiera de los discípulos del maestro.

Por supuesto que Isidro pensaba en tener discípulos algún día, pero aún quería investigar. Cuando entrara en la senectud se procuraría a alguien con ansias de saber, un joven en quien confiara, alguien que a la vez que recoja el testigo de su saber sepa encontrar los componentes para él cuando ya no disfrute de la agilidad y lucidez de la juventud. Todo aquello llegaría, pero aún tenía que seguir investigando. Y los secretos del maestro impulsarían de manera definitiva sus investigaciones. Los necesitaba.

Aún absorto en estos pensamientos, y pensando por dónde debería empezar a buscar, unas seis horas después de haber escuchado las últimas palabras del maestro, vio que Urraca se acercaba desde lejos. Al acercarse se detuvo en seco ante él y volvió a mirarlo fijamente a los ojos, como había hecho antes. Entonces Urraca esbozó una media sonrisa y dijo: “Es mío. Lo he encontrado.”

Isidro no salía de su asombro. ¿Cómo era posible que Urraca hubiera encontrado la estancia secreta en tan poco tiempo? No podía creerlo. “Estás mintiendo”, dijo Isidro. “Para encontrarla tan pronto habrías tenido que saber dónde está”. “Si no lo crees, compruébalo tú mismo”, replicó Urraca. Esta le indicó el lugar a Isidro. Era un lugar conocido por él, el lugar donde el maestro lo adiestró durante los primeros años. Eso tal vez significaba que el maestro quería que él encontrara el lugar, pero, ¿cómo lo había encontrado Urraca? Un lugar así debería estar protegido contra hechizos de búsqueda. “Has perdido”, dijo ella. “El legado del maestro es mío”. Dicho esto, Urraca dio media vuelta, arrojó la llave al suelo y se fue.

Desesperado, Isidro volvió al lecho del maestro, dispuesto a contarle lo ocurrido. Pero cuando llegó, Khaled ya estaba muerto. Isidro se sentó abatido a un lado de la cama. No alcanzaba a comprender cómo aquella mujer había dado con el lugar; que él supiera, nadie más que él había recibido clases del maestro allí. Con profunda melancolía, observó el rostro del maestro, que yacía en la cama con los labios separados. Entonces Isidro vio algo
raro en sus labios. Se acercó para ver qué era. Se trataba de un líquido oscuro. Le pasó los dedos por el labio inferior... ¡Sangre! ¿Por qué le sangraba el labio al maestro? Lo inspeccionó y comprobó que no tenía corte alguno en la boca, y sin embargo su lengua también estaba manchada de sangre...

Entonces Isidro lo comprendió todo. Aquella sangre no era del maestro, sino de Urraca. Le había hecho al maestro un hechizo de dominación para que le dijera dónde estaba la estancia secreta.
Isidro notaba cómo el odio hacia Urraca crecía en su interior. Él y su maestro habían sido engañados por aquella mujer ambiciosa y repugnante. Se juró a sí mismo recuperar el legado del maestro y vengarse de Urraca.

Pasaron los años e Isidro, que había estado buscando incansablemente a Urraca, dio con una de sus discípulas. Contrató a un espía para que la siguiera y le informara de todo lo que ocurría alrededor de Urraca. Este le dijo que Urraca vivía al amparo de un noble llamado Juan Alfonso de Alburquerque como su curandera particular, aunque la había visto en ocasiones entrar con él en una misteriosa estancia de la que a veces salía una fina capa de niebla rozando el suelo. Isidro se enteró de que en muy poco tiempo, la reputación de este noble había subido como la espuma, y que ahora era el adelantado del mismísimo rey Pedro I el Cruel. No dudaba que Urraca había tenido algo que ver en todo esto, y lo cierto es que ahora ella era intocable.
Sin embargo, Isidro rumió una forma de llegar hasta ella. Con la ayuda de un hechizo de sumisión, él también se haría con la protección de un noble poderoso, y haría que éste se enfrentara con el señor de Alburquerque, y si lo venciera, Urraca quedaría indefensa.

Pero aquella sería una difícil empresa... ¿quién querría plantarle cara al adelantado del rey? Por otra parte, era bien sabido que existía cierto malestar entre la mayoría de los nobles cordobeses debido al creciente poder del señor de Alburquerque. Así que Isidro eligió a Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, que había sido el ayo del rey, el cual le había regalado el señorío. Alfonso era una figura con carisma, alguien a quien muchos nobles apoyarían. Y así, Isidro se dispuso a mover los hilos a su favor.
Una vez que consiguió entrar en el castillo del señor de Aguilar con sus artes y recibir su apoyo, Isidro se las ingenió para que el rey y la hija de don Alfonso Fernández Coronel se encontraran, provocando con un hechizo que el rey intentara tomarla. Ante la negativa de ésta, el rey la violentó, y esto no le gustó nada al señor de Aguilar, que se declaró defensor de la causa de doña Blanca, antigua esposa del rey, y sublevándose así en contra de Juan Alfonso de Alburquerque.

Personajes no jugadores principales

Isidro. Brujo discípulo de Khaled al-Mushhrik, mozárabe en Medina Garnatha, donde recibió las enseñanzas de su maestro. Siempre demostró gran interés por la alquimia, y un día oyó rumores de que un discípulo de Mamad ben Abraham, un sabio admirado por él, trataba con los infieles y les adiestraba en oscuras artes. Khaled, al comprobar las dotes del muchacho para la alquimia y su exacerbado interés, lo aceptó como alumno. Isidro siempre ha creído que era el favorito de Khaled, aunque no conociera a los demás discípulos de éste, y por eso cree que su maestro quería poner en sus manos su legado. Creyéndose engañado por Urraca, la beneficiaria de los secretos del maestro, busca arrebatarle lo que él cree le pertenece por la gracia de su maestro. Engañará y matará a quien sea con tal de arrebatarle el legado de Khaled a Urraca.

Urraca. Se hizo de forma sucia con el legado del maestro Khaled, pero no se arrepiente de ello, a pesar de que éste la adiestró durante toda su vida en el arte de las pociones y los ungüentos.
Es una vieja sin escrúpulos, capaz de traicionar a las personas más cercanas a ella para alcanzar sus propósitos. Tiene dos discípulas, Candela, una concubina de don Juan A. de Alburquerque, a través de la cual intenta controlar al señor, y Radegunda, su alumna más antigua, la cual le respeta y admira, y a la que ha enseñado sus hechizos más poderosos. Esta última se encarga de los trabajos más importantes. Sabe que Isidro la busca, y Radegunda la mantiene al tanto de sus acciones, con el fin de anteponerse a ellas.

Alfonso Fernández Coronel. Señor de Aguilar. Ha visto amenazado su poder por el próspero Juan Alfonso de Alburquerque, pero no se atreverá a sublevarse contra él hasta que Isidro lo enrede todo. No es un mero instrumento de Isidro, aunque a veces está bajo el hechizo de sumisión. Es bastante popular y muchos caballeros e hidalgos cordobeses lo apoyarán hasta las últimas consecuencias, de lo que se encargará Isidro, que está preparando un buen respaldo social y militar para el señor. Enérgico, aunque atiende a razones, no se dejará convencer por nadie en contra de sus argumentos.

Juan Alfonso de Alburquerque. Aunque goza de una posición bastante buena, aún tendrá que responder a las peticiones de doña María de Portugal, gracias a la cual ha alcanzado esa posición. Debido a su creciente poder llegará a gobernar a muchos de los señores castellanos,
los cuales casi todos le odian. Tiene a su disposición a Urraca y sus seguidoras, y sabe que mientras las proteja las cosas le irán bien. Resulta de una arrogancia desmesurada, pero confía mucho en Urraca y casi siempre consulta con ella sus decisiones.

PARTE I: VIAJE A CÓRDOBA

Para Isidro el siguiente paso es hacer que unos pocos de nobles apoyen la sublevación del señor de Aguilar, pero hasta ahora no ha conseguido atraer a ninguno a su lado, cosa que resulta bastante rara, dadas las ganas que le tienen la mayoría de los nobles al señor de Alburquerque.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Isidro ha comenzado a sospechar de Urraca, aunque no sabe cómo está metiendo sus tentáculos en el asunto. El próximo objetivo de Isidro es Fernando Alfonso de Gahete, jurado de Córdoba por la collación de Santiago. Es costumbre de Isidro mandar un mensajero hacia el domicilio de la persona a la que intentará influenciar, para anunciarle que se entrevistará con él a petición de don Alfonso Fernández Coronel. Sin embargo, esta vez, en lugar de contratar a un mensajero, contratará a un grupo (los PJS) para que hagan de mensajeros e investiguen, avisándoles de que deben estar muy avispados, pues alguien intentará conspirar para que aquel a quien entreguen el mensaje termine por negarse a entrevistarse con él cuando éste llegue a su domicilio.
En lo referente a la contratación de los PJS por parte de Isidro, habrá que tener en cuenta los siguientes puntos:

· Isidro se encargará (a base de guardias) de que nadie (ni los PJS) entre a la torre del homenaje.

· Isidro le entregará el mensaje a los PJS. Éste estará escrito en un pergamino sellado con la insignia de la casa de Aguilar. Isidro dirá a los PJS que en él pide entrevistarse con Fernando Alfonso de Gahete, jurado en el Concejo de Córdoba.

· Les dirá que en el pergamino pide que los mensajeros sean hospedados en la casa del jurado, ofreciendo a este unos dineros en nombre del señor de Aguilar por este favor a sus súbditos. El jurado entenderá, tras recibir esta petición, que los PJS son gente que goza del favor del señor.

· Isidro no contará nada a los PJS respecto a Urraca. Les dirá que recibirán una recompensa de 10 maravedíes cada uno por entregar el mensaje, 100 por descubrir a los conspiradores y otros 100 si consiguen evitar que estos tengan éxito en su empresa.

El viaje

A los PJS les espera más o menos una jornada y media de viaje hacia Córdoba. Tal vez elijan parar en Montemayor y alojarse en una posada, o tal vez (sospechando del DJ, quien inocentemente les ofrece la posibilidad de parar en Montemayor) prefieran dormir al raso, haciendo guardias.

Si los PJS paran en Montemayor

Cuando lleguen a la posada, encontrarán que en el comedor hay bastante jaleo. Algunos campesinos beben alegremente y cantan canciones, y hay un grupo de tres hombres que están sentados en una mesa, acompañados de lo que parece ser una prostituta, que se sienta en sus rodillas, los acaricia y los besa. Cuando los PJS se retiren a su habitación, oirán los gritos de una mujer entrada la noche. Si deciden investigar (como seguramente harán), podrán dar con la mujer en una habitación cuya puerta está entreabierta. Cuando entren, verán a tres hombres que están intentando violar a una mujer, que grita desesperadamente.
Con una tirada de memoria fácil (+25%), descubrirán que se trata de la mujer que vieron coqueteando, y que los hombres son los mismos que estaban con ella. Inmediatamente, los hombres lucharán contra los PJS con sus cuchillos, y no dejarán la lucha aunque caigan sus compañeros. Cuando termine la lucha y los PJS hayan reducido a los agresores, la muchacha se mostrará muy agradecida. Si le piden que les cuente lo ocurrido, dirán que aquellos hombres pretendían forzarla (y que, por supuesto, no pretendían ni siquiera pagarle por sus servicios). La muchacha evitará dar su nombre, y si se lo preguntan mentirá; no obstante, les ofrecerá unas míseras monedas (no más de 5 maravedíes). No ocurrirá ningún incidente más esa noche.
Resulta que la muchacha en cuestión es Candela, discípula de Urraca, que se encuentra allí, después de que ella y Radegunda, la otra discípula, siguieran a los PJS desde Aguilar. Al ver que éstos se dirigían a Montemayor, Candela se adelantó, llegó a la posada y empezó a coquetear con unos mozos, después de enterarse de que eran forasteros y estaban de paso, vertiendo en sus jarras de vino su poción de dominación.

Más tarde, les ordenó que la tomaran en la habitación de estos, cercana a la de los PJS, y comenzó a gritar, ordenándoles que atacaran al primero que cruzara la puerta. Mientras los PJS acudían a ayudar a quien estaba gritando, Radegunda entró en sus habitaciones (invisible y usando el hechizo de abrir puertas, si fuera necesario), en busca del mensaje. Tras leer a quién iba dirigido, copió el nombre en el nuevo mensaje, una falsificación (sí, con el sello del señor de Aguilar y todo), y salió rápidamente rumbo a Córdoba tras dar el cambiazo.

Posibles imprevistos:

· Un PJ avisa de que antes de salir de la habitación va a coger el mensaje. Cuando termine la lucha, dile que cuando va a echar mano del mensaje, éste no está. Cuando empiece a ponerse nervioso, dile que está en el suelo, junto a la puerta de la habitación de Candela, y que se le debió caer durante la pelea. Radegunda habrá tenido el tiempo suficiente para dar el cambiazo.

· Uno o más PJS se quedan en la habitación, pasando del tema. Si no acuden a la llamada de los demás PJS cuando empiece la pelea (que seguramente les castigarán no compartiendo con ellos las pertenencias de sus contrincantes, lo que es un incentivo para que salgan de una vez), haz que uno de los mozos dominados consiga escapar de la habitación de Candela y se dirija a la de los PJS con la intención de esconderse. Cuando comience a dar portazos no tendrán más remedio que pelear (no les pongas ventanas en la habitación, que se pueden escapar, los muy cobardes...).

· Ni caso. Todos pasan del tema, porque ya te conocen y saben que su malvado DJ está tramando algo. Haz que Candela finja escapar de sus agresores y llame a la puerta de los PJS pidiéndoles ayuda (si ellos no van al encuentro de los problemas, haz que los problemas los encuentren a ellos). Si ni aún así (los hay que son unos cínicos), haz que Radegunda abra la puerta con un hechizo y Candela finja haberla abierto de una patada, tras lo cual ella y los mozos invadirán la habitación de los PJS, y ya entre el revuelo a Radegunda le será posible dar el cambiazo.

Si los PJS deciden dormir al raso

A una determinada hora de la noche, Radegunda despertará tres muertos (que podrían ser los tres mozos de antes, asesinados por las brujas) y los lanzará contra los PJS. Mientras estos luchan contra ellos, Radegunda aprovechará para darle el cambiazo al mensaje, usando invisibilidad para no ser vista.

Mensaje Original

Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, solicita a vuestra merced, Fernando Alfonso de Gahete, tenga la amabilidad de entrevistarse con Isidro, mi súbdito y hombre de confianza, el día quinto después de la recepción de este mensaje, entrada la tarde, en su domicilio de Córdoba, pues urge hablar de un asunto importante.
Le agradecería que hospedara a los mensajeros que le han entregado este mensaje en su casa, posteriormente convendremos en los dineros por los servicios prestados.

Dios os guarde.

Mensaje Falsificado

Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, os exige a vos, Fernando Alfonso de Gahete, os entrevistéis con Isidro, mi hombre de confianza, en un plazo de cinco días. Caso de no comparecer, me veré obligado a tomar duras represalias contra vos. No os conviene tenerme como enemigo, pues ello os reportará grandes desgracias, mientras que si me prestáis vuestro apoyo, prosperaréis junto con todos mis aliados.

Dios guarde al señor de Aguilar.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Llegada a Córdoba

Según las indicaciones de Isidro, los PJS deberán llegar a la collación de Santiago, que se encuentra en la parte más al sureste de la ciudad, junto al río. Muy cerca de la puerta de Baeza vive el jurado Fernando Alfonso de Gahete. Si los PJS deciden informarse un poco sobre el lugar, podrán saber que en la collación de Santiago se encuentran los siguientes lugares de interés:

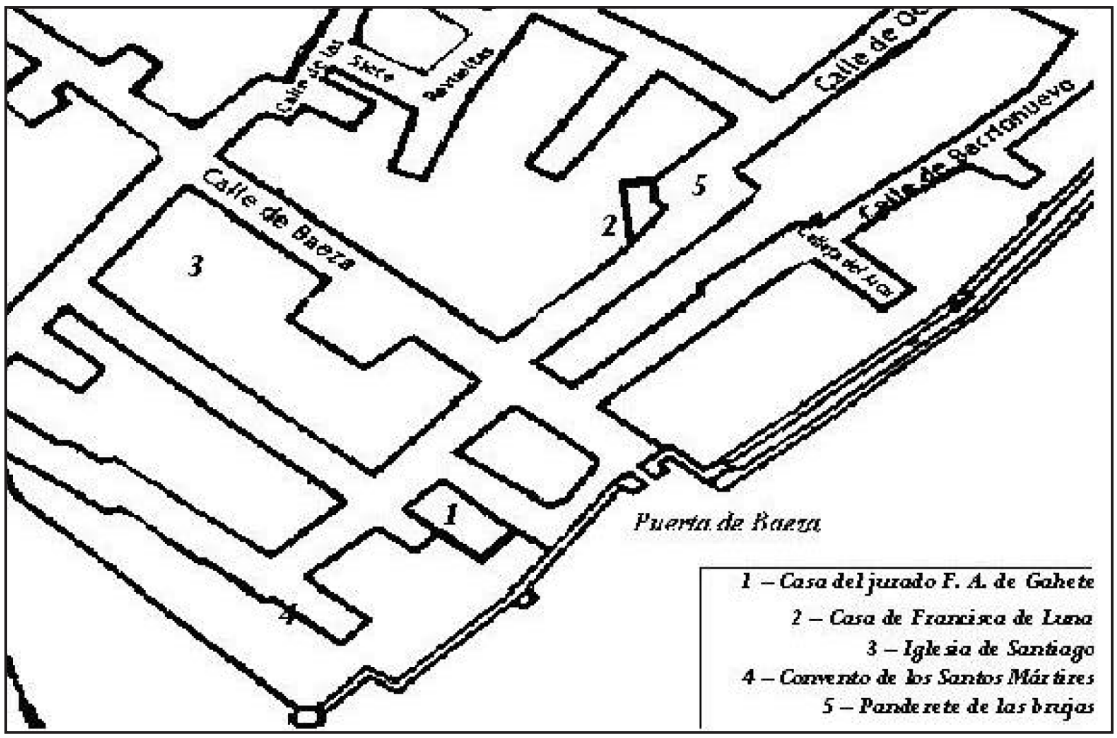
· Iglesia de Santiago. Casa-hospital de los caballeros de la orden de Santiago (enemigos de los de la orden de Calatrava, presentes también en la ciudad).

· Convento de los Santos Mártires. Perteneciente al cister, uno de los más pobres de la ciudad.

· Panderete de las brujas. Se dice que por la noche ocurren cosas raras en este lugar, y que las brujas hacen aquí sus sacrificios a los demonios. Se trata de una plazuela que al parecer está construida sobre un suelo sagrado para las brujas.

NOTA: Para más información, consulta Descriptio Cordubae.

Los PJS serán recibidos por una criada del jurado, que les preguntará quiénes son y les pedirá que esperen un momento para después hacerles pasar al despacho de don Fernando Alfonso. Éste les recibirá cordialmente, preguntándoles quién les envía (si no se lo han dicho antes a la criada). Pero en cuanto lea el mensaje, su rostro cambiará, mostrando un claro descontento, y a continuación pedirá a los PJS que se marchen. Si los PJS intentan pedirle explicaciones o le preguntan el porqué de su actitud, el jurado perderá los nervios y les gritará, obligándolos a salir de su casa y acompañándolos él mismo a la puerta, que cerrará con un fuerte golpe tras ellos.
Deja que los PJS hablen entre sí, confundidos por la actitud hostil del jurado, y cuando estén empezando a pensar qué hacer a continuación, diles que hagan una tirada de otear.
Quien la pase, o si no la pasa nadie, quien saque la mejor puntuación, verá a Candela, que los está observando al otro lado de la calle, asomada desde la esquina. Si no conocieron a Candela en Montemayor, diles que alguien los está observando. Cuando Candela sea vista, esta comenzará a correr. Si los PJS la persiguen (lo cual es lógico) verán cómo se mete en una casa cuyos muros dan al Panderete de las brujas, cerrando presurosamente la puerta tras de sí. Esta casa pertenece a Francisca de Luna, una hechicera aliada de Urraca, pero claro, esto no lo saben los PJS...



Campaña: La caída del señor de Aguilar (1)
De los discípulos de Khaled al-Mushhrik
por Juan Pablo Fernández del Río

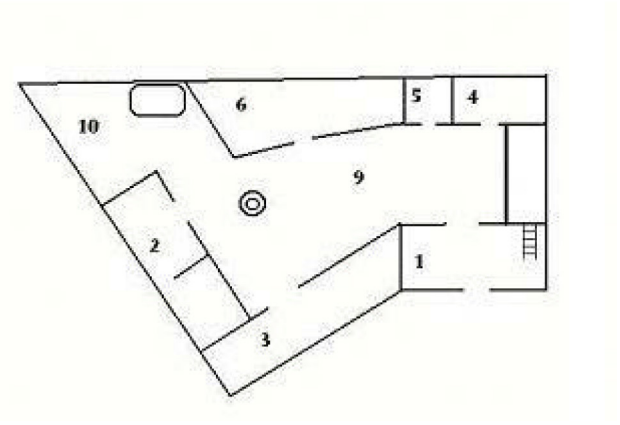
Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

A partir de aquí, los PJS tienen principalmente dos opciones:
a) Llamar a la puerta
b) Entrar furtivamente en la casa

Plan A
Si llaman a la puerta, una mujer vieja y envuelta en harapos tan viejos como ella les abrirá (se trata de Francisca de Luna). Si los PJS preguntan por Candela (da igual si no saben su nombre, de todas formas Candela les dio uno falso), esta les dirá que dejen en paz a su sobrina, que ha venido a pasar unos días con ella y no está de servicio (claramente está hablando del servicio de prostituta), tras lo cual cerrará la puerta. Los PJS pueden intentar entrar por la fuerza. Si es así, Francisca comenzará a gritar, tras lo cual acudirán los vecinos para apedrear a los insensatos PJS, o incluso podría acudir algún caballero de la orden de Santiago, o una cuadrilla de alguaciles de espada (los "policías" de la ciudad), si la cosa llega a mayores. Si intentan entrar mediante alguna otra treta, Francisca siempre se negará. Simula tiradas exitosas de psicología si intentan engañarla, y no permitas a los PJS tirar por soborno, o simplemente diles que fallan la tirada.

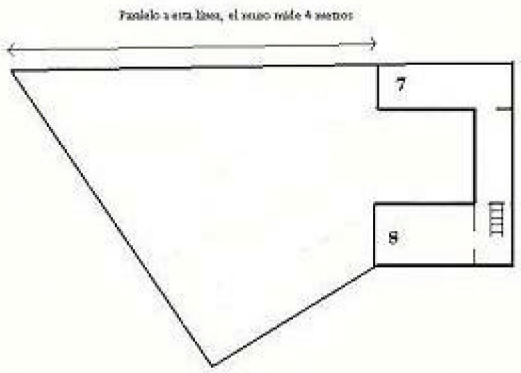
Plan B
La casa sólo dispone de dos ventanas en la planta de arriba, demasiado pequeñas como para poder entrar en la casa a través de ellas. Trepar el muro requiere una tirada difícil (-25%) de trepar, debido a la altura (unos 8 metros). Sin embargo, pueden trepar más fácilmente el muro de la casa de al lado, que sólo tiene cuatro metros de altura (tirada de trepar sin malus), y luego saltar dentro de la casa de Francisca, ya que por ese lado la planta de arriba de la casa de Francisca no tiene muro. Antes de saltar hacia dentro tendrán que hacer una tirada de discreción para no hacer ruido al caer, y después otra de saltar para caer bien y sin hacerse daño. En caso de fallar la tirada de saltar, esto anulará el éxito en la tirada de discreción, caerán ruidosamente al corral de la casa de Francisca, recibiendo 1D6 puntos de daño, y las gallinas que están allí comenzarán a armar un escándalo.

Si entran de noche, toda la casa estará a oscuras, como si no hubiera nadie o todos estuvieran durmiendo. Los PJS encontrarán velas apagadas en algunas estancias.



1. Zaguán. La entrada a la casa, bastante sobria, sólo puede verse parte de un patio empedrado a través de la puerta del fondo. Hay unas escaleras que suben a la planta de arriba.
2. Una cocina con una chimenea aún humeante, con una despensa al fondo que desprende un buen olor a comida. Se pueden ver algunos barriles que contienen vino, así como carnes de diversos animales colgando del techo. Encima de una pequeña tabla que descansa sobre unos caballetes hay algunas especias varias.
3. El comedor, adornado con paños de pared y en cuyo centro se encuentra una tabla de madera sobre un banco de piedra.
4. La letrina, donde la señora Francisca alivia la vejiga y otras cosas...
5. Un simple lavadero donde la señora de la casa se dedica a lavar sus trapos.
6. La única estancia iluminada por velas. Antiguo almacén del marido de Francisca, convertido ahora en su santuario brujeril particular. Aquí se encuentra una gran cantidad de componentes mágicos. Francisca estará aquí en compañía de Candela cuando entren los PJS (ver más abajo).
7. La habitación donde duerme Francisca, con un arcón donde guarda la ropa, que tiene doble fondo (tirada de buscar) donde guarda 200 maravedíes.
8. La habitación de invitados (donde están instaladas Candela y Radegunda), con un arcón vacío.
9. Un patio empedrado que posee un pozo al fondo, de donde la señora Francisca obtiene agua.
10. El corral, por donde entrarán los PJS.
Tiene una pequeña caseta donde duermen las gallinas.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3



Cuando los PJS entren en el almacén, la situación cambia dependiendo del sigilo con el que hayan entrado a la casa:
Si entraron sigilosamente, Francisca y Candela estarán hablando las dos y las pillarán desprevenidas. Comenzarán a hacer hechizos desesperadamente. Radegunda tardará 5 asaltos en llegar al almacén, estará invisible y los PJS no notarán su presencia hasta que comience a hacer hechizos. Atacará primero con Parálisis, pero para que no noten su presencia los PJS hará estos hechizos sin recitar las palabras (-25% a la IRR).

Si no fueron sigilosos, encontrarán a Francisca apoyada en una mesa de madera en la que hay varios artilugios (tirada de conocimiento mágico para saber que son pociones de explosión), exactamente cinco. Francisca sostiene uno en la mano, al otro lado de la mesa está Candela, con otro artilugio de esos en la mano (los que tienen en las manos los podrán lanzar directamente, pero para los otros cinco deben pasar un turno activándolos mágicamente cada uno antes de lanzarlos). Francisca hablará:

“Si dais un paso más estos artilugios os estallarán en vuestras narices”
Las brujas tienen un +20% en la competencia de lanzar debido a la cercanía de los PJS.
Si los PJS se retiran, cuando vayan a salir de la casa, Francisca y Candela gritarán
“¡Ladrones!”, así que si los PJS no se van pronto de allí, pronto el vecindario entero irrumpirá junto con algunos alguaciles de espada.

Si los PJS deciden entrar en combate, las brujas les ganarán la iniciativa en el primer asalto (ya que sorprendieron a los PJS y tienen sus pociones de explosión preparadas). En el segundo asalto actuará Radegunda, que siguió a los PJS desde que escuchó el ruido que hicieron, pero estará invisible y actuará tal y como se ha especificado antes.

Si los PJS se quedan quietos sin saber qué hacer demasiado tiempo, antes de que expire la duración de la poción de explosión, Francisca convocará una sombra, mientras que Candela les lanza la poción. Si Candela o Francisca muriesen (cosa que no deberían permitir los PJS, ya que tienen que interrogarlas para ganar su recompensa), Radegunda las convertirá en muertos para que luchen contra los PJS. Si Radegunda se queda sin PC, huirá de allí.

Posibles finales

Si los PJS presentan combate, los vecinos aporrearán las puertas de la casa a los 20 asaltos (4 minutos); en ese momento los PJS pueden intentar trepar el muro por donde entraron, con una tirada de trepar, y haciendo tiradas de discreción y saltar igual que antes, y si no las pasaran los vecinos los descubrirán y los perseguirán; si por el contrario los PJS deciden salir por la puerta comenzarán a golpearles con palos y piedras, acusándolos de robo, hasta que vengan los alguaciles de espada para levárselos. Si en este momento un PJ es avispado, podría gritar “¡Son brujas!” refiriéndose a Francisca y Candela, y exhortar a los vecinos para que entren en el almacén y lo comprueben por ellos mismos, viendo todos los componentes mágicos y artilugios que esconde Francisca en él. Aunque los vecinos son bastante
susceptibles con el tema de la brujería por vivir en una zona como esa (ver más arriba la descripción del Panderete de las brujas), es difícil que puedan oír al PJ con todo el bullicio, así que este deberá pasar una tirada de elocuencia para hacerse escuchar. Si los vecinos entran en el almacén de Francisca se convencerán de que esta es una bruja, y se olvidarán de los PJS, y tanto Francisca como Candela serán apresadas por los alguaciles de espada y condenadas a morir en la hoguera el día siguiente.

Si este embrollo se salda con el arresto de los PJS, se les hará un juicio a cada uno al día siguiente acusándolos de robo. Isidro acudirá a interceder por ellos en nombre del señor de Aguilar, por lo que deberás modificar en -2 la tirada del 1D10 cuando hagas el juicio. En caso de que los PJS salgan absueltos, Isidro no les pagará lo convenido alegando que los ha salvado. Si fueran condenados, Isidro les pagará cuando cumplan su condena según lo acordado con anterioridad, pero sólo si los PJS acuden a Aguilar para pedir su salario.

En el caso de que los PJS logren raptar a alguna de las brujas, esta sólo hablará si los PJS usan tortura, y si no lo consiguen así, podrán entregársela a Isidro.

Puntos de aprendizaje

* Por raptar a una bruja y conseguir información de ella o entregársela a Isidro: 25 PA

* Por salir ilesos del embrollo con los vecinos: 10 PA

* Si los PJS no consiguieron ningún PA, dales algunos por interpretación e ideas, si se los merecen (pero no más de 10 PA).

PARTE II: EL BOQUETE DE ZAFARRAYA

Hay varios comienzos posibles para esta segunda parte, pero principalmente tenemos dos posibilidades:
Si los PJS fueron juzgados, al término del juicio, Isidro, que va vestido con una capucha marrón, se dirigirá a los PJS y les dará capuchas del mismo tipo. Al caer la tarde les dirá que deben entrar en un mesón (cualquiera de los mesones de Córdoba), en cuyo comedor estarán hasta la noche, momento en el que Isidro alquilará una habitación. Al cabo de un rato, cuando todos estén en la habitación, llamarán a la puerta. Isidro abrirá e invitará a entrar a unos hombres (que igualan en número a los PJS más Isidro). Isidro les dará 20 maravedíes a cada uno y les dirá que cuando lleguen a Aguilar recibirán los otros 30. Ordenará a los PJS que se quiten las capuchas y se las dará a ellos. Entonces Isidro explicará a los PJS que todo esto lo está haciendo para engañar a quienes les estén espiando. Isidro pagará una habitación a los hombres y les dirá que deben salir temprano a la mañana siguiente. Al día siguiente, Isidro propone a los PJS ganar 50 maravedíes cada uno. Para ello, por lo pronto, pedirá a los PJS que se queden en Córdoba durante unos días, pero cuidándose de no ser vistos (los PJS pueden usar estos días para recuperarse de sus heridas, preparar ungüentos y pociones, etc.).

Si alguno de los PJS decide espiar a Isidro, durante estos días lo que hará será visitar al jurado Fernando Alfonso de Gahete para explicarle que unos impostores lo intentaron poner en contra del señor de Aguilar, pero que ya fueron atrapados y juzgados, y además le entregará un nuevo mensaje diciéndole que es el original, y que el que él leyó era una falsificación. El jurado aceptará parlamentar con Isidro, que finalmente lo ganará como aliado.Después de resolver otros asuntos varios, básicamente referidos a la búsqueda de nuevos posibles aliados, volverá con los PJS y les dirá que ha llegado el momento de actuar.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Su misión es entrar por sorpresa en casa de doña Francisca de Luna y capturarla. Es mejor hacerlo después del primer canto del gallo (por si la jodía quiere escapar volando). Al igual que antes, pueden hacerlo de dos formas:

A) Llamar a la puerta, inmovilizar a Francisca cuando abra, tapándole la boca para que no chille, y meterse todos en su casa con ella.

B) Entrar furtivamente y sorprenderla. Ella no se lo espera, y estará durmiendo en su dormitorio.

Isidro estará fuera esperando una señal de los PJS para entrar. Entonces Isidro amordazará a Francisca y la torturará hasta que le diga lo que quiere saber: qué planes más inmediatos tiene Urraca. Si algún PJ tiene alta puntuación en tortura podrías dejarlo participar. Si algún PJ conoce el hechizo Interrogar o alguno que sirva para esta situación, se podrían ahorrar la tortura.

Si doña Francisca murió en la hoguera, Isidro usará el hechizo Invocación de las ánimas. Pero para ello deberán ir al lugar donde entierren a doña Francisca (que no será en el cementerio precisamente) y hacer el hechizo justo delante de su tumba (con lo cual Isidro ganará +25% a la IRR, pero de todas formas simula una buena tirada). Isidro dará instrucciones a uno de los PJS para que una vez que doña Francisca se apodere de su cuerpo le pregunte cuáles son los planes inmediatos de Urraca.

En cualquier caso, Isidro deberá obtener la siguiente información: Urraca tiene previsto mandar a una de sus discípulas al Boquete de Zafarraya. Isidro no tiene la menor idea de por qué Urraca está interesada en aquel lugar, pero ofrecerá a los PJS 100 maravedíes por ir al Boquete de Zafarraya para investigar y llevar a Aguilar a la discípula que Urraca va a mandar allí.
Si los PJS preguntan a Isidro quién es Urraca, éste les dirá que es el nombre de quien está conspirando contra el señor de Aguilar, y fingirá no saber más.

Merodeando por Mesa de Zalia

Zafarraya es un poblado perteneciente al Reino de Granada que se encuentra en la sierra de Alhama, y está más o menos a una semana de viaje desde Córdoba, así que los PJS deberán aprovisionarse antes de partir.

Zafarraya es un poblado de moros, y tal vez no reciban con mucho entusiasmo a PJS cristianos y judíos. El único servicio que pueden disfrutar los PJS en este poblado es el de una curandera, que tampoco se esmerará demasiado. Si los PJS preguntan en el pueblo (si saben hablar en árabe, claro) por el Boquete de Zafarraya, a cualquiera que pregunten se sorprenderá, pero le indicará el lugar, diciéndoles que para llegar deben atravesar Mesa de Zalia, las ruinas de una antigua ciudad. Los PJS podrían inquirir al sujeto sobre su sorpresa, y éste les dirá que nadie quiere acercarse al boquete, ya que suceden cosas extrañas allí. Cuando lleguen a Mesa de Zalia verán que efectivamente es un lugar abandonado, hay muchos bloques de piedra esparcidos, y reina un sobrecogedor silencio solamente interrumpido por las repentinas ráfagas de aire. El aire mueve gran cantidad de polvo, que provoca un efecto como si hubiera una fina capa de niebla. Los PJS deberán entonces hacer una tirada de escuchar. Los que pasen la tirada oirán un sonido lejano parecido al siseo de una serpiente, pero algo diferente.
Justo en ese momento, un grupo formado por Radegunda (la discípula de Urraca) y dos soldados llegarán también al lugar, pero no se encontrarán por ahora con los PJS.

Para buscar pistas, los PJS deberán hacer una tirada de buscar, pero deben saber que tienen dos posibilidades:

1) Sólo uno de los PJS (supuestamente el que tenga mayor puntuación en la competencia de buscar) hace la tirada. Los demás PJS irán detrás del que ha hecho la tirada sin separarse de él.

2) Cada uno hace una tirada de buscar por separado. Todos los PJS se dispersan y se quedan solos buscando.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Si se ha elegido la opción 1:

Cuando el PJ haya hecho su tirada, haz una tirada de buscar por Radegunda. Se pueden dar las siguientes posibilidades:

a) El PJ y Radegunda pasan la tirada, o los dos obtienen un crítico. Los dos grupos se encuentran. Los soldados que acompañan a Radegunda atacan de inmediato. Si los PJS vencen, a continuación serán atacados por un grupo de cuatro mujeres serpiente, que les estaba observando.

b) El PJ obtiene un crítico y Radegunda no obtiene crítico pero pasa la tirada. El PJ que está buscando oirá unas voces. Cada PJ debe tirar por esconderse. Si todos tienen éxito, verán pasar al grupo de Radegunda y podrán seguirlos con tiradas de discreción. Si se falla la tirada de discreción y Radegunda o los soldados pasan una tirada de escuchar, el PJ será descubierto. Si algún PJ no tuvo éxito en la tirada de esconderse, haz tiradas de otear por el grupo de Radegunda siguiendo el mismo sistema de antes. Si los PJS consiguen acechar a Radegunda con éxito, verán cómo su grupo entra en una cueva.

c) Radegunda obtiene un crítico y el PJ no obtiene crítico pero pasa la tirada. Se da la misma situación que en b), pero ocurrirá lo contrario, es decir, es el grupo de Radegunda el que tendrá la posibilidad de seguir a los PJS, que encontrarán la cueva anteriormente mencionada.

d) Los dos grupos fallan la tirada. Se arma la de San Quintín. Los dos grupos se encuentran, pero al mismo tiempo los dos son atacados por un grupo de seis mujeres serpiente. e) Un grupo pasa la tirada (u obtiene un crítico) y el otro no la pasa (o la pifia). El grupo que no pasa la tirada es sorprendido por un grupo de cuatro mujeres serpiente, que les atacará. El grupo que pasó la tirada tiene un 25% de probabilidad de acercarse al lugar donde están luchando. Si esto ocurre, este último grupo no será visto hasta que concluya la pelea o se metan en ella (si los que están peleando son dos grupos de PNJS, invéntate el resultado, pero es mejor que Radegunda sobreviva).

En este punto, el grupo que no está luchando tiene la opción de esconderse para luego seguir al otro grupo si sobrevive, tal como se describe en los apartados b) y c). De no encontrarse con ellos, el grupo que pasó la tirada llegará a la cueva, y si el grupo que luchó sobrevive, llegará después de ellos (pero no sabrán que están allí).

Si se ha elegido la opción 2:

Esta opción resulta algo más difícil de manejar. La acción se desarrolla dependiendo del resultado obtenido por Radegunda.

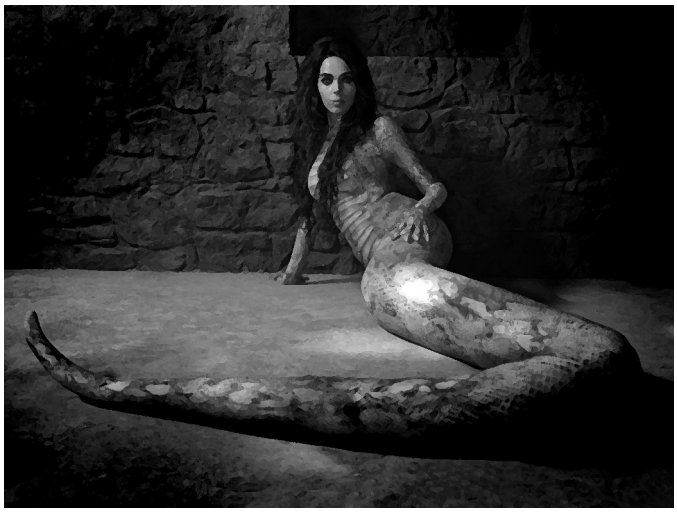
I - Radegunda pasa la tirada:

a) Los PJS que saquen un crítico se encontrarán en la situación b) de la opción 1.

b) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán entre ellos y serán atacados por un grupo de tres mujeres serpiente. Hay un 25% de probabilidad de que el grupo de Radegunda los encuentre mientras están luchando; si esto no ocurre, el grupo de Radegunda llega a la cueva, y después llegan los PJS que hayan fallado la tirada, pero sin saber que Radegunda está allí.

c) Los PJS que pasen la tirada se encuentran con el grupo de Radegunda (todos al mismo tiempo, aunque estuvieran separados; no es muy realista, pero es más manejable...).

Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), y luego b).



II - Radegunda saca un crítico:

a) Los PJS que pasen la tirada (sin obtener crítico) se encontrarán entre ellos y se dará la situación c) de la opción 1.

b) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán en la misma situación que I - b).

c) Los PJS que obtengan un crítico se encon trarán en la misma situación que I - c).

Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), luego b), y después c).

III - Radegunda falla la tirada:

a) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán entre ellos y al mismo tiempo se encontrarán con el grupo de Radegunda y con cuatro mujeres serpiente que atacarán a los dos grupos.

b) Los PJS que obtengan un crítico o pasen la tirada tienen un 25% de probabilidad cada uno de encontrarse al grupo de Radegunda luchando contra cuatro mujeres serpiente (y también a los PJS que se encuentren en la situación a), pero no se encontrarán entre ellos mismos. En cualquier otro caso, los PJS llegarán a la cueva, y después de ellos llegará el grupo de Radegunda, pero no sabrá que los PJS están allí.

Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), luego b), y después c).

EJEMPLO DE FUNCIONAMIENTO

Como la opción 2 puede resultar algo difícil de entender, se da un ejemplo a continuación.

Supongamos que tenemos un grupo formado por tres PJS, llamados Ernesto, Teófilo y Ladda. El DJ efectúa la tirada de buscar por parte de Radegunda y el resultado es que pasa la tirada, por lo cual nos encontramos en el apartado I. Ahora los PJS hacen sus tiradas. Ernesto saca un crítico, Teófilo falla la tirada y Ladda pasa la tirada (sin obtener crítico). La situación se desarrolla como sigue, teniendo en cuenta el orden que se da de las situaciones en el apartado I:
Primero, Ernesto oye unas voces mientras está buscando por su cuenta y decide hacer una tirada de esconderse; la pasa y espera escondido para ver quién se acerca. Por otra parte, Teófilo es sorprendido de pronto por un grupo de tres mujeres serpiente y se ve obligado a luchar, desenfundando su espadón. El DJ tira los dados para ver si el grupo de Radegunda tropieza con la pelea entre Teófilo y las mujeres serpiente, saca un 05 y efectivamente se encuentran con la pelea, y deciden esconderse para ver cómo se desarrolla. Ernesto ve cómo su compañero Teófilo, que era el que se acercaba, es sorprendido por las mujeres serpiente; si sigue escondido verá cómo el grupo de Radegunda se está acercando pero de repente todos se detienen y corren a esconderse. Por otra parte, Ladda llega al lugar justo cuando el grupo de Radegunda iba a esconderse y se encuentra con ellos. Ernesto ve lo que pasa, y decide salir de su escondite para ir al encuentro de Ladda y ayudarla. Las mujeres serpiente se aperciben de la presencia de más intrusos y comienzan a luchar contra ellos. Al final, hemos llegado prácticamente a la situación d) de la opción 1, es decir, se han encontrado los dos grupos y están siendo atacados por un grupo de mujeres serpiente.

Como habéis podido comprobar, esto es algo difícil de manejar, pero eso sí, es bastante divertido...

Las mujeres serpiente

Son criaturas que habitan en este lugar desde tiempos ancestrales. Tienen un don especial como curanderas, y conocen los hechizos Bálsamo de curación, Curación de heridas graves y Curación de enfermedades. Querrán expulsar a cualquier intruso que merodee por su territorio.

Hace mucho tiempo, las mujeres serpiente hicieron un pacto con el rey Salomón. Éste dio con Mesa de Zalia y al ver las mujeres serpiente quiso exterminarlas con un ejército, pero entonces la reina de las mujeres serpientes se le presentó y le pidió clemencia. Salomón hizo un pacto con ella; entró al Boquete de Zafarraya y estuvo un tiempo allí sellando el lugar con sus hechizos, y pidió a la reina que, a cambio de su libertad, deberían cuidar para siempre el lugar que él había sellado, para que nadie pudiera coger lo que había escondido en la cueva. Y así lo hicieron todas las mujeres serpiente, hasta que se enteraron de la muerte del rey Salomón. Entonces quisieron apoderarse del objeto que había metido allí pero la magia del rey Salomón persistía, y nunca pudieron deshacerla ni llegar hasta el misterioso objeto...

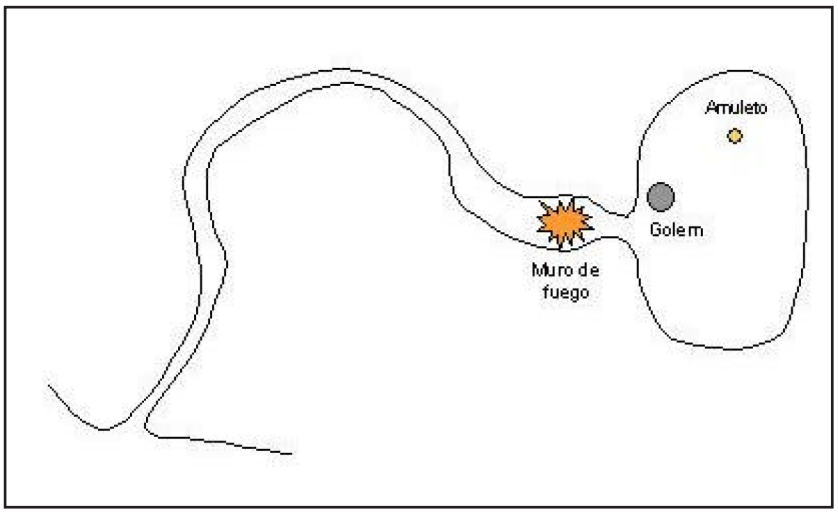
Las mujeres serpiente siempre usan el arco corto y se agrupan de dos en dos durante la batalla, de modo que si una resulta herida, la otra puede dejar la lucha un momento y lanzar un hechizo de curación a su compañera. Durante la batalla, evitarán el cuerpo a cuerpo. Si un PJ se acerca a una de ellas, esta huirá, y si quiere alcanzarla habrá que hacer tiradas enfrentadas de correr.

Radegunda

Lleva consigo el Aceite de Salomón (v. Al Andalus). Su primera reacción en el combate será usar su hechizo de Invisibilidad. Lleva la figura de cera necesaria para el hechizo en una bolsita de cuero atada en torno a la cintura. Cada vez que se le impacte en el abdomen, habrá un 20% de probabilidad de impactar en la bolsita (muriendo Radegunda en el acto). Estando invisible, presentará combate mientras estén en pie los soldados que la acompañan. Si estos caen, Radegunda huirá y buscará la cueva por su cuenta, cuenta, encontrándola antes que los PJS.

El Boquete de Zafarraya

Esta cueva, que por cierto está totalmente oscura (los PJS deberán llevar algo de luz consigo para entrar), está llena de extrañas pinturas en las paredes (pinturas rupestres). Quien saque una tirada de buscar (si no la saca nadie, el que obtenga la mejor tirada) encontrará un estrecho pasadizo que se ensancha un poco al final. Los PJS percibirán un resplandor cada vez más intenso y más calor a medida que avancen. Al final del pasadizo hay un muro de fuego inextinguible el cual sólo puede ser atravesado echando un poco del Aceite de Salomón, que hará que el fuego no queme. Si Radegunda ya ha pasado por allí, habrá rociado el fuego con el aceite, y por lo tanto no quemará (aunque los PJS no lo sabrán). Si los PJS intentan cruzar sin haber rociado el fuego con el aceite, el fuego les causará un daño de 3D6 por asalto, y no podrán apagarlo, por lo que morirán quemados a menos que alguien los rocíe con el aceite.



Tras el fuego se abre una cámara con un golem cerca de la entrada y en el centro un pedestal con el Amuleto de Protección (v. Al Andalus).

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

El final

El golem es una criatura hecha de roca y activada mágicamente por el rey Salomón. Es el guardián del amuleto. En cuanto los PJS lo cojan, el golem despertará y bloqueará la salida, y luchará contra aquellos que intenten salir. En la frente del golem se puede leer, en hebreo, la palabra emet. La forma de desactivar el golem es borrar la primera “e”, de forma que quede met, que significa “muerto”, tras lo cual el golem se desmoronará (de todas formas, es mejor hacerlo antes de que se active, sobre todo porque el que intente borrar la “e” puede llevarse una buena paliza...). A no ser que ya se hayan encontrado con un golem, los PJS no deberían saber cómo desactivarlo, aunque sí pueden hacer una tirada por la competencia de leer y escribir (si tienen algún porcentaje en el idioma hebreo) para saber que emet significa “verdad”. Para saber cómo luchar contra el golem, ve a la sección Dramatis Personae y lee las características del golem.

Si Radegunda ya está en la cámara cuando lleguen los PJS, ya habrá borrado la “e” de la frente del golem, por lo que el golem ya no será más que un montón de rocas. Si está acompañada por los soldados, Radegunda actuará tal y como se ha explicado antes. Si está sola, intentará escapar volviéndose invisible. Si durante el transcurso de esta parte los PJS capturan a Radegunda, estos podrían torturarla para sacar información. Esto es todo lo que ella sabe:

* El Aceite de Salomón sirve para que las llamas no abrasen.

* El golem puede ser desactivado borrando la “e” de su frente.

* Urraca busca el amuleto para convocar una criatura, pero no sabe cuál ni conoce el hechizo.

* Aparte de eso no sabe para qué más puede servir el aceite y el amuleto.

* Tampoco sabe dónde está exactamente el pasadizo que conduce al amuleto, para ello tendrá que pasar una tirada de buscar.

Para conocer las propiedades del Aceite de Salomón y del Amuleto de Protección, los PJS deben pasar una tirada de conocimiento mágico y otra de teología, teniendo en esta última los PJS cristianos un malus de -50%.

Si los PJS no están muy heridos o no han tenido muchas dificultades para terminar la misión, siempre podrías provocar un encuentro con un grupito de mujeres serpiente cuando salgan de la cueva...

Puntos de aprendizaje

* Por capturar a Radegunda sin matarla: 5 PA

* Por encontrar la estancia donde está el amuleto: 10 PA

* Por vencer al golem luchando contra él (es decir, sin desactivarlo borrando la “e” de su frente): 15 PA

* Por salir con vida de los encuentros con las mujeres serpiente: 10 PA

PARTE III: UNA IMPORTANTE DECISIÓN

Bueno, si los PJS lo han hecho todo bien hasta ahora se merecen por lo menos un descanso, así que el viaje de vuelta al señorío de Aguilar no debería representar ningún problema. Pero tampoco se lo pongas demasiado fácil: ¿registraron a Radegunda y le quitaron todos sus talismanes y objetos mágicos? ¿Cogieron la figurilla de cera necesaria para hacer el hechizo de invisibilidad? Con la figurilla en poder de los PJS, Radegunda no se arriesgará a intentar nada, puesto que bastaría con romper la figurilla para matarla, esté donde esté... Pero si los PJS no han tomado las suficientes precauciones, Radegunda no dudará en escapar y perjudicar a los PJS si le es posible, aunque, eso sí, si no quieres que las cosas se compliquen demasiado, no le dejes apoderarse del aceite y el amuleto...

De vuelta a Aguilar, Isidro se mostrará bastante satisfecho si ve a los PJS llegar con Radegunda prisionera y les dará la recompensa (100 monedas a cada uno). Pero si además los PJS le enseñan a Isidro los objetos mágicos que consiguieron en el boquete de Zafarraya, a este se le abrirán los ojos como platos y les ordenará que se los entreguen. Si a los PJS se les ocurriera la brillante idea de esconder ocultarle a Isidro que están en posesión de los objetos, cuando éste interrogue (o más bien torture) a Radegunda, esta le hablará de los objetos y le dirá que los tienen los PJS. Así que, inmediatamente, Isidro llegará a la habitación de los PJS acompañado de un par de soldados y les pedirá que le entreguen lo que es suyo. Si los PJS son listos, le darán los objetos disculpándose, alegando que todo es una treta de Radegunda para que creciera la enemistad entre ellos, etc., o con tiradas de elocuencia. Si lo hacen así, Isidro les perdonará y les pedirá que se queden unos días en Aguilar. Si no, presentará combate, y si les costó vencer a Radegunda, con Isidro no tendrán muchas posibilidades...

Isidro dirá a los PJS que debe ausentarse durante una semana junto con su señor, puesto que ha corrido la noticia de la ejecución de doña Blanca de Borbón, antigua esposa del rey, y el señor de Aguilar, junto con sus aliados, va a intentar presionar al rey para impedirlo. Pero en realidad, Isidro no va a acompañar a su señor, sino que viajará al reino de Granada para obtener más información sobre los objetos mágicos que ha adquirido. Le dirá a los PJS que aún podría necesitar de sus servicios, y les ofrecerá reposar mientras tanto en una posada con los gastos a cargo de él mismo. Los PJS podrían aprovechar este tiempo para recuperarse de sus heridas, hacer pociones, etc. Pero tampoco deberían pasarse mucho pidiendo comidas caras en la posada y bebiendo buen vino, porque si no las recompensas posteriores por parte de Isidro podrían verse sustancialmente reducidas...

Mientras tanto, veamos qué hace Isidro...
Antes de partir, Isidro hablará con Alfonso Fernández Coronel, que irá acompañado del caballero Pedro Cabrera, nuevo aliado suyo, y Fernando Alfonso de Gahete, el jurado a quien le entregaron el mensaje los PJS. Le dirá que es muy importante que hagan algo para impedir la ejecución de doña Blanca, pues si el rey la ejecuta habrá hecho de nuevo gala de su poder y muchos nobles se echarán atrás a la hora de enfrentarse con él. Le dirá que mientras tanto él se dirigirá a Granada para intentar que algún noble nazarí les preste apoyo. Pero las verdaderas intenciones de Isidro son buscar pistas en la librería de su antiguo maestro para saber cómo manejar el aceite y el componente que tiene en su poder. Allí descubrirá que parte del legado de su maestro, el aceite de Salomón, está ahora en su poder, y que gracias a él los PJS (si no se lo dijeron ellos antes) pudieron recuperar el preciado amuleto protector, que sirve para protegerse de los Djinns e Ifrits, criaturas vinculadas a la religión islámica. También se enterará de que Urraca pretendía invocar a un Djinn para pedirle un deseo o esclavizarlo mediante un hechizo. Pero Urraca aún debe tener algo escondido en la manga.

Efectivamente,el legado de Khaled al-Mushhrik no sólo era el aceite de Salomón, necesario para conseguir el amuleto de protección.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Khaled también tenía en su poder otro amuleto, fruto del trabajo de toda su vida, que en conjunción con el amuleto de protección permitiría a cualquier infiel engañar a un Djinn haciéndole creer que es practicante del Islam. Durante su juventud, Khaled, que tenía muchos amigos entre los mozárabes de Granada, había descubierto a través de ellos la religión cristiana, la cual pronto adoptó de corazón, abandonando el Islam. Los rumores corrieron por doquier entre la comunidad musulmana, y así Khaled se ganó el sobrenombre de “Mushhrik”, que significa “cristiano”. Por otra parte, Khaled era un estudioso de la vida del rey Suleimán (Salomón para los cristianos), y se maravillaba cuando descubría los objetos que había ideado el sabio rey para controlar a los Djinns, como el aceite y el amuleto protector. Buscó con ahínco alguno de estos objetos, y cuando contaba ya cuarenta años consiguió dar con el aceite de Salomón. Ilusionado, investigó sobre él hasta que por fin supo que servía para invocar a un Djinn, un genio que le concedería un deseo. Khaled estaba ya viejo, y era su intención invocar a un Djinn para que le diera salud, con el fin de seguir muchos años ejerciendo el por él tan amado arte de la alquimia, pues había muchas cosas que aún estaban por descubrir, y él, a pesar de su edad, tenía una terrible ansia de conocimiento. Sin embargo, más tarde descubrió que al haber abandonado el Islam, al invocar el Djinn éste lo despedazaría por haberse atrevido, infiel de él, a invocarlo. Abatido, ya que se había hecho ilusiones, abandonó su investigación. Pero un día, por casualidad descubrió que el aceite servía para que el fuego no quemara. De nuevo tuvo deseos de saber más sobre los objetos de Salomón, hasta que por fin vio cómo la puerta que se le había cerrado se le abría de nuevo: leyendo viejos tomos de la biblioteca de Granada, descubrió que el aceite de Salomón era el objeto que servía para atravesar la barrera que Salomón había puesto para guardar uno de sus más preciados objetos: el amuleto protector. Con este amuleto no tendría que temer nada de los Djinns. Se disponía a marchar hacia el boquete de Zafarraya junto con sus mejores discípulos, cuando cayó en lacuenta de que el amuleto haría que el Djinn no le atacara, pero al ser un infiel no le concedería el deseo. La puerta se le volvió a cerrar, pero ahora que estaba tan cerca no se daría por vencido.

Comenzó a investigar sobre una forma de engañar a los Djinns, y sólo se le ocurrió una: debía confeccionar un objeto que le diera el poder de crear una barrera mental inexpugnable por los Djinns, para esconderles su verdadera fe. Trabajó durante veinte años hasta que, ya viejo y enfermo, consiguió elaborar un ungüento que, untado en la cabeza, daba el poder que él tanto había buscado. Pero a pesar de sus esfuerzos, cayó enfermo y murió, llevándose a la tumba el secreto de la composición del ungüento, aunque con sus últimas fuerzas se dedicó a mejorar considerablemente su caducidad, dándole un año de uso. Entonces fue cuando llamó a sus mejores discípulos, Isidro y Urraca, y bueno, el resto ya lo conocéis.

Así pues, Urraca está en posesión de este ungüento, el cual le dará el poder, junto con el amuleto protector, para que el Djinn le conceda su deseo: darle un aspecto de juventud y belleza (aunque sólo sea un espejismo) para que, cuando le dé a beber el filtro amoroso a Juan Alfonso de Alburquerque y se enamore de ella haciéndola su esposa, nadie sospechede la joven y bella dama, que nadará en la abundancia al lado del noble favorito del rey. Aunque para eso antes deberá asesinar a su esposa actual, pero eso es otra historia.

Así que Isidro vuelve a la semana siguiente a Aguilar con la mosca detrás de la oreja, seguro de que Urraca posee un objeto fundamental para la invocación del Djinn, pero no sabe cuál.

Por otra parte, el señor Alfonso Fernández Coronel vuelve de Sevilla sin haber podido hacer nada por doña Blanca, que ya ha sido ejecutada. El poder del rey crece, y con él el poder de su más inmediato enemigo, Juan Alfonso de Alburquerque. Sin embargo, conserva aún el apoyo de Pedro Cabrera y Fernando Alfonso de Gahete. Isidro le dirá que los nazaríes no atienden a razones, y que no ha conseguido que nadie más lo apoye. Las cosas se presentan mal para el señor de Aguilar, y esto repercute negativamente en Isidro, que ahora más que nunca necesita que su señor venza al de Alburquerque para poder perseguir tranquilamente a Urraca.

Y ya empieza a liarse todo...

Al volver del viaje, Isidro piensa que debe reunir fuerzas, y comienza por mandar a los PJS a Córdoba a por algunos materiales que le hacen falta para sus hechizos. Invéntatelos si quieres, no son importantes. Lo importante es que cuando los PJS lleguen a la ciudad se verán sorprendidos por un ataque del rey Pedro I, que pretende vengarse de los nobles que formaron la liga en defensa de doña Blanca, y de los que hay muchos en Córdoba. Sin duda, los nobles cordobeses que están a favor del rey aprovecharán para denunciar a sus enemigos. Es obvio que los PJS corren un gran peligro allí. Los soldados del rey avanzan por las calles arrasando con todo y asesinando o capturando a aquellas personas señaladas por el dedo acusador de los chivatos. En cuanto los PJS se crucen con algunos soldados sueltos, haz que uno de los chivatos los señale y diga en alto "¡Eh! ¡Yo conozco a esos! ¡Sirven al señor de Aguilar!". Haz que unos cuantos soldados se abalancen sobre ellos sin piedad. Si sobreviven, un grupo numeroso de soldados los verá desde lejos e irá en su persecución. Los PJS deberían ingeniárselas para esconderse donde sea, hazles saber que lo mejor es que se dispersen para que así les sea más difícil seguirles a los soldados. Si se encuentran en la collación de Santiago, Gahete podría esconderlos en su casa, y si se encuentran en cualquier otra collación, siempre que esté situada lejos de la parte oeste de la ciudad, el caballero Pedro Cabrera también podría esconderlos, aunque entraña menos peligro ser escondidos por el jurado Gahete, ya que este se ha encargado de mantener en secreto su afiliación a Coronel. Pero, si se encuentran en la parte Oeste de la ciudad, sería interesante que un curioso sujeto encapuchado, entre el revuelo que se formará en la calle, haga señas a los PJS para que le sigan. Este sujeto es un espía de Urraca que ha estado observando a los PJS y que ha visto una oportunidad perfecta para pasarlos al bando de Urraca.

Si los PJS le siguen, les llevará a una casa abandonada donde se encuentran otros hombres de Urraca. Se trata de un grupo de aventureros, formado por Aquiles, un ladrón, que es quien les ha conducido hasta allí,

Fátima, una bruja musulmana, Rafael, un matón (trátalo como un soldado pero vestido con peto de cuero y con una espada, sin casco ni escudo), y Robaperas, otro ladrón. Ellos les propondrán acompañarlos para ponerse a las órdenes de Urraca, que se alegrará mucho de verlos. Si aceptan no habrá mayor problema, y los PNJS los conducirán a una vieja casa en la collación de San Andrés (v. más abajo en el apartado Los PJS son fieles a Isidro para una descripción más detallada), lugar donde Urraca se entrevistará con ellos. Prácticamente, si Aquiles los encontró durante el jaleo de los soldados, los PJS no tienen elección, ya que si se niegan el grupo de PNJS podría mostrarse agresivo, y seguramente ya estarán "cascaos" después del combate con el grupo de soldados. Sin embargo, si los PJS consiguieron esconderse en casa de Gahete o de Cabrera y luego se encuentran con Aquiles se supone que estarán más frescos y se sentirán con más poder para hacer lo que les parezca. Eso sí, si aceptan la proposición de Aquiles nada les impide, una vez que hayan hablado con Urraca, hacer lo que mejor les parezca.

Hablando con Urraca

Entonces, los PJS serán conducidos por los PNJS hasta una vieja casa en la collación de San Andrés. Tres de sus acompañantes se quedarán con ellos en el zaguán, mientras otro (Aquiles, seguramente) entrará en la casa para avisar a Urraca. Pocos segundos después una persona diferente volverá y les indicará el camino. Cuando miren a su alrededor, los PJS se darán cuenta que esta es otra casa abandonada, tiene un patio central totalmente vacío, y las diferentes habitaciones no tienen ni siquiera puertas. Precisamente a una de estas habitaciones serán conducidos los PJS. Cuando entren todo estará oscuro. Una forma les saludará desde el fondo de la habitación y les indicará que se acerquen. No podrán verla hasta que se acostumbren a la oscuridad, pero deberán saber que se trata de Urraca.

Cuando consigan verla, ante sus ojos aparecerá una anciana encorvada y fea, con una especie de hábito negro y con cuyo movimiento tintinea una gran colección de amuletos que cuelgan de su cuello.

Aquiles estará a su lado, y cuando lleguen los demás PNJS, estos también se acercarán a ella y mirarán hacia los PJS. Esto dará una idea a los PJS de lo respetada que es Urraca. Su voz sonará seca pero amable, y toserá de vez en cuando:
"Vaya, vaya, he aquí a las marionetas de mi enemigo, los encargados de hacer el trabajo sucio.¿ Tan desganado está Isidro que ya ni siquiera él mismo puede ir a buscar sus propios potingues? Bueno, tal vez se deba al miedo que me tiene el que os use tanto de mensajeros como de recaderos. Pero yo podría daros un uso mejor. Capturasteis (o matasteis) a mi mejor discípula, Radegunda y os apoderasteis del aceite de Salomón, y eso hace que al menos no me atreva a subestimaros. Pero no os creáis que ya estoy acabada por ello. Ni mucho menos, ahora que habéis rescatado el amuleto de aquel lugar me será mucho más fácil conseguirlo.
Pero más fácil me será aún si lo hacéis vosotros por mí. Os espera una sustanciosa suma si me lo traéis. Ahora podéis iros, y si sois inteligentes sabréis con quién os interesa hacer negocios. Un bando perdedor nunca podrá proporcionaros los mismos premios que uno ganador. Aquí estaré la próxima semana, a partir de medianoche, aguardándoos con vuestra recompensa."

Urraca hará un gesto con la mano e ipso facto Aquiles se acercará a los PJS y los acompañará a la puerta. Antes de que se vayan, éste les dirá: "En unos días el rey mandará tropas al castillo de Aguilar para echar de allí a Coronel. Isidro está perdido y ya no podrá hacer nada contra Urraca. Sinceramente, os aconsejaría que hicierais caso a Urraca."

Puede que los PJS no supieran aún de la existencia de Urraca ni de su papel en la historia, y podrían quedarse un poco desconcertados. Pero lo que está claro es que tienen dos opciones: o le van con el cuento a Isidro o le traicionan y le roban el amuleto. La verdad es que ninguno de los dos caminos será fácil para los PJS, ya que Isidro es más poderoso que Urraca, pero ésta tiene más aliados. Esto supone una decisión importante, y a continuación se desmembrará la aventura para dar cuenta de las dos posibilidades.

Los PJS se unen a Urraca

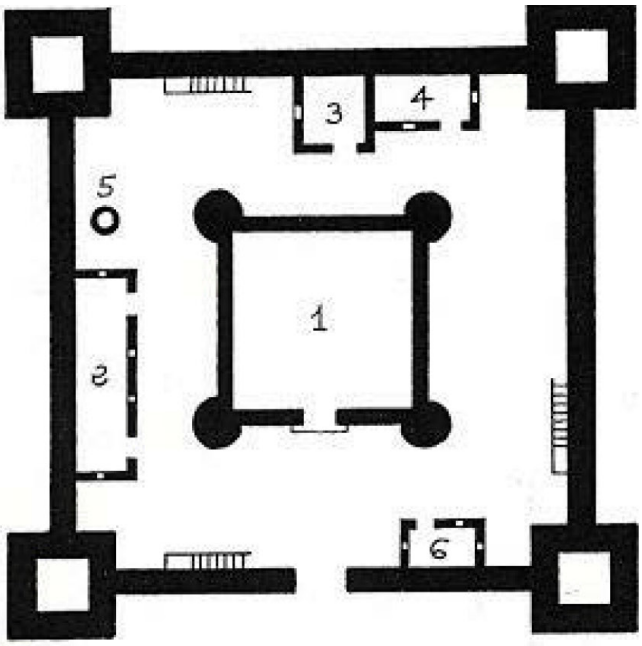
Los PJS tienen una ardua tarea por delante, pues van a tener que engañar o incluso deshacerse de Isidro para conseguir el amuleto. Ya que a los PJS nunca se les ha permitido entrar o permanecer mucho tiempo en el castillo, deberían pensar algo para ganarse ese privilegio.
Estas son algunas ideas al respecto:

* Uno o varios de los PJS manifiestan su intención de trabajar en el castillo ya que han sido víctimas del asalto de unos bandidos que les han robado todo lo que tenían (por supuesto, deberán esconder sus pertenencias cuando le cuenten esto a Isidro). Isidro no podrá negarse a darles trabajo después del buen servicio que le han prestado los PJS hasta ahora (aunque también depende de lo bien que lo hayan hecho). Uno podría trabajar en el establo y otro podría ayudar al carpintero o al herrero, pero no les des trabajo a todos los PJS ni les ofrezcas un puesto como guardias.

* En caso de que un PJ esté débil debido a algún combate reciente, éste podría fingir estar peor de lo que parece y pedir a Isidro que le dé cobijo en el castillo. Aquí habría que pasar una tirada de elocuencia y que Isidro no pase una tirada de psicología. En caso de que el PJ falle la tirada y de que Isidro pase la suya, éste intuirá que el PJ le está mintiendo, y podría seguirle el juego y vigilarlo para ver qué pretende o simplemente echarlo de allí y decirle que no vuelva o mandará a los guardias que lo maten en cuanto lo vean (y también a los demás PJS, por cómplices). Si el PJ pasa la tirada e Isidro también, éste percibirá que el PJ está exagerando, y lo único que hará será pagarle los servicios de un curandero y mandar a todos a la posada.

Una vez que uno o varios PJS consigan entrar y poder pasar al menos una noche en el castillo, a continuación deberían urdir un plan.

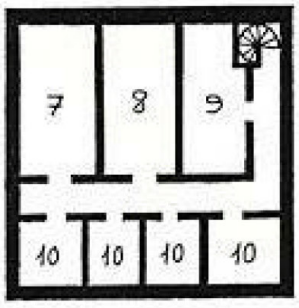
NOTA: Lamento no disponer de un plano verdadero del castillo de Aguilar, pero este es muy bueno y servirá igualmente.



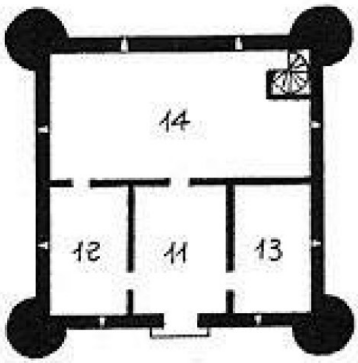
Mapa del castillo

1 Torre de homenaje
2 Establos
3 Carpintería
4 Herrería
5 Pozo-Cisterna
6 Barracón del cuerpo de guardia

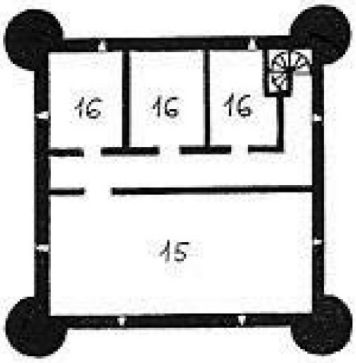
Sótano



Planta baja



Primer piso



Segundo piso

7 Sala de tortura
8 Almacén de equipo
9 Almacén de víveres
10 Celdas
11 Sala
12 Cocina
13 Capilla
14 Salón comedor
15 Gran cámara (dormitorio)
16 Habitaciones
17 Sala
18 Dormitorio común
19 Habitación del capitán
20 Almacén de armas

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Por la noche hay un par de guardias haciendo la ronda por las almenas y un par de ellos guardando la entrada a la torre del homenaje, armados con una lanza corta y protegidos con un peto de cuero con refuerzos.. El / los PJ(S) dormirá(n) en la sala común (18) en el segundo piso de la torre del homenaje. Se supone que deberán facilitarles el paso a los PJS que están fuera del castillo. La puerta de acceso al castillo está cerrada con una gran tabla atravesada que sólo puede ser quitada si se pasa una tirada de Fuerza, pudiendo dos o más PJS sumar sus puntuaciones de Fuerza para ello. Si no se consigue pasar la tirada, quienesté levantando la tabla se verá vencido por su peso y la soltará de golpe (siempre dependiendo de lo mala que haya sido la tirada), pudiendo llamar la atención de los soñolientos guardias de las almenas (previa tirada de escuchar).

A continuación vamos a describir las diferentes partes del castillo:

1. Torre del homenaje, con dos hombres guardando la entrada.
2. Establos. Hay tres caballos, uno pertenece a Coronel, otro a Isidro y otro al capitán de la guardia. Los caballos se asustarán si ven acercarse a un desconocido, a no ser que se pase una tirada de conocimiento de animales para evitarlo, o bien discreción, aunque con esta última no evitarán que se encabriten si los quieren montar. Para montarlos, la tirada de conocimiento de animales tendrá un malus de -25. No sería mala idea tener preparado algún caballo para escapar en caso de que las cosas se pongan feas.
3. Carpintería. Sólo hay utensilios de carpintero. Si se pasa una tirada de buscar se encontrarán 2D4 flechas listas para usar.
4. Herrería. Martillos y yunque y algún que otro utensilio más. No hay armas, ya que éstas están en posesión de los guardias o en el almacén. Uno de estos martillos se podría utilizar como arma en la competencia de maza, con un malus de -10 y un daño de 1D8 - 1.
5. Pozo - cisterna. Lugar de donde se obtiene el agua gracias a un cubo atado a una cuerda.
6. Barracón del cuerpo de guardia. Hay dos guardias durmiendo esperando el cambio de turno.
7. Sala de tortura. Con el típico potro con cadenas, restos de sangre de los torturados y algunos utensilios de tortura como látigos y demás.
8. Almacén de equipo. Con equipo diverso, como cuerdas, antorchas, garfios, y en general cualquier cosa que necesiten los PJS, a no ser que sea muy aparatosa.
9. Almacén de víveres. La despensa de coronel, con cantidad de carnes y otros alimentos. Ni que decir tiene que de esta habitación emana un olor buenísimo.
10. Celdas. En una de ellas podría encontrarse Radegunda, que podría servir mucho de ayuda a los PJS, aunque eso depende del trato que le hayan dado, ya que también podría traicionarles... La llave de la celda está en posesión del capitán de la guardia, que está durmiendo en su habitación (19). Sin embargo, podrían forzar la cerradura usando la competencia de forzar mecanismo o mediante el hechizo abrir cerraduras.
11. Sala. La entrada a la torre del homenaje.
12. Cocina. Con hornillo y algunos cubiertos y manteles usados en las ocasiones especiales.
13. Capilla. Lugar utilizado para las necesidades espirituales del conde y su familia. Algunas bancas y algo de imaginería, además de los cirios, el altar y alguna bandeja de plata.
14. Salón comedor. Con una gran mesa rectangular en el centro y algunas sillas y taburetes pegados a la pared.
15. Dormitorio del conde. El espacioso dormitorio de coronel donde duerme en una lujosa cama junto a su esposa. Un espadón descansa en la pared cerca de la cama, y en un gran arcón hay alguna ropa lujosa, mientras que en otro más pequeño debajo de la cama y cerrado con llave (la cual siempre lleva encima Coronel, incluso durmiendo) se atesora la riqueza del conde.
16. Habitaciones. En una de ellas duermen las hijas de Coronel, y sólo disponen de dos camas con un pequeño mueble entre ellas y un arcón para guardar la ropa. Otra es la habitación de invitados, y la tercera es el dormitorio de Isidro y su laboratorio particular, donde trabaja en sus pócimas, ungüentos y talismanes. Aquí se encuentran uno o dos grimorios y cantidad de componentes mágicos, ungüentos y pociones listas para usar. Hay un arcón cerrado con llave donde Isidro guarda el amuleto de protección y el aceite de Salomón.

Si no se usan unas ganzúas para intentar abrirlo (forzar mecanismos), se consiga o no se hará demasiado ruido.
Lo mismo ocurre con las cerraduras de las puertas. Además, si no se pasa una tirada de discreción, por cada minuto que se pase en la habitación de Isidro habrá un 30% de posibilidades de que se despierte por cada PJ que haya fallado la tirada (si entran todos), contando desde que entren (ya que la puerta chirría un poco). No olvides que si Isidro se olió algo cuando los PJS intentaron engañarle para que les dejara pasar al castillo podría tenerles algo preparado, y también podría saber de antemano que iban a venir a por el amuleto gracias a un hechizo de sueño o similar. Si hay combate, Coronel se despertará al minuto (después de 5 asaltos) e irá a llamar a sus guardias.
Después de que empiece el combate, cuando pasen diez asaltos acudirán dos guardias, y tres asaltos después acudirán dos más. Si pasa más tiempo acudirá el capitán de la guardia, pero Coronel no intervendrá en ningún caso.
17. Sala. Entrada al segundo piso de la torre del homenaje.
18. Dormitorio común. Aquí duermen todas las personas que trabajan para el conde, criados, herrero, carpintero, etc. También es el punto de partida para los PJS que hayan conseguido el permiso de Isidro para permanecer en el castillo, ya que también dormirán aquí.
19. Habitación del capitán. Bastante sencilla, con una cama y un arcón vacío. El capitán tiene a mano su espada y su escudo, la primera dejada caer contra la pared cerca de la cama y el segundo colgado de la pared. En la esquina del fondo tiene su cota de mallas.
20. Almacén de armas. Para el uso de la guardia: petos de cuero, petos con refuerzos, algún que otro escudo algo deteriorado (con menos de 70 puntos de resistencia), lanzas cortas, dagas y un par de espadas.

Como se puede comprobar, no será tarea fácil recuperar el amuleto. Los PJS deberían tener preparado un buen plan y no abandonarse a la improvisación, pues de lo contrario lo podrían tener muy crudo.

Una vez que tengan el amuleto, y siempre y cuando no estén demasiado malheridos, en su camino a Córdoba los PJS se encontrarán con el grupo de Aquiles, que les ha estado espiando, y su pretensión no es otra que adjudicarse el tanto (y la sustanciosa recompensa de Urraca), por lo que atacarán a los PJS para quitarles el amuleto.

Después de esto, los PJS tal vez se crucen con un ejército que se dirige al asalto del castillo de Aguilar. Pedro I ha ordenado a Coronel abandonar el castillo, pero éste se ha negado y resistirá durante dos años los asedios ordenados por el rey, matando incluso a algunos de los nobles que dirigen el asedio.

Cuando los PJS lleguen a la collación de San Andrés, al pasar por la Plaza de San Salvador verán que hay un gran bullicio. Ocurre que Pedro I ha mandado degollar a los nobles que se unieron contra él. El ajusticiamiento tendrá lugar en el púlpito de hierro que se encuentra en el centro de la plaza. Los PJS no podrán pasar por aquí, al menos hasta que los nobles hayan sido ajusticiados y la gente se disperse.

Al llegar al lugar donde se entrevistaron con Urraca serán recibidos por algunos soldados a las órdenes de ésta y escoltados hasta el lugar donde hablaron con ella la última vez. Ella no estará allí, pero en su lugar habrá otra mujer con pinta de bruja (otra de sus discípulas) que les pedirá el amuleto. Si los PJS no se fían, esta podrá mostrarles la recompensa, que está preparada, aunque de todas formas no tienen elección. Recibirán 150 monedas cada uno más una espada corta que causa un daño de 1D6 + 2 (es decir, +1 al daño normal, hace el mismo daño que una cimitarra y encima sirve para melé). Tras el intercambio, la mujer les dirá que si permanecen un tiempo en Córdoba podrán acudir a ese mismo lugar y trabajar para Urraca.

Por cierto, si dejaron vivo a Isidro, los PJS se han ganado un importante enemigo para el resto de sus vidas...

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 3

Puntos de aprendizaje

* Por escapar de los soldados del rey: 5 PA

* Por recuperar el amuleto: 30 PA

* Por rescatar a Radegunda y llevarla sana y salva al cubil de Urraca (siempre y cuando Radegunda no les traicione): 10 PA

* Por vencer al grupo de Aquiles: 5 PA

Los PJS son fieles a Isidro

En el momento en que los PJS salgan de la casa donde se han encontrado con Urraca, el grupo de Aquiles les seguirá. Y es que Aquiles ha tenido la buena idea de seguirlos hasta Aguilar y matarlos antes de que regresen a Córdoba, se hayan mantenido fieles o no a Isidro. Matándolos matan dos pájaros de un tiro: si le han robado el amuleto a Isidro será el grupo de Aquiles el que se embolse la recompensa de Urraca, y si no se librarán de ellos como enemigos, recibiendo también posiblemente una recompensa por parte de Urraca, aunque no tan sustanciosa como la que recibirían si tienen el amuleto... Por eso Aquiles, que es más listo que el hambre, los intentó convencer con aquellas breves palabras cuando salieron de la casa.

Pero eso que les dijo (que el castillo de Aguilar va a ser atacado) también servirá para que el conde Coronel se prepare a conciencia para resistir el asedio, si los PJS le comunican la noticia a Isidro. Cuando los PJS le cuenten lo sucedido a Isidro, este se pondrá a pensar cuál es la mejor manera de pillar a Urraca por sorpresa, ya que está seguro de que no se quedará esperando allí a los PJS.

Primero vamos a ver cuáles son los lugares más importantes de la collación de San Andrés y la ubicación de la casa donde los PJS se encontraron con Urraca.

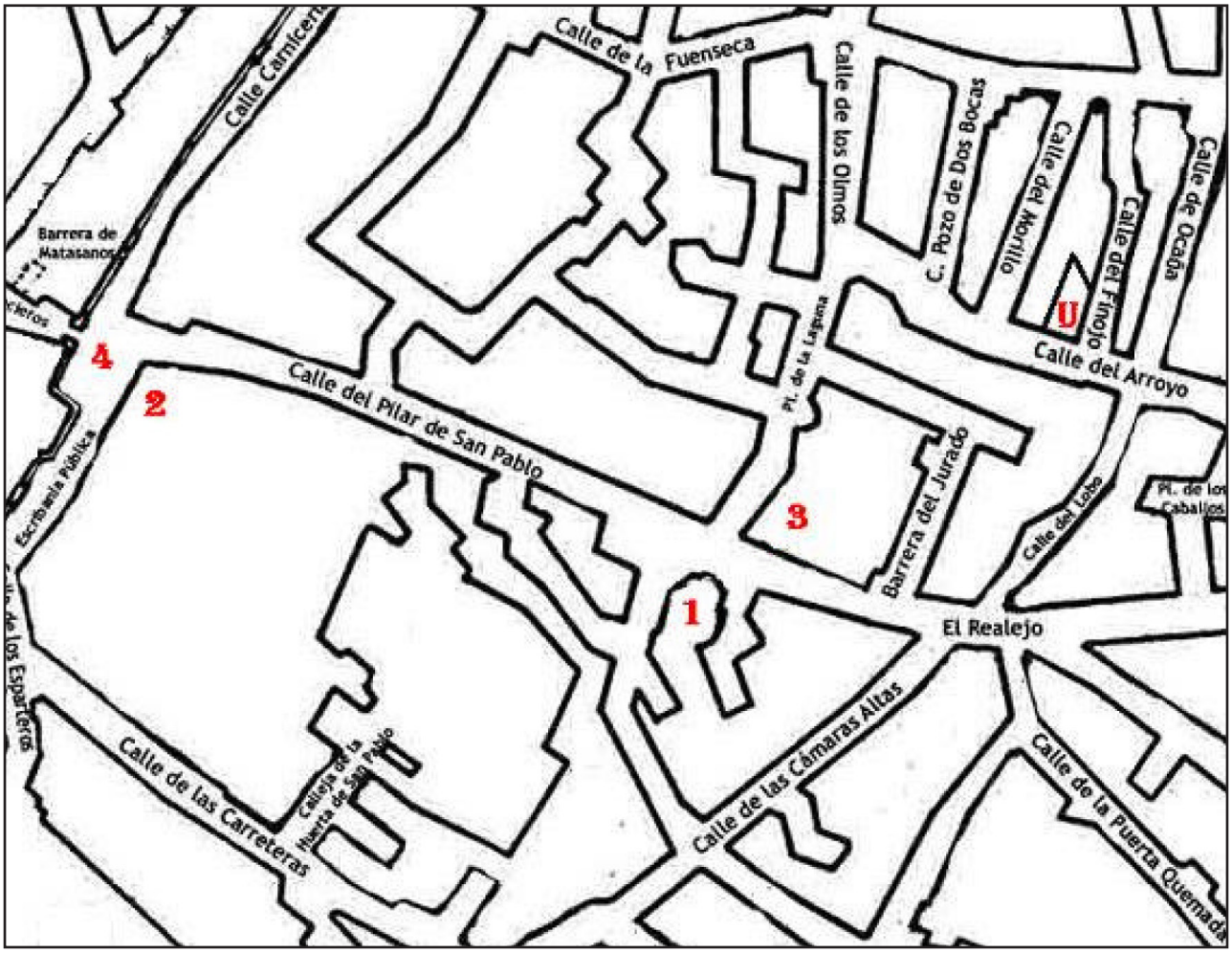
La U es el lugar donde los PJS se entrevistaron con Urraca.

El 1 es la Iglesia de San Andrés, de la cual recibe el nombre la collación. Esta iglesia es famosa por una columna rota que tiene ubicada junto al pórtico, de la cual se cuenta que se trata de una ladrona que pronunció el nombre de Dios en falso para jurar que no era culpable de robo, alegando además que prefería que éste la convirtiera en piedra para no tener que soportar las acusaciones de los demás; por lo que se ve, Dios así lo hizo, y el trozo que le falta a la columna corresponde al brazo con el que la ladrona cometió el robo, el cual se le cayó al instante.

El 2 es el Monasterio de San Pablo, famoso por su gran biblioteca a la que acude gente de todo el reino. Dispone también de una hospedería donde se suele alojar a estos viajeros. La iglesia del monasterio también es bastante grande, y junto a ella se encuentra la sala capitular donde los monjes dicen tener visiones sobre los mártires que perecieron allí en la época romana.

El 3 es el Hospital de la Sangre de Jesucristo. Se trata de una especie de primitivo hospital psiquiátrico donde se encierra a los dementes y sólo se les saca para escuchar misa en la Iglesia de San Andrés, que está justo enfrente del hospital.

El 4 es la Plaza de San Salvador, donde se reúnen los comerciantes para vender sus mercancías (normalmente comida) y donde también se pueden encontrar mesones donde la gente juega a los dados a escondidas, ya que el juego está prohibido. Los PJS también podrán encontrar en esta plaza escribanos (en la Escribanía Pública), barberos sangradores (aquí llamados alfajemes o alhajemes), ropavejeros (vendedores de telas usadas, también llamados aljabibes) y alguna que otra fauna callejera (para una descripción más detallada, ver el Descriptio Cordubae). En el centro de la plaza hay un púlpito donde los PJS podrán presenciar la degollación de los nobles traidores al rey cuando pasen por allí.



Isidro aconsejará a los PJS que vayan a visitar la biblioteca del Monasterio de San Pablo, donde los monjes les darán asilo, y así poder investigar sobre Urraca en aquel lugar. Si algo sabe Isidro sobre Urraca, es que gusta mucho de procurarse aliados allá por donde va, por lo que no sería mala idea indagar sobre la gente influyente de la collación. Además, una vez que los PJS se hayan deshecho del grupo de Aquiles, ya estarán seguros de que nadie les está observando, aunque deberán andarse con mucho ojo.

Y resulta que Isidro está en lo cierto. Urraca no ha perdido el tiempo y se ha aliado con una banda de ladrones y cortabolsas que actúa en la collación de San Andrés desde hace tiempo, sobre todo en la Plaza de San Salvador. A través de esta banda conoció a Aquiles y su grupo, los cuales les fueron cedidos por su jefe,el llamado Homicio (de “homiciano”, nombre que reciben en Córdoba los delincuentes que acostumbran a matar a la gente).

Su gente también se dedica a hacer trampas jugando a los naipes en las tabernas de la plaza, algo en lo que son verdaderos expertos (alta puntuación en juego). Algunos de estos ladrones actúan como simples ropavajeros que entretienen a los PJS mientras que sus compinches les cortan las bolsas. Los PJS deberán tener cuidado cuando pasen por la Plaza de San Salvador. Si se detienen para ver las ejecuciones y no toman precauciones, hazles tirar por su Suerte con un bonus de +25. Si no pasan la tirada, les habrán robado su dinero. Haz lo mismo si se paran a charlar con algún ropavejero.

Los aliados de Urraca

Por supuesto, el mejor punto de partida para los PJS no es otro que el de espiar la casa donde se encontraron con Urraca. Si lo hacen, al cabo de un tiempo saldrá alguien de ella y podrán seguirle. Si es de día bastará que sigan sus pasos, pues hay mucha gente por las calles y el tipo no se dará cuenta de que le siguen.

Sin embargo, si es de noche sí deberán pasar una tirada de discreción. Si la fallan, el tipo podrá hacer una tirada de escuchar, y si la pasa aligerará el paso, temiendo que alguien le siga. Se dirige a un mesón de la Plaza de San Salvador. Si es de noche los PJS podrían capturar al sujeto y torturarlo antes de que llegue a su destino para que les dé información. Pero si es de día será mejor que se estén quietos y se limiten a seguirle si no quieren tener encima a los numerosos hombres de Homicio.

Con la tortura (y no de otra forma) obtendrán la siguiente información:
* El tipo se llama José el Malaspatas (sobrenombre que le viene de familia) y trabaja para Homicio.
* Les dirá todo lo que sabe sobre Homicio: que es el jefe de una banda de tramposos y cortabolsas de la collación de Santiago y que se mantiene en contacto con Urraca.
* El motivo de su visita a la casa donde se esconde Urraca es pedirle que le ceda a algunos de sus discípulos para que le ayuden en una empresa. Urraca ha accedido y le manda el mensaje de que se presentarán por la noche (y si ya es de noche, que se presentarán dentro de un rato) en el mesón de las Tafurerías en la Plaza de San Salvador (y, mira por donde, su número coincide con el de los PJS, que se podrán hacer pasar por ellos).
* No sabe de qué asunto se trata, eso se lo dirá Homicio cuando se presenten ante él.

Si no les es posible capturar a Malaspatas, podrán seguirlo hasta el interior del mesón, donde le espera Homicio. Los PJS pueden acercarse disimuladamente a la mesa donde se encuentra Homicio (en compañía de cinco o seis hombres a su servicio) pasando una tirada de discreción. Si la fallan, Homicio o alguno de los hombres darán un soberbio empujón al PJ que haya fallado la tirada y le dirán que se largue. Si el PJ insiste y vuelve a fallar una tirada de discreción, algunos de los hombres se levantarán y sacarán sus cuchillos, y si el PJ no corre que se las pela y no vuelve a aparecer por el mesón, estos lo rajarán de arriba a abajo. También pueden probar con tiradas de escuchar, las cuales entrañan menos peligro si se fallan, ya que no hay que acercarse tanto, pero si fallan no se enterarán de nada.

Otra opción es esperar a que Malaspatas le dé la noticia a Homicio, seguirle y capturarlo cuando encuentren la ocasión.

Está claro qué es lo primero que tienen que hacer los PJS: eliminar al grupo que Urraca mandará al mesón de las Tafurerías para suplantarlos. Eso sí, cuando se presenten a Homicio deberán tener pinta de brujos, es decir, nada de armaduras ni armas más grandes que una espada corta. Si cometen ese fallo, Homicio los rechazará y pedirá a Urraca que le envíe otro nuevo grupo, por si las moscas. Aunque los PJS pueden alegar lo que quieran e intentar convencer a Homicio de que son de fiar.

La mala suerte de Homicio
Como siempre, Homicio estará rodeado de sus hombres, prestos a sacar el cuchillo a la primera señal de peligro. Una vez que los PJS lleguen al mesón, serán conducidos por Homicio y los suyos a una de las habitaciones privadas, donde este se dispondrá a hablar sobre la tarea que va a encomendar a los PJS. Pedirá a los PJS que se sienten, mientras él también toma asiento y sus hombres se quedan de pie y se explicará más o menos así: “Bueno, señores. Les he mandado llamar porque sólo gente como vosotros podéis solucionar mi problema. Pasa que hace ya tiempo que me siento demasiado torpe. Estoy perdiendo facultades, y sin embargo aún estoy joven y fuerte. No lo comprendo. Cuando voy a cascar a alguien me resbalo, cuando intento sacarle los dineros a los primos jugando a los naipes, caigo en mis propias trampas. Estoy seguro que alguien debe haberme echado una maldición, porque de otra forma no me lo explico. Tal vez he tenido la mala suerte de toparme con un pariente brujo vengativo de alguien a quien he matado, no lo sé. Decidme, ¿qué es lo que ocurre aquí?”

Está claro que Homicio está desesperado, se le nota muy nervioso. Sabe que la torpeza que demuestra hace que sus hombres cada vez le respeten menos, y tal vez algún día uno de ellos piense en usurpar su puesto como jefe de los cortabolsas de la collación. Los PJS deberán mostrar sus conocimientos de magia para saber qué le está ocurriendo a Homicio.

Tirando por con. mágico podrán descubrir que lo que le ocurre a Homicio coincide con los efectos del hechizo Mal de ojo de nivel 2, que es del tipo ungüento. Si el PJ conoce el hechizo o si saca una tirada muy buena, también sabrá que para que el hechizo tenga efecto, el ejecutante debe mirar fijamente a la víctima, por lo que tiene que empezar preguntando a Homicio si ha notado que alguien lo haya mirado fijamente últimamente. Este contestará que nadie se atreve a hacerlo y que se daría cuenta enseguida. Con una tirada de leyendas, los PJS sabrán que hay dos criaturas irracionales que afectan a sus víctimas con el mal de ojo. Una de ellas es la bicha, la cual hace que al mirarla se tenga mala suerte; pero Homicio dice que hace tiempo que se encuentra en esa situación, y una bicha no la toma con nadie especialmente, simplemente uno se la encuentra y pasa de largo, y tal vez no la vuelvas a ver nunca. Pero hay otra criatura que sí podría haberla tomado con Homicio, y es el Catites, un clan de ojeadores que tiene la facultad de lanzar el Mal de ojo sin necesidad de componentes mágicos. Pero claro, estos no son fáciles de descubrir, ya que tienen la apariencia de hombres normales y corrientes. Homicio pedirá a los PJS que investiguen sobre ello y les prometerá una recompensa a cambio de que consigan acabar con su mala suerte.

Pero, ¿qué pueden hacer los PJS por Homicio?

* Pueden pedirle que les deje acompañarlo durante todo el día para poder vigilar de cerca de los que le miran y así disponer de una lista de sospechosos.
* Pueden pedirle que les diga con qué personas suele tratar a diario, confeccionar una lista con los nombres e investigarlas por separado.

Si eligen la opción de acompañar a Homicio durante todo el día

Homicio les pagará una habitación y al día siguiente, cuando este se levante deberán estar ya prestos para acompañarlo. Sería de gran ayuda disponer del talismán de Detección de hechizos para este menester. Si lo tienen bastará con activarlo cada cierto tiempo para descubrir al Catites. Si no, deberán estar ojo avizor ante cualquier detalle. Esto es lo que ocurrirá ese día:

* Homicio baja a la taberna y le pide al posadero un desayuno. Este le sirve pan con aceite de oliva y un vino. Terminado el desayuno, Homicio paga al posadero. El posadero lo ha mirado, pero no hay indicios de que él sea el catites.
* Ahora Homicio va al encuentro de unos señores que juegan a escondidas a los naipes en una mesa, y parece que les conoce. Se trata de unos comerciantes burgueses. Bien podría ser alguno de ellos el Catites, ya que Homicio suele hacer trampas, alguno de ellos le podría haber descubierto y por eso le echaría el mal de ojo cada vez que juega. Sin embargo, la partida transcurre perfectamente para Homicio, que hace uso de su gran habilidad para ganarse los dineros de todos los jugadores. Por lo tanto, ninguno de esos puede ser el Catites.
* Antes del mediodía, Homicio sale a la plaza para ver cómo les va el “negocio” a los ropavejeros. Habla con dos o tres de ellos y todos le contestan que la cosa marcha. No se nota nada extraño en sus miradas, tampoco está el Catites entre ellos.
* De vuelta a la taberna, Homicio se dispone a almorzar. Le sirven un guiso de cordero (lo que demuestra que la economía no le va nada mal), y ese es el momento en el que sus hombres se reúnen con él (un número de ellos de tres a siete o 2D3 + 1). Sin embargo, estos no acostumbran a mirarle a los ojos.
* Justo cuando Homicio ha terminado su plato, un chico de unos quince años entra en la taberna. Si los PJS disponen del talismán de Detección de hechizos y éste está activado, éste señalará al chico como poseedor de magia. El chico se dirige a la mesa. Se trata de un chico moro. Cuando se acerca a Homicio, éste le alborota el pelo con su mano y le dice “Ah, mi pequeño Hachib. ¿Qué le has traído hoy a tu tío Homicio?”. Hachib le ofrece a Homicio unas pocas de joyas pequeñas y monedas y le dice con un marcado acento árabe: “Hoy me ha ido bien, señor”. Homicio le responde: “Este chico es una verdadera joya, cada día que pasa se supera. Toma, quédate con las monedas”. El chico extiende la mano y dibuja en su rostro una sonrisa de agradecimiento, luego junta sus manos y, mirando a Homicio, le dice algo en un idioma desconocido. Homicio está tranquilo, pues cree que le está dando las gracias en su lengua, pero en realidad lo que está haciendo es lanzarle el Mal de ojo.

Si los PJS no tienen el talismán de Detección de hechizos, podrán notar algo raro si pasan una tirada de con. mágico o una de idioma árabe (pero deben pedir los jugadores hacer estas tiradas, ya que si les pides tú que las hagan ya sabrán que Hachib es el Catites).

* Si se les ha pasado, Homicio se dispondrá a jugar a los naipes de nuevo y esta vez será desastroso, perderá todo el dinero ganado por la mañana e incluso las joyas que le trajo Hachib. Es muy fácil que los PJS piensen que alguno de los jugadores sea el Catites, ya que es en ese momento en el que Homicio está sufriendo los efectos del Mal de ojo, con lo cual se puede formar un embrollo impresionante. Si los PJS acusan a uno de los jugadores, Homicio se lo pensará mucho antes de tomar la decisión, pero finalmente accederá y pedirá a sus hombres que se lo traigan a su habitación cuando termine la partida. Allí lo torturarán y podrán comprobar que no es él el Catites, Homicio habrá perdido un "cliente", ya que el torturado no se atreverá nunca más a jugar con él, y Homicio pillará un monumental cabreo con los PJS, a los que les dirá que nada de recompensa, que o descubren de una puñetera vez quién es el Catites o los mata.
* Si el día termina y los PJS no han descubierto nada, vuelve a empezar de nuevo. Homicio pasa todos los días de forma parecida, aunque a veces hay algo más de acción, se monta una pelea en la taberna o sale de "caza".

Si eligen la opción de investigar por su cuenta a los sospechosos Homicio les dará una larga lista de sospechosos. Empezando por el posadero, su mujer y sus hijos, pasando por todos sus hombres, matones, cortabolsas, tramposos y demás, y terminando con los hombres con los que suele jugar a los naipes. Los PJS tienen una ardua tarea por delante, que podrían simplificar con un talismán de Detección de hechizos. Puede llevarles varios días investigar a toda esa gente, y si pasa demasiado tiempo, Homicio aparecerá un día asesinado en su cama, con lo que habrán perdido la oportunidad de ganárselo como aliado e investigar más sobre su relación con Urraca.

La confesión de Hachib

Hachib es un Catites de la zona de la morería. Su familia vivía en las Alpujarras y se mudó a Córdoba hace tiempo. Urraca detectó su poder y le propuso ganarse un buen dinero ayudándola a hacer que Homicio cayese. Su tarea consistía en aojarle cada día y hacer que se pusiera en ridículo delante de sus hombres con sus pifias. Al cabo de una o dos semanas debía conducir a uno de los hombres más cercanos a Homicio a su encuentro, donde ella le propondría asesinar a Homicio para convertirse en el nuevo jefe de la banda. Para ello el hombre debería ir ganándose aliados entre gente de la banda, y envalentonándolos haciéndoles saber que Homicio había perdido sus facultades y urgía un cambio de líder. Sin embargo, a Hachib no le había dado tiempo aún a conducir a uno de los hombres de Homicio al encuentro de Urraca.

Está claro el beneficio que le traería a Urraca ayudar a uno de los hombres de Homicio a traicionarle y usurpar su puesto como jefe de la banda; de esta forma Urraca sería la que controlaría a toda la banda.

Homicio se cabreará bastante al saber esto y emprenderá su venganza. En este momento los PJS pueden hacerles saber que no tienen nada que ver con Urraca y que solamente se infiltraron para saber si había alguna posibilidad de acabar con ella. Sin duda, si lo hacen bien los PJS se habrán ganado un buen aliado para acabar con Urraca. Pero no nos olvidemos de la recompensa: Homicio les dará a los PJS unas joyas con un valor de 350 monedas que podrán canjear (poco a poco si no quieren llamar la atención) por dinero por medio de un cambista.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Todos a por Urraca

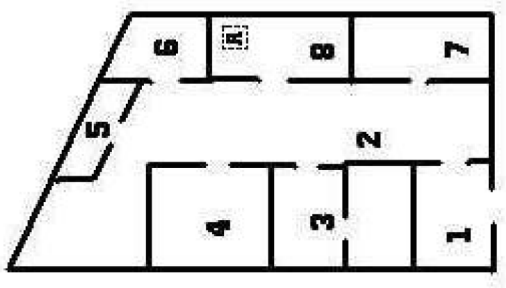
Si hasta ahora todo ha ido bien, los PJS tienen posibilidades de vencer a Urraca. Si no, tendrán que enfrentarse solos a ella, lo cual no les deja muchas posibilidades...

El caso es que Homicio aceptará encantado la colaboración de los PJS para acabar con Urraca. Un buen plan sería vigilarla y pillarla por sorpresa en un callejón, incluso un raterillo del tres al cuarto podría clavarle un puñal por la espalda. Pero no es tan fácil: ninguno de los hombres de Homicio ha visto nunca a Urraca por la calle, de hecho el mismo Homicio sólo la vio una vez cuando acudió a la casa abandonada donde se esconde. Primero, Homicio mandará a los PJS junto con algunos de sus hombres a capturar a uno o más de los servidores de Urraca. Pero no hay que tomarse este trabajo a la ligera, ya que, aunque tal vez aún no lo sepan los PJS, Urraca aconseja ir en grupo a sus discípulos, así que se los encontrarán en grupos de 1D4 + 2, y deberán dejar al menos uno vivo para interrogarle.
Una vez que lo consigan, cuando los torturen les dirán que Urraca nunca sale de día, sólo bien entrada la noche y utilizando un hechizo de Vuelo. Si además se les pregunta específicamente si hay algún lugar de la casa donde se esconda Urraca (haz que los PJS estén delante cuando les estén torturando para que tengan la oportunidad de preguntar, aunque deberán comunicar su pregunta a Homicio) les dirán que sí y se lo especificarán (v. más abajo).

Así que Homicio (y los PJS) ya saben que Urraca permanece en la casa durante el día, así que será entonces cuando deban atacar. El mejor momento sería atacarle justo cuando comiencen a cantar los gallos, pues esta señal anuncia el fin del poder nocturno de las brujas (y el del hechizo de Vuelo), conclusión a la que los PJS podrán llegar si pasan una tirada de con. mágico. Además, también es un buen momento debido a que a esa hora aún no hay mucha gente despierta y por lo tanto habrá menos gente que oiga el alboroto.

A continuación se presenta el plano de la casa abandonada donde se esconden Urraca y sus discípulos.

A pesar de que se encuentra en un lugar lleno de burgueses como es la collación de San Andrés, esta casa es un poco humilde. Tal vez perteneciera a una familia burguesa que consiguió multiplicar su capital y se mudó a otra casa mejor. Sólo tiene una planta.



1. El zaguán, muy obsoleto. Las paredes están blancas y vacías y esto produce un leve eco. El techo es de madera.

2. La entrada al patio no tiene puerta. Es un patio más bien pequeño y algo estrecho. No dispone de pozo y está bastante descuidado. Al fondo se encuentra lo que en otro tiempo pudo ser un corral o una huerta, ahora todo lleno de jaramagos. Se nota que nadie lo cuida desde hace mucho tiempo.

3. Una cocina con una despensa al lado. Esta parte de la casa sí está algo más cuidada, ya que Urraca y sus más avenidos suelen comer aquí, y a veces también lo hacen algunos de sus discípulos, los cuales están repartidos por las proximidades de la collación, en mesones y otras casas más pequeñas.

4. El comedor, también muy simple, con dos caballetes y una plancha de madera que permanece siempre puesta sobre ellos. Algún que otro resto de comida en la plancha, pero nada más.

5. Un lavadero que está muy sucio y que se nota que nadie usa.

6. Las letrinas, que están muy sucias y que se nota que se usan.

7. Una habitación completamente vacía con techo de madera. Algunos de los discípulos esperan aquí antes de entrevistarse con Urraca.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número3

8. La habitación que usa normalmente Urraca, sin duda la parte más cuidada y menos austera de la casa. Decorada con algunos paños franceses en las paredes, un escritorio al fondo, una pequeña mesa y algunas sillas. Debajo del escritorio hay una trampilla (A) que conduce a un sótano, la cual sólo se puede detectar con una tirada de buscar o si los PJS manifiestan expresamente su intención de mirar detrás del escritorio.

El sótano de la casa pareció servir de almacén en otro tiempo. Es una pequeña habitación de 4x5x3,5 metros. En ella hay un arcón que contiene cantidad de componentes mágicos (a determinar por el DJ), así como 1D4 dosis de aceite de Salomón y una dosis del ungüento de Khaled, que está a punto de caducar. Desde esta habitación pueden oírse como una corriente de agua proveniente del subsuelo. Esto se debe a que la red del alcantarillado pasa exactamente por debajo del sótano. El suelo no es muy firme y puede agrietarse, y por supuesto puede ser atravesado por una ondina, a la que sin duda invocará Urraca si se ve acorralada.

Entre Homicio y los PJS deberán urdir un plan para entrar y atacar por sorpresa, que es lo mejor. En la casa siempre hay dos personas despiertas como mínimo. Ante cualquier problema, habrá 5 brujos en la habitación 7, junto con otros 2 que están con Urraca en la habitación 8, dispuestos a dar su vida por echar a los intrusos (aunque sin pasarse, que si están muy malheridos o si no les quedan PC se irán corriendo). Las dos personas que acompañan a Urraca pueden ser Radegunda, Candela y Francisca de Luna en el caso de que no hayan sido muertas ni capturadas. Además, si el grupo de Aquiles aún vive, podría estar allí. Este grupo tenía como jefe a Homicio, pero ahora está bajo las órdenes de Urraca y la defenderán.

En total, entre los PJS, Homicio y sus hombres deberían sumar un máximo de 8 hombres. Aconsejo al DJ que se prepare bien la batalla, ya que puede llegar a tener que controlar hasta dieciséis PNJS en combate. Ten en cuenta que la lucha se tendrá que ver localizada en varias habitaciones de la casa, presumiblemente en el patio, la habitación 7 y la 8, ya que no puede llevarse a cabo un combate de esa magnitud en una sola habitación (no habría sitio ni para alzar el arma). Ni que decir tiene que los PJS deberían ir inmediatamente al encuentro de Urraca, que se esconderá en el sótano si tiene tiempo y nadie la ve. Urraca sólo podrá llamar a la ondina que tiene bajo su control si se encuentra en el sótano, lugar en el que como máximo caben 5 personas. Te aconsejo que hagas un plano a escala de las habitaciones y uses celdillas hexagonales para controlar el tema de cuántas personas caben en cada habitación, dejando un radio de un metro para cada una.

En caso de que los PJS consigan vencer a Urraca, Homicio accederá a que se queden con parte de sus componentes mágicos como recompensa (hay que limitar un poco la cosa, ya que ocho brujos con una media de cuatro talismanes o pociones cada uno, toca a demasiado para los PJS; concédeles tres o cuatro de ellos a cada PJ mago y tan contentos), además del aceite de Salomón y el ungüento de Khaled. Los PJS no saben qué están buscando exactamente, pero simplemente llámales la atención sobre el ungüento, diles que nunca habían visto nada parecido, etc.

Cuando los PJS le lleven el ungüento a Isidro, este se quedará impresionado y les recompensará bien: 200 monedas a cada uno. Además, les dará trabajo en Aguilar si así lo desean los PJS.

Puntos de aprendizaje

* Por escapar de los soldados del rey: 5 PA

* Por recuperar el ungüento de Khaled: 30 PA

* Por descubrir al Catites y librar a Homicio de su mala suerte: 10 PA

* Por vencer al grupo de Aquiles: 5 PA

Como ves, tanto si los PJS siguen fieles a Isidro como si no tienen una dura tarea por delante, en la cual se pueden ganar tanto buenos aliados para el futuro como enemigos mortales de por vida: el conde Coronel y Homicio, así como los brujos discípulos de Urraca, si sobrevive alguno.

PARTE IV: SE CAMBIAN LAS TORNAS

El desarrollo de esta parte de la aventura depende de lo que hicieran los PJS en la parte anterior. Sin embargo, el comienzo será el mismo. Ahora entra en la historia Zoraya, una alquimista árabe discípula de Khaled al-Mushhrik que ha estado investigando por su cuenta sobre su maestro. Zoraya vive en una aldea cercana a Mesa de Zaila, y llegó a sus oídos la noticia de que había gente que estuvo merodeando por allí. Cuando le describieron qué pinta tenían reconoció enseguida a Radegunda, discípula de Urraca. Zoraya conoce la historia de la lucha entre Urraca e Isidro por el legado de Khaled, pero hasta hace poco no descubrió que estaba implicado el amuleto de protección de Salomón. Lo sabe todo sobre la invocación de Djinns, pero desconoce el ungüento de Khaled. Sabe que los Djinns no hacen caso de los infieles y piensa que el amuleto no le servirá de nada a Urraca. Zoraya hablará con los PJS e intentará contratarlos para que recuperen el amuleto para ella, y les prometerá una buena recompensa. Les hablará del hechizo de Invocar un Djinn, y les dirá que si le traen también una dosis del aceite de Salomón realizará el hechizo para que el Djinn les conceda un deseo (pero no a cada uno, sino uno solamente). Así que, si aún no habían traicionado a Isidro podrán hacerlo ahora, y si lo traicionaron, ahora tendrán que traicionar a Urraca, eso sí, siempre y cuando acepten la recompensa de Zoraya. La otra opción es rechazarla, lo cual tampoco sería mala idea, dada la complejidad de la aventura en este punto, pero en fin, se supone que los PJS siempre están dispuestos, y más con una recompensa como esta, ¿no?

Si los PJS fueron fieles a Isidro

Lo primero que hará Isidro cuando consiga el ungüento de Khaled será encerrarse en su habitación para invocar al Djinn. Isidro desconoce los límites de este hechizo y el peligro que conlleva, pero al verse librado ya de Urraca y eufórico, pedirá al Djinn que lo haga aún más poderoso de lo que pueda serlo ningún otro hombre (en términos de juego, que aumente su IRR hasta 200). El jocoso Djinn invocará a diez muertos vivientes para que al verlos, la IRR de Isidro aumente 1D10 con cada uno, con lo cual es muy posible que llegue hasta 200; ahora bien, el Djinn se irá sin desconvocar a los muertos, que se merendarán a Isidro y además a todo el personal del castillo, si no lo evitan los PJS. Así pues, cuando los PJS lleguen al castillo se encontrarán la puerta cerrada y verán que nadie les contesta. Si consiguen entrar de alguna forma pronto se verán rodeados de cantidad de muertos. Sírvete del plano del castillo que aparece en la parte III. Todo seguirá igual, con la diferencia de los muertos vivientes y de que habrá gran cantidad de sangre e la habitación de Isidro. Si Radegunda vive, estará encerrada en las celdas en la torre del homenaje junto con todo el personal del castillo y la familia de Coronel (éste se encuentra fuera de Aguilar combatiendo a las tropas del rey), que se vieron acorralados por los muertos y se encerraron allí. Si los PJS libran al castillo de los muertos invocados por el Djinn y consiguen el amuleto,
cuando el conde regrese al castillo y le cuenten lo ocurrido se lo agradecerá bastante y tal vez les recompense o los contrate como guardias o sirvientes. Lamentará bastante la muerte de Isidro y lo enterrará en el cementerio de Aguilar (o al menos lo que quede de él).

Si los PJS traicionaron a Isidro

Cuando Urraca convoque al Djinn en el sótano de la casa abandonada le pedirá que le dé la apariencia de una bella joven. Lo que hará el Djinn será convertirla en una Lamia, por lo que Urraca se verá obligada a salir de caza para alimentarse. La aventura podría transcurrir igual que en la parte III, excepto en que Urraca ahora es una Lamia. En este estado ya no podrá invocar a la ondina, ya que forma parte de su mismo mundo, y como tal está ya exenta de su servicio a Silcharde. Pero aunque sea una Lamia se mantiene toda la intriga: el Catites, Homicio y su banda, etc.

Una recompensa peligrosa

Los PJS deberían olerse los efectos adversos que ha tenido la invocación del Djinn sobre Urraca o Isidro. De todas formas, adviérteles a través de Zoraya que se piensen muy bien lo que le van a pedir al Djinn ya que este intentará traicionarlos, y si han llegado hasta aquí tampoco sería justo premiarlos con un chasco, ¿no crees? Personalmente, considero que casi todas las peticiones que tienen carácter permanente (como las que hicieron Isidro o Urraca, u otros ejemplos como “haz que me vuelva a crecer el brazo”, “hazme rico”, etc.) suelen desembocar en una trampa para todos aquellos que piden deseos a los Djinns, pero a la hora de pedir deseos temporales (como “cura mis heridas”, “devuélveme la salud”, “muéstrame dónde se encuentra x”, etc.) los Djinns podrían no ser tan “cabroncetes” y conceder más o menos lo que se les pide.

Puntos de aprendizaje

Una vez haya acabado todo, los PJS recibirán 40 PA por terminar con éxito la aventura más otros 40 PA a repartir entre todos ellos por interpretación, ideas y demás virtudes mostradas durante todo el capítulo.

Conclusión del capítulo I

El mejor final para este capítulo es que los PJS trabajen en el castillo de Coronel, siempre y cuando no se hayan enemistado con Isidro. Si Isidro sobreviviera al final del capítulo, pasará a tener un papel secundario a partir de ahora, tanto de aliado como de enemigo. Lo mismo puede ocurrir con Urraca si sobrevive. Estos personajes, que son los principales PNJS de este capítulo, se desvincularán de sus señores (el conde de Alburquerque o Coronel, según el caso) y se retirarán a otro lugar.

En lo que se refiere a los hechos históricos, el capítulo concluirá con Coronel convertido en uno de los peores enemigos del rey. El ejército con el que tal vez se encontraron los PJS en su camino entre Córdoba y Aguilar, dirigido por Gutiérrez Fernández de Toledo y Sancho de Rozas, se vio obligado a retirarse cuando llegó a Aguilar para requerir a Coronel la entrega de la villa en nombre del rey, ya que Coronel cayó sobre su campo con todas sus fuerzas. La parte IV del capítulo I de esta campaña transcurre paralelamente a este suceso.

Para vengarse del rey, Coronel causó bastantes destrozos a las villas pertenecientes a la corona, hasta que al año siguiente se ganó un nuevo enemigo aliado del rey: Men Rodríguez de Viedma. De lo acontecido entre estos dos trata el siguiente capítulo.

Dramatis Personae

Candela

FUE 6	Altura: 1,49 m.
AGI 15	Peso: 55 Kg
HAB 17	Edad: 22 años
RES 12	Aspecto: 19
PER 20	RR: -5
COM 20	IRR: 105
CUL 20	PC: 21

Armas: Palo 35 (Daño: 1D4 + 1 + 1D4)
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 65, Con. Mágico 88, Con. Plantas 35, Elocuencia 45, Psicología 45, Seducción 65.
Hechizos:
Nivel 1: Atracción sexual
Nivel 2: Dominación, Virilidad, Fidelidad, Impotencia, Virginidad
Nivel 3: Deseo, Filtro amoroso
Nivel 4: Explosión
Nivel 5: Invocación de Íncubos y Súcubos
Nivel 6: Aquelarre a Masabakes

Francisca de Luna

FUE 7	Altura: 1, 45 m.
AGI 12	Peso: 52 kg.
HAB 12	Edad: 40 años
RES 13	Aspecto: 10
PER 20	RR: -20
COM 20	IRR: 120
CUL 20	PC: 24

Armas: Palo 28 (Daño: 1D4 + 1)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 89, Astrología 87, Con. Mágico 93, Con. Animales 35, Con. Plantas 74, Leyendas 40, Medicina 30, Psicología 45.
Hechizos:
Nivel 1: Liberación
Nivel 2: Ignorar el dolor
Nivel 3: Filtro amoroso
Nivel 4: Protección mágica, Vuelo, Explosión
Nivel 5: Dominio del fuego, Conmoción, Invocación de Íncubos y Súcubos, Metamorfosis
Nivel 6: Aquelarre a Masabakes

Homicio

FUE 15	Altura: 1,77 m.
AGI 18	Peso: 90 kg.
HAB 20	Edad: 25 años
RES 18	Aspecto: 12
PER 13	RR: 55
COM 10	IRR: 45
CUL 6	PC: 9

Armas: Espada 60 (daño: 1D8 + 1 + 1D6),
Daga 40 (daño: 2D3 + 1D6)
Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3) y Casco (5 puntos de prot. en la cabeza)
Competencias: Buscar 40, Correr 55, Esquivar 60, Forzar Mec. 45, Juego 40, Lanzar 45, Robar 65, Trepar55.

Nota: Cuando el Catites le echa el mal de ojo, Homicio ve aumentado su porcentaje de pifia en un 40% durante 1D6 horas.

Isidro

FUE 10	Altura: 1,65 m.
AGI 14	Peso: 62 kg.
HAB 12	Edad: 35 años
RES 16	Aspecto: 12
PER 10	RR: -50
COM 18	IRR: 150
CUL 20	PC: 22

Armas: Cuchillo 36 (daño: 1D6)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 95, Astrología 60, Con. Plantas 61, Con. Mágico 110, Griego 40, Latín 50, Leer / escribir 70, Psicología 30.
Hechizos:
Nivel 1: Aumentar el conocimiento, Conservación, Detección de venenos
Nivel 2: Concentración, Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego
Nivel 3: Arma invencible, Sumisión
Nivel 4: Invisibilidad, Invocación de ánimas, Invulnerabilidad, Protección mágica
Nivel 5: Aceleración, Inmovilización, Invocar un Djinn, Invocación de ondinas
Nivel 6: Aquelarre a Silcharde

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número3

Criaturas irracionales

Radegunda

FUE	7	Altura: 1,55 m.
AGI	12	Peso: 58 kg.
HAB	13	Edad: 33 años
RES	13	Aspecto: 9
PER	17	RR: -10
COM	17	IRR: 110
CUL	20	PC: 22

Armas: Palo 24 (daño: 1D4 + 1)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 75, Astrología 66, Buscar 34, Con. Plantas 83, Con. Mágico 90, Con. Mineral 35, Prim. Auxilios 26, Psicología 34
Hechizos:
Nivel 1: Abrir cerraduras
Nivel 2: Parálisis, Dominación, Mal de ojo, Concentración
Nivel 3: Sumisión
Nivel 4: Amuleto, Invisibilidad, Despertar a los muertos
Nivel 5: Invocación de ondinas
Nivel 6: Aquelarre a Silcharde

Mujeres Serpiente

Las que moran en Mesa de Zaila.

FUE 15	Altura: 1,75 m.
AGI 15	Peso: 120 kg.
HAB 10	Edad: varía
RES 20	Aspecto: 26 (mujer)
PER 15	RR: 0
COM 15	IRR: 150
CUL 25	PC: 30

Armas: Arco corto 45 (daño: 1D6)
Competencias: Con. Mágico 90, Discreción 45, Elocuencia 70, Seducción 60.
Armadura: carece
Poderes especiales: Curación: pueden curar mágicamente cualquier tipo de dolencia y enfermedad, e incluso devolver la vida a los muertos.
Hechizos:
Nivel 2: Bálsamo de curación, Curación de enfermedades
Nivel 3: Curación de heridas graves

Urraca

FUE	9	Altura: 1,40 m.
AGI	10	Peso: 50 kg.
HAB	12	Edad: 43 años
RES	14	Aspecto: 7
PER	14	RR: -35
COM	20	IRR: 135
CUL	20	PC: 22

Armas: Daga 22 (daño: 2D3)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 65, Astrología 86, Buscar 33, Con. Plantas 63, Con. Mágico 99, Con. Mineral 47, Leyendas 48, Psicología 34.

Hechizos:
Nivel 1: Detección de hechizos, Detección de venenos, Liberación
Nivel 2: Dominación, Mal de ojo
Nivel 3: Sumisión
Nivel 4: Despertar a los muertos, Protección mágica, Vuelo
Nivel 5: Conmoción, Invocar un Djinn, Invocación de ondinas
Nivel 6: Aquelarre a Silcharde
Nota: Si Urraca es convertida en Lamia por el Djinn, sus características, hechizos y algunas de sus competencias
cambiarán (ver las características de la Lamia en el manual).

Catites (Hachib)

FUE 12	Altura: 1,65 m.
AGI 20	Peso: 68 kg.
HAB 20	Edad: 15 años
RES 12	Aspecto: 13
PER 15	RR: 20
COM 5	IRR: 80
CUL 15	PC: 35

Armas: Estilete 30 (daño: 1D4 + 1 + 1D6)
Competencias: Correr 75, Esquivar 70, Esconderse 45, Lanzar 35, Robar 60, Trepar 70.
Armadura: carece
Poderes especiales: Puede lanzar el Mal de ojo sin necesidad de componentes mágicos.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Golem

FUE 35	Altura: 2,30 m.
AGI 10	Peso: 350 kg.
HAB 10	Edad: -
RES Esp.	Aspecto: -
PER 10	RR: 0
COM -	IRR: 175
CUL -	PC: 35

Armas: Puños 45 (daño: 4D6 + 1D3)
Competencias: carece
Armadura: carece
Poderes especiales: como es un ser artificial de tierra, el golem no tiene unos puntos de Resistencia genéricos sino repartidos por sus diferentes localizaciones:

Cabeza: 10
Brazo derecho: 15
Brazo izquierdo: 15
Tronco: 30
Pierna derecha: 15
Pierna izquierda: 15

Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente. (No se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el golem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta el tronco, simplemente será partido por la mitad. Solamente si se le corta la cabeza el golem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue... Lo mismo que si se le borran la letra aleph (“e”) de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños... y eso no es muy sano para la salud.

Muertos

Tanto los muertos que despierten los brujos como los invocados por el Djinn.

FUE 12	Altura: varía
AGI 10	Peso: varía
HAB 8	Edad: están muertos
RES 15	Aspecto: 1
PER 5	RR: 0
COM 2	IRR: 110
CUL 5	PC: 22

Armas: Mordiscos y garras 55 (daño: 1D8); Armas 45 (daño: varía); los invocados por el Djinn no llevan armas, pero los muertos despertados mágicamente podrían llevarlas si portaban una en vida.
Competencias: Todas están al nivel de su base de características.
Armadura: Los invocados por el Djinn no llevan armadura, pero los despertados mágicamente podrían llevarlas si vestían una en vida.
Poderes especiales: No se desmayan ni huyen jamás del combate, y seguirán luchando aún sin brazos o sin piernas.

PNJS secundarios

Alguaciles de Espada

Estos son los guardias que podrían acudir al final de la primera parte para arrestar a los PJS o a las brujas, y también si algún PJ se pasa de la raya estando en la ciudad.

FUE 15	Altura: varía
AGI 15	Peso: varía
HAB 20	Edad: varía
RES 18	Aspecto: varía
PER 15	RR: 65
COM 10	IRR: 35
CUL 7	PC: 7

Armas: Espada 60 (daño: 1D8 + 1 + 1D6)
Competencias: Buscar 30, Correr 45, Discreción 30, Esconderse 30, Mando 20, Otear 30, Psicología 30, Rastrear 30, Tortura 40.
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5) o Cuero con refuerzos (Prot. 3); Casco (+2 ptos. de prot. en la cabeza)

Brujos

Todos los que no se detallan arriba, como Fátima (del grupo de Aquiles) y algunos discípulos de Urraca.

FUE 10	Altura: varía
AGI 14	Peso: varía
HAB 14	Edad: varía
RES 13	Aspecto: varía
PER 15	RR: 15
COM 15	IRR: 85
CUL 17	PC: 17

Armas: Espada 60 (daño: 1D8 + 1 + 1D6)
Competencias: Alquimia 55, Astrología 50, Buscar 30, Con. Mágico 65, Con. Plantas 60, Prim. Auxilios 30, Psicología 30.
Armadura: carecen
Hechizos:
Nivel 1: Revitalización
Nivel 2: Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego, Parálisis
Nivel 3: Arma invencible
Nivel 4: Explosión, Invulnerabilidad

Nota: elegir un máximo de cuatro de estos hechizos.

Rateros

Los ladronzuelos de Córdoba y los hombres de Homicio. Aquí también entran Aquiles, Robaperas y Malaspatas.

FUE 12	Altura: varía
AGI 15	Peso: varía
HAB 20	Edad: varía
RES 15	Aspecto: varía
PER 15	RR: 60
COM 15	IRR: 40
CUL 8	PC: 8

Armas: Espada 45 (daño: 1D8 + 1 + 1D6);
Estilete 35 (daño: 1D4 + 1 + 1D6)
Competencias: Correr 45, Esconderse 35, Escuchar 35, Esquivar 45, Forzar Mec. 40, Robar 65, Trepar 45
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2); algunos pueden llevar casco (4 puntos de prot. en la cabeza)

Soldados

Los soldados que acompañan a Radegunda, los soldados del rey y los guardias y el capitán de Coronel.

FUE 15	Altura: varía
AGI 15	Peso: varía
HAB 15	Edad: varía
RES 20	Aspecto: varía
PER 15	RR: 75
COM 10	IRR: 25
CUL 10	PC: 5

Armas: Espada 65 (daño: 1D8 + 1 + 1D4),
Lanza 65 (daño: 1D6 + 1 + 1D4),
Ballesta 45 (1D10 + 1D4)
Competencias: Buscar 30, Cabalgar 45, Escudo 50, Esquivar 35, Otear 30, Tortura 35.
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5); Casco (7 puntos de prot. en la cabeza)

Vecinos

En esta categoría se engloban las gentes normales y corrientes, tenderos, escribanos, monjes, labradores, pastores, criados y todos los PNJS menores (también los mozos de la posada de Montemayor).

FUE 12	Altura: varía
AGI 14	Peso: varía
HAB 14	Edad: varía
RES 14	Aspecto: varía
PER 12	RR: 55
COM 12	IRR: 45
CUL 12	PC: 9

Armas: Garrote 35 (daño: 1D6);
Cuchillo 35 (daño: 1D6)
Competencias: Comerciar 30, Cond. Carro 45, Escuchar 30, Esconderse 40, Otear 35.
Armadura: carecen.

La caída del señor de Aguilar

CAPÍTULO 2 - La locura del coronel

por Juan Pablo Fernández del Río

Recapitulando

En el primer capítulo vimos cómo se comenzó a gestar la enemistad entre Coronel, el señor de Aguilar, y el mismo rey Pedro I. Alentado por Isidro, Coronel se ha rodeado de un leal grupo de caballeros unidos en contra del rey, que cada vez alberga mayor poder. Y sin duda lo ha demostrado en el capítulo anterior, en el que ejecutó a la antigua reina y a los nobles que la defendieron después de una persecución por toda Córdoba. En la persecución de esta liga de nobles contrarios a él, el rey Pedro I decidió que Coronel, señor de Aguilar, era un objetivo principal a abatir, ya que se mostraba como uno de los cabecillas de esta liga a favor de la reina. Así que el rey decidió despojarlo del señorío que le había otorgado hacía unos años, pero Coronel aplastó al ejército que mandó a Aguilar requiriéndole su feudo.

Año de Nuestro Señor 1352

En el primer capítulo fuimos testigos de cómo los brujos movían los hilos detrás de toda esta parafernalia política. En este capítulo estos brujos desaparecen, pero las tramas que urdieron y los hechos que propiciaron continúan, y han desembocado en una guerra entre Pedro I y Coronel.

Por otra parte, desde que Coronel rechazó al ejército del rey, con una fuerza que nadie esperaba, se ha dedicado a causar destrozos entre las villas pertenecientes a la corona: La Rambla, Santaella, Castro del Río...

Estas poblaciones son saqueadas e incendiadas continuamente por el señor de Aguilar. La situación es ya insostenible para el rey, que ha visto colmada su paciencia. En varias ocasiones se ha reunido con el ambicioso obispo de Córdoba y el personal del Concejo para intentar encontrar una solución, sin llegar nunca a nada.

Pero un día el obispo de Córdoba visitó al rey durante su estancia a la ciudad y le ofreció una posible solución: Men Rodríguez de Viedma, un joven noble que no era partidario de nadie, experto en el asedio a castillos, que había cosechado varias victorias en los enfrentamientos contra otros nobles contrarios a los intereses de su padre. Rodríguez estaba en racha y nadie lo había podido parar hasta ahora, como pasaba con Coronel. Ilusionado, el rey prometió recompensar al obispo si conseguía convencer a Rodríguez de que presentara batalla a Coronel. El ambicioso obispo ya se veía dueño de un arzobispado, pues había conocido a Men Rodríguez a través de su padre, que era amigo suyo, y no creía que tuviera problemas a la hora de convencerlo. Sin embargo, cuando el obispo se reunió con él, éste no daba su brazo a torcer. Se negaba a luchar por los intereses del rey, pues aunque consiguiera una victoria y el rey lo recompensara, era bien sabido que Pedro I era impredecible, y lo mismo podía colmar a un noble de premios y alabanzas que al día siguiente perseguirlo hasta la muerte. Y es que él conocía el caso de Coronel, antiguo ayo del rey, quien le había regalado el señorío de Aguilar, pero después había intentado violar a su hija, lo que había obligado a Coronel a ponerse en su contra. Pero además Men Rodríguez era listo, y sabía que el obispo ganaría algo a cambio de convencerlo para que se uniera a la causa del rey; así que Rodríguez pidió algo a cambio al obispo: debería levantar una iglesia en honor a su madre, que había muerto hace poco. El obispo encontró inaceptable esta proposición y despidió a Rodríguez. Pero el obispo era muy astuto, y pronto encontró la oportunidad de engañar a Rodríguez...

También es de destacar el hecho de que durante este capítulo la magia y los demonios no tendrán ningún efecto sobre la historia (a no ser, claro está, que un PJ mago haga gala de sus habilidades), justo al contrario que en el capítulo I, donde todos los hechos eran movidos por los dos magos protagonistas (Isidro y Urraca).

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

Así como el anterior capítulo discurría entre el señorío de Aguilar y la ciudad de Córdoba, ahora se traslada a la villa de La Rambla, escenario principal de la lucha entre Coronel y el rey y sus súbditos. Sin embargo, la ciudad de Córdoba seguirá siendo un referente en la historia y será frecuentemente visitada por los PJS.

PNJS principales

- Coronel. A lo largo del segundo capítulo se produce una progresión de Coronel hacia un desmesurado delirio de grandeza casi demencial, aunque los PJS no serán testigos de ello hasta el final del capítulo.
Al verse capaz de rechazar todos los ataques del rey, ahora Coronel está atacando a todas las villas de alrededor. Cuando Men Rodríguez le plante cara, Coronel demostrará ser un gran estratega y tener la suficiente fuerza como para desafiar al rey.

- Men Rodríguez de Viedma. Un noble segundón que ha visto la oportunidad de hacer fortuna luchando contra Coronel para defender los intereses del rey. Hace poco murió su madre, a la que tenía un gran cariño, y quiere conseguir la salvación de su alma dedicándole la construcción de una iglesia. Esta idea llegará a obsesionar a Rodríguez, que creerá ver cumplido su cometido cuando el obispo acepte construir la iglesia a cambio de su afiliación al rey. Es un hombre lleno de energía y que sabe muy bien lo que quiere, además de un buen estratega lleno de coraje y valor e interesado sobre todo en defender los intereses de su familia.

- Su Ilustrísima, el obispo de Córdoba. Isidoro es un tipo muy ambicioso que siempre está aprovechándose de cualquier situación para ganar poder y dinero. El tipo no es de fiar, aunque él suele saber esconder su ambición tras una máscara de hombre religioso; sin embargo, no siempre puede conseguirlo, sobre todo cuando se encrespa debido a que las cosas no están saliendo como esperaba. Piensa que puede llegar a ser arzobispo si consigue convencer a Rodríguez de que ayude al rey a vencer a Coronel.

Situación de los PJS

Al comienzo del capítulo, los PJS podrían estar repartidos entre Córdoba y Aguilar, sirviendo a Homicio (el jefe de la banda de ladrones del capítulo anterior) o a Coronel respectivamente. Para que se metan de nuevo en la aventura, lo mejor sería que alguno de los PJS trabajara con Homicio, pero si están todos en Aguilar bastará con que vayan a Córdoba por cualquier razón (enviar un mensaje de Coronel a uno de sus aliados, vigilar a un noble enemigo de Coronel, etc.).

PARTE I: EL MILAGRO DEL NAZARENO

La leyenda

El párroco de la parroquia de Santa María salía corriendo un día del año 1352 como alma que lleva el diablo, con las manos en la cabeza. Las únicas palabras que más o menos se le podían entender eran “¡La han robado!”. Pronto los habitantes del pueblo de La Rambla supieron el porqué de la desesperación del cura.
La reliquia más importante del pueblo, la imagen de Nuestro Padre Jesús Nazareno, había desaparecido. El devoto pueblo lloraba hondamente esta pérdida, nadie llegaba a creerse que jamás volvería a ver la imagen de su Nazareno en procesión. ¿Qué mal bicho les podría haber arrebatado lo que más admiraban? ¿Por qué Dios había permitido esto? El pueblo ahora parecía un cementerio lleno de muertos vivientes, nadie hablaba lo más mínimo y muchos decían que al pueblo le había caído una maldición.
María también lloraba, la pérdida de la imagen de su querido nazareno había sido ya demasiado para ella.

Hacía semanas que no veía a Carlos, su marido. Antes de la desaparición de la imagen, todos murmuraban cosas sobre él, y decían que seguramente se había ahogado, pues Carlos era un marino que salía de vez en cuando a las aguas del Mediterráneo para pescar buenas piezas, pero nunca tardaba mucho más de una semana envolver.
Pero con la tragedia de la desaparición de la imagen ya nadie se acordaba de Carlos, nadie excepto María. Y cual no sería la sorpresa de María cuando, perdida ya toda esperanza, su marido aparecía por la puerta, sonriente, aunque envuelto en sudor y, lo más extraño, con una cruz a cuestas. Carlos soltó la cruz con cuidado y abrazó a su mujer llorando. Casi al mismo tiempo, el cura anunciaba a voces que la imagen había vuelto a la parroquia, pero que le faltaba la cruz. La sorpresa fue tan grande y agradable que todos los vecinos del pueblo dejaron de trabajar en cuanto se enteraron y acudieron a la parroquia para venerar su amada imagen. El cura, al ver a toda gente allí congregada, se disponía a oficiar una misa, y entonces Carlos subió al altar y habló con él. Carlos le pidió que dejara contar algo que le había sucedido, que era muy importante que todos lo supieran y que estaba relacionado con la imagen, y el cura accedió. Entonces, ante la atenta mirada de todos sus vecinos, que también se habían asombrado de verlo allí, se dispuso a hablar:

"Hola a todos, mis queridos amigos y vecinos. Me acabo de enterar de que la imagen de nuestro señor estuvo ausente durante un tiempo, y me veo en la obligación de daros a conocer los maravillosos hechos que han acontecido en mi viaje. Una mañana salí a faenar, y viendo que los pescados no querían caer en mis redes, me vi obligado a zarpar hacia alta mar. Pero tuve muy mala fortuna, de forma que, no sólo no conseguí gran cosa, sino que además me sorprendió una terrible tormenta que volcó mi bote y me llevó a la deriva durante muchas horas. Yo no tenía nada a lo que agarrarme, las olas me empujaban hasta el fondo y en aquellas condiciones era imposible bracear. Luché durante horas por mi vida, pero llegado un punto me encontré tan cansado que ya no pude aguantar más, y me quedé quieto esperando la muerte.

Tragué tanta agua que quedé inconsciente, pero para mi sorpresa, llegué a ver el amanecer de un nuevo día. Noté que flotaba sobre algo a lo que me había agarrado, y mis esperanzas empezaron a crecer. Sin embargo, estaba hambriento y agotado, apenas podía abrir los ojos, y ni siquiera pude ver sobre qué me mantenía a flote. Pasaron unos días y volvía a estar al borde de la muerte, necesitaba beber pronto o moriría. Fue entonces cuando en mi desesperación acerté a ver sobre qué estaba flotando. ¡Una cruz! Pero es que además no era una cruz cualquiera, enseguida la reconocí, supe que era la cruz que lleva acuestas nuestra querida imagen del nazareno".

El asombro de los allí presentes estaba firmemente plasmado en sus miradas y sus exclamaciones, pero pronto callaron para poder oír más sobre aquel asombroso relato, esperanzados de que al final supieran qué había pasado con la cruz.

"Entonces hablé con nuestro Señor, y le pedí que me salvara, y Él habló a través de aquella cruz, y me dijo que pronto estaría a salvo en la orilla, y me pidió que levantara una iglesia en su honor para que su imagen pudiera descansar allí. Yo le prometí que así lo haría, y que todos sabrían pronto del milagro y me ayudarían a construirla, y para agradecerle aún más aquel milagro que había obrado sobre mí, hice un via crucis desde la orilla donde me llevó hasta La Rambla. Acabo de llegar, y la cruz descansa en mi hogar."
Todo el mundo parecía muy contento al oír aquellas palabras, todos menos el párroco, que temía que podía quedarse sin la imagen y sin feligreses. Y así fue como se levantó la iglesia del Sancti Spiritu, famosa porque sus monjes acostumbraban a recoger a los niños abandonados, es decir, obraban de la misma forma que hizo el nazareno con Carlos, "rescatándolos" de las calles. El rey Pedro I la fundó en el año 1353, y desde entonces esta iglesia cobija la imagen del nazareno.

Nota: se han modificado algunos hechos y fechas de esta leyenda para adaptarla al juego.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

La verdadera historia

Carlos salió una tarde soleada hacia las costas de Málaga para probar fortuna, y es que hacía tiempo que los riachos de alrededor no podían ofrecerle gran cosa. Cargó la mula con todos sus enseres de pesca, puso el pequeño bote en un carro y se dispuso a recorrer el largo camino hacia el mar. Pero al alejarse dos kilómetros del pueblo ya no dio ni un paso más, pues fue abordado por un personaje que le preguntaba si quería ganar algo de dinero fácilmente. Carlos asintió con curiosidad; si aquel personaje le podía proporcionar el suficiente dinero no necesitaría marchar a la costa. Este condujo a Carlos a un descampado donde, para su sorpresa, se encontró con un obispo. El obispo le dijo que quería construir una iglesia para la imagen del nazareno en La Rambla, pues el Señor se le había aparecido a un monje y así lo había ordenado. A Carlos le pareció muy buena aquella idea, pero aún no sabía qué papel tendría él en aquella historia.

Entonces el obispo le ofreció una buena suma por permanecer en la ciudad de Córdoba durante unas semanas y luego aparecer por allí y hacer el teatro que ya hemos visto. El obispo le dijo exactamente cuál sería la fecha en la que tendría que volver, la cual le había sido dada por el propio Señor, que haría desaparecer la imagen a voluntad y llevaría la cruz hasta él. A Carlos no le pareció mal aquello, le gustaba la idea de la iglesia y además ganaría bastante dinero. Así que el día elegido lo dejaron a cinco kilómetros del pueblo con la cruz a cuestas. Hasta ahí lo que sabía Carlos. Pero los planes del obispo eran algo diferentes a los que le contó. El superior del Monasterio de los Trinitarios de Córdoba, Francisco, había sido abordado por el obispo, quien le había contado que le habían llegado rumores de que la imagen del nazareno estaba siendo profanada (lo cual es falso). Francisco estaba muy sensible en relación con este tema, ya que esa imagen estuvo en un principio destinada al Monasterio de los Trinitarios de Córdoba, pero al final el escultor se la donó al párroco de La Rambla, y nunca supo por qué. Estuvo hablando largo y tendido con el obispo y al final acordaron que Francisco contrataría a un grupo para que robara la imagen de la parroquia y fuera llevada al monasterio hasta que pudieran levantar una iglesia en el pueblo para que descansara allí bajo el amparo de los trinitarios.

Sin embargo, el obispo estaba utilizando al pobre Francisco. En cuanto el grupo contratado consiguió la imagen, unos bandidos contratados por el obispo les estaban esperando. Algunos días después del teatro de Carlos llegó el momento de que apareciera un arcediano para anunciar a los pueblerinos que el milagro había llegado a oídos del obispo y que le había impresionado tanto que iba a financiar la construcción de la iglesia. Pero, ¿por qué tiene tanto interés el obispo en construir una iglesia y guardar en ella la imagen del nazareno? Simplemente, porque así contentaría a Men Rodríguez, que le había pedido que levantara una iglesia en honor a su madre, y haría que se uniera al rey. Pero el obispo no tiene la menor intención de construir la iglesia; al correrse la voz de que la imagen ha obrado un milagro vendrían muchos viajantes a visitar la iglesia, y eso le proporcionará una buena fuente de ingresos, la gente se congregará y donará dinero para el santo, el cual podrá ser reclamado para la construcción de la iglesia; además los monjes se pondrán a trabajar en sus huertos y fabricarán pan que venderán a la población y cuyo dinero se destinará al mismo fin. Pero los planes del obispo son quedarse con el dinero gracias al tesorero, que es su cómplice, y que los demás se las apañen como puedan para construir la iglesia, ya que para que Rodríguez acepte unirse al rey, éste sólo necesita ver que la iglesia se está construyendo. El dinero lo recogerá por medio de este tesorero, pero Francisco (si aún vive, y si no cualquier otro monje superior en su lugar) está interesado de verdad levantar la iglesia, así que al cabo del tiempo, al ver la mala administración que el obispo hace del dinero, pedirá explicaciones al tesorero y empezará a quedarse con parte del mismo para la iglesia. El obispo se dará cuenta e intentará por todos los medios quedarse con el botín.

El comienzo

Los PJS serán abordados por Francisco para que lleven a cabo el robo de la imagen. Si los PJS se niegan les dirá que la imagen del nazareno no recibe el trato que merece en la parroquia donde está, y que su intención es levantar una iglesia donde poder guardarla. Si algún PJ trabaja para Homicio, Francisco podría hablar con Homicio y éste podría encargarle el trabajo a los PJS.

Campaña: La caída del señor de Aguilar (2)
La locura del coronel
por Juan Pablo Fernández del Río

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Si nadie trabaja para Homicio tendrás que recurrir a la típica taberna con el cartel de “Se busca aventureros”, a no ser que se te ocurra alguna otra idea. En un principio lo que deberían hacer los PJS es introducirse en la iglesia y robar la imagen cuando no haya nadie. Pueden hacerlo de varias formas, robando la llave del párroco, entrando por algún lugar otro lugar (los tejados), etc.

Enrique

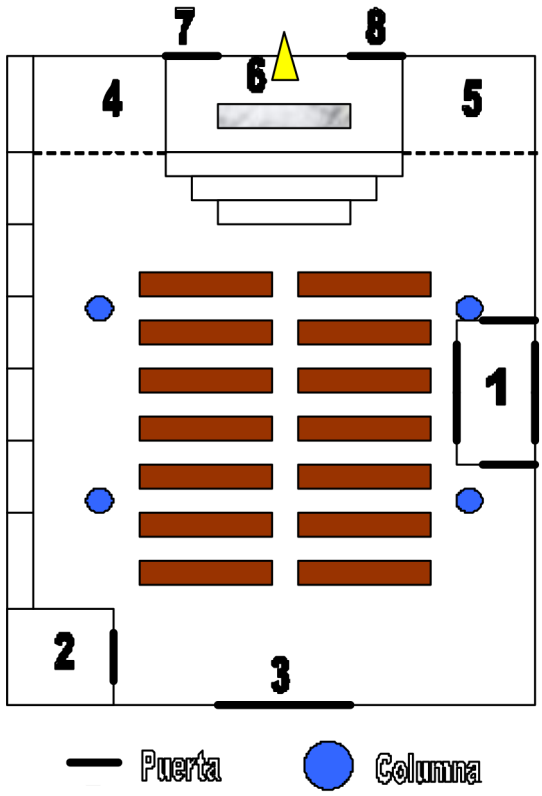
En cualquier momento de la historia mientras estén en La Rambla (pero no al final), incluso antes de llegar, los PJS se encontrarán en el camino o en el pueblo con un grupo de cuatro matones que están acosando a un chico de unos 15 años que se llama Enrique. Lo empujan pasándoselo unos a otros, todos ríen (menos el pobre Enrique), mientras Enrique protege algo bajo su vientre. Se trata de una bolsa de monedas que ha ido ahorrando durante unos años para comprar un carro, pues dispone de un asno que heredó de su padre. En el pueblo y en feudos y pueblos de alrededor se produce bastante lana, y desde hace tiempo Enrique está pensando en comprarse un carro para negociar con los productores de lana y ofrecerles la posibilidad de llevarla a Córdoba, ahorrándole el viaje a ellos, a cambio de unos maravedíes (en otras palabras, quiere hacerse mercader de lanas). Así tal vez pueda salir del pozo en el que se encuentran él y su hermana desde que murió su padre. Si los PJS le ayudan les estará muy agradecido y les dirá que no tiene nada que ofrecerles, pero que siempre que vayan a La Rambla y necesiten de su ayuda podrán contar con él. Aparentemente no es mucho, pero los PJS no saben que los hechos que les van a acontecer les pueden llevar a una situación en la que sólo Enrique podrá salvarlos (ver el final). Por cierto, si durante la pelea uno de los matones cae o los PJS hieren a dos o más, huirán de allí (lo que demuestra que sólo eran unos cobardes abusones).

La parroquia

Está construida sobre una antigua aljama. La fachada es alargada y en el centro hay una gran puerta de madera bajo un arco de medio punto. Desde fuera también se puede ver el campanario a la izquierda. Se accede a ella a través de un atrio enlosado con dos puertas a los lados y una más grande al frente (1). La grande se abre solamente para permitir la salida a los feligreses, para entrar se usan las laterales y la principal (3). En la parte occidental de la iglesia hay pequeños huecos dedicados a albergar imágenes de algunos santos. En el centro de la nave se distribuyen dos filas de banquetas de madera que recorren todo lo largo de la iglesia. Al sur, en la esquina derecha, se encuentra el campanario (2), al cual se accede a través de una puerta de madera lisa; se nota que es una construcción más reciente. Justo al lado está la puerta principal (3). En la parte superior a la derecha está el coro (4), lugar donde se reúnen los religiosos para cantar sus oraciones. En la parte superior izquierda se encuentra la pila bautismal (5), de plata. Se accede al altar a través de unos anchos escalones. Detrás del altar se encuentran dos lujosos sillones destinados a los obispos y otras presencias importantes, y justo en la pared del fondo, tras el altar, está el hueco donde se encuentra la imagen del nazareno (6). A su izquierda hay una puerta gruesa de madera que conduce a la sacristía (7). Dentro de la sacristía se pueden encontrar algunos objetos de valor, como una bandeja de plata y otros instrumentos destinados al culto. A la derecha de la imagen hay una puerta idéntica a la de la sacristía que conduce al hogar del párroco (8), sencillo pero espacioso. Todas las puertas están cerradas, y podrán ser abiertas con tiradas de forzar mecanismos. Si se usan ganzúas, no pasa nada. Si no, harán mucho ruido y el párroco se despertará si no pasan una tirada de Suerte con bonus de +25% y el párroco pasa una tirada de escuchar con bonus de +25%.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4



La imagen

Es una gran obra de arte. La expresión del nazareno denota una gran angustia, a la vez que tristeza y cansancio.
Viste ropajes grises y porta una cruz de madera. Tiene una corona negra de espinas sobre su cabeza.
Su cabello es oscuro. Tanto los ropajes como la cruz se pueden separar de la imagen. Su punto fuerte reside en sus proporciones prácticamente perfectas, y en la solemnidad que le ha otorgado el autor. Dicho de otra forma, se nota que es el verdadero hijo de Dios el que porta la cruz, y no un judío cualquiera. Su fuerza expresiva hará dudar a los PJS cuando la vean. Si no pasan una tirada de Resistencia x 3 (x 1 si son religiosos, x 5 si no son cristianos), diles algo como esto: “No has podido evitar detener tu mirada en el rostro del nazareno. Al mirar sus ojos sientes verdadera lástima por él, empiezas a pensar que todo esto es un error”. Con una pifia les dirás lo siguiente: “Detienes tu mirada en los ojos del nazareno. Una profunda tristeza te embarga mientras contemplas sus ojos. Empiezas a pensar que quedarás maldito por siempre al cometer semejante atrocidad.
Te empiezas a poner bastante nervioso...”.
Los demás PJS notarán esto si sacan una tirada de psicología, y no necesitarán tirada para darse cuenta si el PJ sacó una pifia. La imagen se puede coger en brazos como si de una persona se tratase, tiene articulados los brazos y las piernas. Un PJ debería llevar la imagen y otro la cruz, para repartirse un poco el peso.

El robo

Los PJS podrían seguir varios caminos:
- Atacar al párroco, que es quien tiene la llave de la parroquia.
- Entrar en casa del párroco para buscar la llave.
- Usar un hechizo de abrir cerraduras con la puerta de la iglesia.
- Forzar la cerradura. Si lo hacen sin ganzúas harán bastante ruido. El PJ que la fuerce deberá pasar una tirada de Suerte con bonus de +25% o el párroco escuchará el ruido y saldrá a investigar. El PJ tendrá un malus de -25% a la tirada de forzar mecanismos, ya que el tipo de cerradura no es el habitual y es algo más compleja de lo normal.
- Trepar al tejado y descender por el campanario. Para ello podrán trepar por la casa del cura y trepar de nuevo las paredes de la iglesia desde el tejado de la casa del cura (su casa está adosada a la iglesia), pero deberían tener una cuerda de al menos 30 metros (o empalmar unas cuantas) y pasar tres tiradas de trepar con bonus de +50 para no caerse cuando estén descendiendo por el campanario. Si fallan deberán tirar por Agilidad x 3 para evitar caerse. Si sacan pifia se caen directamente. Si se caen recibirán un daño de 9D6 si cayeron en la primera tirada, 6D6 en la segunda y 3D6 en la tercera. Recuerda que podrán reducir el daño a la mitad con una tirada de saltar. Una vez dentro, deberán encontrar la manera de abrir la puerta, que sigue cerrada.
- Cualquier otra cosa que se les ocurra.

Cuando salgan de la iglesia con el pesado botín, deberán salir del pueblo cuanto antes. Si son altas horas de la noche (de las 2 a las 5) nadie les verá, pero de 12 a 2 de la noche y de 5 a 6 existe un riesgo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

El que tenga menos puntos de Suerte deberá hacer una tirada, y si no la pasa aparecerán 1D4 vecinos del pueblo (a saber lo que estaban haciendo a esas horas); si alguno de estos sujetos pasa una tirada de otear les verá y distinguirá perfectamente la imagen del nazareno, y sin duda alertarán a todo el mundo y les perseguirán.

A la salida del pueblo los PJS se verán sorprendidos por el grupo de bandidos del obispo, que les querrán quitar la imagen. Lucharán con fiereza (los pobres están desesperados por pillar unas perras para poder comer algo), pero en cuanto tengan la imagen y la cruz en su poder se irán. Si caen la mitad de ellos o más, los demás huirán.

Después de esto, si los PJS conservan la imagen y la cruz en su poder, no deberían tener más problemas para llegar al lugar de reunión con Francisco (fuera de Córdoba, por supuesto, pues unos individuos portando una imagen y una cruz llaman mucho la atención), que les dará la recompensa acordada: 500 monedas de plata a repartir entre todos, y no volverán a oír del tema hasta pasado un mes.

La persecución de la Fraternitas Vera Lucis

Al mes siguiente, uno de los PJS se enterará de que Francisco ha sido asesinado en Córdoba. La razón de esto es que la desaparición del nazareno ha llegado a oídos de Luis de Luna, pater cordubensis de la Fraternitas Vera Lucis, cuyos miembros han investigado por su cuenta y han pillado a Francisco, delatado por el propio obispo antes de llevarse a cabo el robo, y al que espiaron gracias a un topo de la banda de Homicio al que han comprado. Francisco, bajo tortura, le dio las identidades de los PJS a Luis, que no se ha creído, por otra parte, que el obispo pueda estar detrás del robo de la cruz, cosa que piensa averiguar cuando capture a los PJS. Pero el asesinato de Francisco sólo ocurrirá si los PJS consiguieron llevarle la cruz. Si los bandidos les robaron la cruz, en su lugar será asesinado un PNJ con lazos afectivos especiales hacia uno de los PJS (debe residir también en la ciudad), y si Francisco fue asesinado, este PNJ será asesinado tres días después (es decir, que morirá de todas formas). El PNJ será asesinado por error por la Fraternitas, creyendo que se trataba del PJ (por lo que deberá ser de su mismo sexo). La identidad del PNJ queda a discreción del DJ.
Si los PJS siguen sin investigar habrá un tercer asesinato de alguien cercano a ellos, y si hay un cuarto se cobrarán la vida de uno de los PJS.
Alrededor de uno de los asesinatos (pero no el de Francisco, ya que los monjes lo enterrarán e impedirán que los PJS investiguen en el monasterio) deberían encontrar las siguientes pruebas, cada una con una tirada de buscar en el orden en que aparecen:

- Un pequeño trozo de metal: los PJS guerreros lo reconocerán enseguida como un trozo de una hoja de espada. Si la llevan a un herrero les dirá que parece el metal utilizado en la construcción de una espada normal.

- Un trozo de naipe: si alguno de los PJS han estado antes en el mesón de las Tafurerías, podrían investigar en la collación de San Andrés, específicamente en los mesones de la Plaza de San Salvador, lugar donde se sabe que se juega a los naipes clandestinamente.

Descubrirán que estos objetos no pertenecen al asesinado porque si registran un poco verán que ni poseía arma alguna ni encontrarán el resto del naipe ni barajas de cartas, ni nada relacionado con el juego (y de todas formas, al ser familia del PJ, se supone que este lo conocía lo suficiente como para llegar a esta conclusión).
También verán que toda la casa está patas arriba, se nota que han estado buscando algo (con una tirada de Percepción x 3).

En los mesones

Los PJS tienen dos pistas: saben que el asesino juega a las cartas y que tiene una espada a la que le falta un pequeño trozo en el filo. Esto hace que los primeros sospechosos sean Homicio y su banda de ladrones y tramposos, que se dedican a ganar dinero cortando las bolsas de los despistados que se acercan a contemplar los puestos de los mercaderes de la Plaza de San Salvador y atrayendo a "primos" al mesón de las Tafurerías, donde les sacan la pasta a basede hacer trampas jugando a los naipes.

Se puede encontrar a Homicio en el mesón, rodeado de algunos de sus hombres mal encarados, algunos de los cuales llevan sus espadas envainadas (para más información, consulta la parte III del capítulo I). Si preguntan sin rodeos sobre el asesinato a Homicio, éste les dirá que él no ha tenido nada que ver, lo cual es verdad. Justo cuando los PJS vayan a salir del mesón, hazles tirar por otear. Quien pase la tirada verá un hombre que se acaba de sentar en una mesa y que juega a las cartas con otros. Lleva una espada al cinto, pero no tiene vaina, y lo más interesante... ¡Su hoja está mellada! Los PJS deberían de actuar con precaución, ya que este es un hombre de Homicio, quien saldrá en su defensa si lo atacan. Lo mejor es esperar que salga, pillarlo por sorpresa e inmovilizarlo. Dirá bajo tortura que él estuvo presente en el asesinato, pero que sólo es un cómplice.

Él fue el encargado de espiar a uno de los PJS y de conducir a los asesinos a su casa (o a casa del familiar asesinado, a quien seguiría por error), un total de diez hombres. Con otra tirada de tortura dirá el lugar donde se encontraron, que es en la Iglesia de San Andrés, el domingo, durante la misa a la que acuden los enfermos del Hospital de la Sangre. No sabe quiénes son ni dónde encontrarlos.

Todos al acecho

A los PJS no les queda otro remedio que acudir a la iglesia el domingo y tener los ojos abiertos en busca de pistas. La iglesia es bastante sencilla. Dentro una hilera de banquetas de madera flanqueadas por multitud de cirios conduce al altar, detrás del cual se encuentra la imagen del apóstol San Andrés. Antes de que se presente el párroco, la gente comenzará a llegar y ocupará las primeras bancas (los PJS no deberían acudir armados a la iglesia, al menos no con armas claramente visibles), y luego aparecerá un tipo delgado y con sobrios ropajes, aunque con porte de persona importante, seguido de los enfermos del Hospital de la Sangre, que está enfrente de la iglesia, y algunos de los encargados del hospital. A cualquiera que pregunten les dirá que el tipo es Luis de Luna, fundador del hospital y además Secretario del Concejo de Córdoba.

Verán que los enfermos son en realidad locos que no prestan la más mínima atención a la misa y que emiten gemidos y mantienen sus miradas perdidas.

Dos o tres de ellos tienen las manos atadas y la boca amordazada (pues Luis sospecha que sean brujos). En un momento dado, Luis se encontrará con la mirada de los PJS y se mostrará sorprendido, aunque lo intentará disimular. Los PJS pueden descubrir su sorpresa con una tirada de psicología. Entonces, disimuladamente, saldrá de la iglesia (se ha dado cuenta de que los PJS son las personas que busca, por la descripción que hizo de ellos el asesinado). En ese momento sólo lleva encima un cuchillo. Irá directamente al hospital y cerrará sus puertas. Si los PJS llaman, uno de los encargados abrirá un postigo y les dirá que don Luis se sintió mal durante la misa y que está indispuesto. Pero claro, al final de la misa volverán a abrir las puertas del hospital para meter allí a los locos.

Los PJS podrían tomar varios caminos:

- Intentar introducirse en el hospital
- Esperar a que salga Luis

Si se meten en el hospital disfrazados de locos o de cualquier otra forma, Luis habrá tomado precauciones y estará bien preparado. Unos diez enfermeros se abalanzarán sobre los PJS, los inmovilizarán y los meterán en celdas atados de pies y manos y los amordazarán, y cuando Luis venga a verlos los bajará a unos sótanos donde los torturará hasta la muerte...

Pero los PJS aún tendrían una oportunidad si son capturados, antes de que Luis venga a por ellos, pues en las celdas contiguas a ellos hay un par de PNJS magos que están usando los hechizos de Liberación y Abrir cerraduras para escapar de allí...

Si esperan a que salga Luis, verán salir a unos tres enfermeros que toman distintas direcciones.

- El primero se mete en un mesón y se encuentra con unos amigos, y luego se va a su casa en la collación de Santa Marina y San Lorenzo acompañado por ellos.

- El segundo hace exactamente igual que el primero, pero visita un mesón distinto y se va solo a su casa , que está en la collación de San Salvador y Santo Domingo.

- El tercero comienza a dar vueltas por varias calles sin dirigirse a ningún sitio en particular, pero procurando tomar la dirección de las calles más concurridas, y al cabo de un rato vuelve al hospital (todo esto para despistar a los PJS).

Minutos después sale un cuarto enfermero que se dirige a avisar a los miembros de la Fraternitas, que están en un mesón de la collación de San Nicolás de la Ajerquía. Doblan en número a los PJS. Si los PJS siguen al enfermero le verán hablar con unos tipos normales y corrientes, pero armados. Es decir, que no se darán cuenta de que pertenecen a la Fraternitas. Los PJS deberían darse cuenta de que son demasiados como para enfrentarse con ellos, y que deberían pillarlos uno por uno. Lo primero que harán será acudir al Hospital de la Sangre, pero si no tienen un encuentro con los PJS, más tarde cada uno se dedicará a hacer sus cosas.

Vamos a suponer que hay un máximo de diez miembros de la Fraternitas emparejados en tres o cuatro grupos (si crees que debería haber más, te dejo a ti el trabajo de describir lo que hacen durante el día, y si hubiera menos, simplemente elimina a tu gusto los PNJS que no sean necesarios), y presentaremos en una tabla lo que van a hacer a lo largo del día. Los PJS podrán seguirlos con tiradas de discreción. Con un fallo les pierden la pista y con una pifia son descubiertos y reconocidos por el PNJ (por la descripción que hizo Francisco o el familiar de los PJS mientras era torturado). Llegada la noche, o si caminan por calles silenciosas y solitarias, los PNJS tienen derecho a una tirada de escuchar si los PJS fallan la tirada de discreción.

9:00 Todos duermen en un mesón de la collación de Santa Marina y San Andrés; a esta hora se despiertan y bajan a desayunar, sin olvidar sus armas, las cuales guardan en sus vainas.

10:00 Se dirigen al Hospital de la Sangre, donde se reúnen con Luis y los demás miembros de la Fraternitas. Entre todos se ponen al tanto de nuevas pistas sobre los profanadores de la imagen (los PJS) si tienen algo nuevo que aportar. Luis reparte el trabajo de investigación entre los diferentes grupos.

11:00 Los grupos indagan por diferentes barrios (collaciones) por separado. Preguntan a la gente, tal vez entran en alguna casa abandonada pensando que es ahí donde podrían esconderse los PJS, visitan algunas tabernas e investigan sus habitaciones, acuden a alguna iglesia o algún monasterio, miran por plazas concurridas, etc.

15:00 Todos los grupos hacen una parada para comer más o menos alrededor de esta hora, pero lo hacen por separado (es decir, que no quedan todos los grupos para comer juntos en la misma taberna).

16:00 Más o menos una hora después reanudan su búsqueda, y lo harán hasta que comience a oscurecer, pues saben que la noche otorga poderes a los adoradores del diablo a quienes suelen perseguir.

19:00 Es el momento en el que se los puede encontrar más relajados, se reúnen todos en el mesón donde se alojan, cenan, beben y algunos se divierten con las prostitutas. Se suelen separar según lo que estén haciendo: habrá un grupo al que le guste beber y se sienten en torno a una mesa en la taberna (si están borrachos tendrán un malus de -25 a -50 a todas sus acciones dependiendo de lo borrachos que estén), otros subirán a sus habitaciones con alguna prostituta, otros incluso podrían salir a dar un paseo, acompañados o en solitario.

Este patrón se seguirá todos los días, pero ten en cuenta que si los PNJS descubren a los PJS podrían no querer llamar su atención y pillarlos por sorpresa. Como Luis sabe por dónde andan cada uno, puede reunirlos a todos en una hora y dar caza a los PJS.

Para dar un poco de emoción a la cosa y que no pase todos los días lo mismo, podrías introducir los siguientes eventos, cada uno un día diferente:

1. El grupo que siguen los PJS siguen una pista falsa y se introducen en el escondite de una pequeña banda de ladrones (podrían pertenecer a la banda de Homicio). Surgirá un enfrentamiento entre ellos, momento que pueden aprovechar los PJS para unirse a los ladrones en la lucha y enfrentarse a los de la Fraternitas. Si deciden esperar escondidos, los de la Fraternitas abatirán a los ladrones sin ningún problema y sin que reciban heridas de ellos.

2. Esta pelea podría producirse en una taberna concurrida, debido a que alguien se está sintiendo observado y descubre que los de la Fraternitas le están siguiendo (de nuevo una pista falsa), y monta una pelea para escabullirse de ellos.

3. Una persona a la que se haya acercado el grupo de la Fraternitas para preguntar podría avisar a los PJS de que les están buscando y decirles a dónde se dirigen exactamente (por las pistas que les haya dado) para que los PJS puedan tenderles una emboscada.

4. Esta misma persona podría decantarse a favor del grupo de la Fraternitas y avisarles a escondidas de que el grupo de PJS les está siguiendo. Se las arreglarán para darles esquinazo y tender una emboscada a los PJS.

5. También puedes hacer que el grupo de la Fraternitas realice una buena acción. Tal vez esto no se lo esperen los PJS, que seguramente los vean como gente malvada y despiadada. Uno de los miembros del grupo podría hacer algo por un PJ, ayudarlo en una emboscada de unos ladrones, empujarlo para que no lo arrolle un carro tirado por un caballo desbocado, etc.
Éste no reconocerá al PJ en un principio, y podría incluso hacerse amigo de los PJS, pero en cuanto se entere de quiénes son no dudará en matarlos (así se darán cuenta de lo fanáticos que son).

Ten en cuenta que a medida que vayan eliminando a los diferentes grupos, los miembros de la Fraternitas estarán mucho más alarmados por la desaparición de sus compañeros y se pondrán más alerta.

Pero claro está que los PJS no tienen por qué haber descubierto que Luis de Luna los miraba de forma extraña, o pudieron entretenerse demasiado con los tres enfermeros que salieron antes del que fue a avisar a los hombres de la Fraternitas. Si esto fuera así, los PJS se podrían ver sorprendidos en cualquier momento por ellos. Esto también puede ocurrir si los PJS pierden el rastro de uno de los PNJS a los que estuvieran siguiendo y éstos advirtieran su presencia. Entonces se cambiarán las tornas y serán los PJS los acechados.

Por otra parte, los PJS también podrían descubrir a uno de los grupos por casualidad y dedicarse a vigilarlo.
En cualquier caso, como DJ, eres libre de manejar la situación a tu gusto y dirigir el desarrollo de la aventura de la forma que consideres más oportuna.

La aventura transcurrirá normalmente hasta que quede un solo grupo de la Fraternitas. Cuando esto ocurra, este grupo no saldrá del Hospital de la Sangre a la hora a la que salen siempre, sino que se quedará allí. A estas alturas saben que están siendo observados, así que Luis dirá a uno de los enfermeros que se dirija a su casa y luego vuelva para ver si puede descubrir a los PJS. Los PJS sólo verán salir al enfermero, pero si no lo siguen no lo verán llegar y éste los descubrirá si están vigilando el hospital. A partir de entonces Luis sabrá dónde se encuentran a través de este “enfermero - espía”. Los PJS deberían vigilar el hospital, pero tal vez al ver que no sale el grupo que están persiguiendo se huelan algo raro y quieran irse de allí. En este caso no importa cómo, pero deben ser descubiertos por el espía para continuar con el final de esta parte de la aventura, que es algo más lineal.

La trampa

Mientras tanto, el Concejo de Córdoba ha abierto una investigación para descubrir a los asesinos de Francisco, la cual está en manos de un grupo de alguaciles de espada. Luis lo sabe, y se le ha ocurrido una buena idea para quitarse de encima a los PJS. Algunos espías de Luis han estado observando los movimientos de estos alguaciles de espada para asegurarse de que no les siguen la pista. El plan de Luis es el siguiente.

En este punto los PJS no saben que Luis les ha descubierto, así que dará instrucciones para que el grupo de la Fraternitas aparezca ante sus ojos fingiendo que no los han visto, mientras miran continuamente en ambas direcciones (lo cual hará pensar a los PJS que los están buscando o que van a hacer algo sospechoso). Se dirigirán al lugar donde están investigando los alguaciles de espada, pero llegarán hasta allí a través de calles muy concurridas en las que se agolpa el gentío y es casi imposible avanzar sin dar empujones. En uno de estos empujones, el “enfermero - espía” de antes se las arreglará para introducir un pequeño objeto en las ropas de uno de los PJS. Este objeto podría ser un rosario, un anillo, o algo pequeño típico de un monje; se trata de un peculiar objeto perteneciente a Francisco. El PJ no se dará cuenta de nada a menos que pase una tirada de Percepción x 1 (lo cual podría cambiar mucho las cosas).

El caso es que los de la Fraternitas avanzarán despacio, cerciorándose de que los PJS les están siguiendo (para darse cuenta de esto, de nuevo una tirada de Percepción x 1) pero sin dejar que se acerquen demasiado, ya que los PJS podrían aprovechar la confusión de la muchedumbre para apuñalarlos por la espalda. Al llegar donde se encuentran los alguaciles desaparecerán de los ojos de los PJS, el “enfermero - espía” chocará con el PJ al que le introdujo el objeto cuando estén cerca de los alguaciles, y cuando el objeto llegue a parar al suelo, el espía gritará acusando a los PJS del asesinato de Francisco, ante lo cual los cinco o seis alguaciles procederán a detenerlos, y si se resisten, los miebros de la Fraternitas se unirán a los alguaciles. Los PJS serán torturados hasta que confiesen el robo de la imagen del nazareno (no podrán confesar que han matado a Francisco porque no lo han hecho, pero confesarán el robo). En el juicio se presentarán cargos por robo; prácticamente los PJS están acabados, ya que el robo de una imagen es un sacrilegio que se castiga con la muerte. Los juicios se harán por separado para cada PJ. Si alguno consigue librarse de la condena a muerte, mejor, así podrá pensar algo para salvar a sus compañeros. Sin embargo, al juicio acudirá alguien de La Rambla con amigos influyentes en el Concejo que pedirá que los PJS sean ejecutados en La Rambla.

El final

Los PJS condenados a muerte serán conducidos a La Rambla acompañados de un grupo de alguaciles (máximo tres), un miembro del Concejo y un verdugo. Si quedó algún PJ libre podría intentar detenerlos y liberar a sus compañeros por el camino, pero si lo consigue, Luis y los demás miembros que quedan de la Fraternitas Vera Lucis los capturarán y los llevarán a La Rambla. Una vez allí, todos los vecinos del pueblo estarán esperando a los culpables de la desaparición de la imagen. Les arrojarán tomates, hortalizas, piedras y escupitajos, les pondrán la zancadilla y alborotarán tanto que los PJS deben, paradójicamente, temer por su vida antes de que sean ejecutados. Los alguaciles apenas pueden contener al gentío. Sin embargo, justo en ese momento aparecerá el cura gritando a diestro y siniestro que la imagen está de nuevo en la iglesia.

Mucha gente irá a la iglesia, estupefacta por tan buenas nuevas y olvidándose de los PJS. El séquito encargado de ejecutar a los PJS también se quedará aturdido y sin saber qué hacer. El miembro del Concejo irá a la iglesia y pedirá a los alguaciles que vigilen a los PJS. Y en este momento ya todo depende de una cosa:

¿te acuerdas de Enrique, el muchacho de La Rambla al que encontraron los PJS siendo víctima de las bravuconerías de unos matones? Pues bien, si los PJS ayudaron a Enrique, éste aparecerá sigilosamente y cortará las ataduras de los PJS, uno por uno, y les proporcionará unos cuchillos. En cuanto los alguaciles vean que los PJS están libres intentarán reducirlos.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

A estos se unirán los miembros de la Fraternitas Vera Lucis, que estaban espiando para cerciorarse de que los PJS eran ejecutados. Enrique les ayudará, pero en cuanto lo hieran huirá.
Los PJS se verán obligados a luchar con cuchillos (por lo que deberían buscar el melé), pero en cuanto consigan deshacerse de algunos de sus enemigos podrán coger sus armas.
Si en cambio no ayudaron a Enrique, este no les ayudará a ellos, y los miembros de la Fraternitas, al ver que tal vez no vayan a ser ejecutados, aprovecharán este momento para atacarles.
Seguramente los alguaciles quieran impedirlo y se enfrenten a ellos, pero los PJS están maniatados, y tal vez lo único que puedan hacer es esquivar, correr... y rezar. La mejor solución en este caso sería correr hacia la iglesia, donde se agolpa la gente en estos momentos, y confundirse entre ellos (con tirada de discreción), ante lo cual los de la Fraternitas se verán obligados a retirarse, y además no entrarán armados a la iglesia.

Puntos de Aprendizaje

· Por llevar la imagen a Francisco: 10 PA

· Por deshacerse de todos los miembros de la Fraternitas Vera Lucis: 20 PA

· Por ideas e interpretación: hasta 10 PA

PARTE II: HISTORIA DE UNA IGLESIA Y UNA GUERRA

Apunte histórico

Aunque en el transcurso de la aventura he intentado ser más o menos fiel a los hechos históricos, muchas veces también he fantaseado un poco en pro de la aventura. Es lo que ocurre con esta parte de la historia que os presento ahora.
Ahora la historia gira en torno a la iglesia del Santi Spiritus. Su historia es la siguiente: cuando Pedro I estuvo acampado en el cerro del Mentidero, lugar cercano a La Rambla, durante el sitio de Aguilar, la villa de La Rambla pidió al rey que en atención a que éste pueblo era punto de parada en el camino real de Granada y los viajeros tenían que pernoctar en él, se le concediese la gracia de que a la salida del mismo y contiguo a dicho camino se estableciese un convento de antonianos con hospedería para viajeros, hospital para los mismos y para los vecinos del pueblo. El rey mandó a Alburquerque (¿lo recuerdan?) que extendiese la Real Cédula otorgando la gracia pedida que lleva la fecha del 25 de febrero de 1353. Las obras duraron diez años y tomaron posesión del convento e iglesia los Canónigos Reguladores de San Agustín, dedicándola a San Antonio Abad.

Así pues en el transcurso de esta parte se fantasea con un intento de construir una iglesia para guardar en ella la imagen del nazareno. La villa de La Rambla pide al rey la construcción de la iglesia, pero éste está demasiado ocupado en su guerra contra Coronel, y el malvado obispo se aprovecha de esta situación, hace creer a Men Rodríguez que va a levantar la iglesia para que él acepte ir a luchar contra Coronel pero todo queda ahí. Al final se supone que los PJS descubren los verdaderos planes del obispo, y cuando Men Rodríguez muere en la guerra, la ayuda económica desaparece y no será hasta el año siguiente cuando el rey escuche al pueblo de La Rambla y le conceda la construcción de la iglesia.

Introducción

La parte II transcurre aún entre Córdoba y La Rambla, un mes después de lo acontecido en la parte I.

Gracias a Carlos y a su buen manejo de la situación, el obispo ha conseguido engañar a todo el mundo y comenzar la construcción de una iglesia para albergar en ella la ya famosa imagen del nazareno, aunque personalmente lo que ha conseguido al comenzar a construir la iglesia es ganarse a Men Rodríguez como aliado. El obispo no puede ni tiene intención de hacerse cargo del gasto que va a suponer la construcción de la iglesia; en lugar de esto fue a La Rambla y habló a los vecinos del pueblo durante la misa, animándoles a ayudar en la construcción de la iglesia. Algunos monjes del Monasterio de los Trinitarios de Córdoba se han desplazado aquí para trabajar con el fin de ganar dinero para la iglesia. Lo único que pueden hacer ellos es vender sus productos (pan y poco más) en el mercado del pueblo. Por otro lado, Men Rodríguez llegó a La Rambla cuando acudió el obispo para concienciar a las gentes del pueblo para que hicieran el esfuerzo por su tan querida imagen del nazareno, y al comprobar que la iglesia iba a ser construida aceptó de inmediato unirse a los planes del rey. Pero el obispo ha visto una buena fuente de ingresos en la imagen, ya que muchos viajeros acuden al pueblo sólo para verla y aportan alguna ayuda económica para la construcción de la iglesia, y quiere impedir a toda costa que ésta se construya. Si el presupuesto no es suficiente y no avanza el proyecto, la gente de La Rambla se desilusionará y perderá interés, y entonces el obispo podrá requerir la imagen para que pueda ser guardada en un lugar “digno de ella” (lo que quiere es quedársela y venderla por una fortuna, el muy jodío...).

Sobre el desarrollo de esta parte

A continuación se dan los datos necesarios para que se pueda desarrollar esta parte del capítulo, pero tal vez te sorprendas al ir leyendo y ver que la acción no se desarrolla de forma más o menos lineal, como suele ocurrir. Es decir, no te encontrarás con un texto del tipo “Ahora pasa esto y después esto otro”.

Me limitaré a ofrecer todos los datos necesarios, pues en esta parte va a primar la investigación sobre la acción, de forma que pueden ocurrir cosas muy distintas dependiendo de lo que hagan los PJS y en qué momento lo hagan. Dicho esto, vamos allá.

PNJS implicados en la historia

A continuación se presenta cada PNJ importante, su personalidad, sus intenciones y su papel en la historia.

Tú serás el encargado de diseñar el “guión”, es decir, de decidir en qué momento entran en escena e inciden en la historia.

Carlos

Es el pescador que hizo el teatro en la iglesia e hizo creer a todo el mundo que la imagen había obrado un milagro con él. Carlos no es una mala persona en realidad, le gustó la idea de que se construyera una iglesia para el nazareno, y además estaba necesitado de dinero. Gracias a la suma que le ha dado el obispo ahora está más tranquilo y sale menos a pescar. Además de vez en cuando se acerca a la iglesia para ayudar en lo que pueda, pues sufre de cierto sentimiento de culpa por haber engañado a tanta gente y quiere mitigarlo ayudando. Jamás confesará la verdad si no es bajo tortura. Sin embargo, el obispo ha contratado a un espía para que le mantenga informado de sus movimientos y le ha dado orden de asesinarlo si detecta en él alguna intención de confesar la verdad. Lunes, miércoles y viernes sale a faenar al río Salado, cercano a Santaella, a unos 7 kilómetros. Si no le va bien se encamina un poco más hacia el sur, hasta el río de Cabra, que pasa cerca del señorío de Aguilar y está a 15 kilómetros de La Rambla. Otros días viaja hacia el norte para faenar en el río Guadajoz, que está a unos 25 kilómetros del pueblo. El resto de los días trabaja en las obras de la nueva iglesia.

Cristóbal

Es el cura de la parroquia de Santa María, donde se encuentra la imagen actualmente. No está nada contento con el cambio de residencia de la imagen. El obispo ya se olía esto, y, con

su peculiar malicia, le dijo que la única posibilidad de que la imagen se quedara en la parroquia es que “lamentablemente” no pueda construirse la iglesia. Así que será el cura, y no el obispo, el que contrate a unos matones para que se hagan con el control de la cantera que está a las afueras del pueblo. Estos matones echarán por la fuerza a los canteros que trabajan allí extrayendo y cortando las piedras y obligarán a pagar un impuesto a los que quieran hacer uso de ella. Por otra parte el rey está muy ocupado en sus propios asuntos y no podrá atender la denuncia de este hecho hasta dentro de bastante tiempo. Este inconveniente paralizará las obras de la iglesia. Francisco podría contratar a los PJS para echar de allí a los matones. Cristóbal reconocerá haber contratado a los matones si lo acusan cuando ya los hayan echado y se arrepentirá profundamente de ello, y para demostrarlo dedicará todas las limosnas que reciba de los feligreses a los gastos para la construcción de la iglesia.

Francisco

Si Francisco fue asesinado, otro monje se hará cargo de la iglesia e irá frecuentemente por allí. Francisco (o el otro monje) está muy interesado en la construcción de la iglesia, quizá el que más, y se desesperará cuando, pasado un tiempo, vea que el presupuesto no alcanza para continuar con las obras. Es en ese momento en el que interrogará al tesorero y contratará a los PJS para que lo vigilen. Francisco suele decir unas palabras de aliento todos los domingos a los que se acercan a trabajar allí, y les ofrece algo de pan y cerveza gratis.

Rafael

Es el tesorero que se encarga de reunir todo el dinero destinado a la construcción de la iglesia. Cada semana viaja a Córdoba con la excusa de informar al obispo sobre la marcha de las obras y ocuparse de otros menesteres, como buscar mano de obra barata o buenos maestros albañiles, pero en realidad le entrega la mitad del dinero y él se queda parte del mismo. Rafael es considerado un hombre honrado, a nadie se le ocurrirá sospechar de él, pero su creciente ambición le perderá.

Si los PJS lo acusan de despilfarrar el dinero, fingirá hacer gala de su honradez confesando que unos ladrones le robaron en la Plaza de San Salvador de Córdoba, y después se mostrará muy cabizbajo y dirá que quiere dejar el puesto por incompetente, pero este fingido sentimiento de culpa le resultará simpático a los presentes, que le animarán a seguir como tesorero, aunque le asignarán una escolta en sus viajes a Córdoba (buena oportunidad para que los PJS lo vigilen de cerca si son contratados para este cometido). Pero seguramente les sonará a los PJS la Plaza de San Salvador; es el centro de operaciones de Homicio. Podrían investigar para ver si es verdad que uno de sus hombres le robó a Rafael. Este siempre saldrá de la residencia del obispo con la mitad del dinero que llevaba. En caso de ser descubierto por los PJS, en cuanto estos corran la voz, Rafael se encargará de acusarlos a ellos, alegando que le tienen amenazado y le obligan a entregarles parte del dinero, y la verdad es que son los PJS los que llevan la de perder, pues desde lo del embrollo con el robo de la imagen no han caído muy bien entre los vecinos del pueblo. Tal vez los PJS tengan que huir y no aparecer más por allí, pero Francisco confiará en ellos y será el único que crea en su inocencia y en la culpabilidad de Rafael, a quien por otra parte se le asignará otra escolta que tiene la orden de atacar a los PJS en cuanto les vean.

Men Rodríguez

Este caballero acudirá una vez durante la aventura para comprobar cómo van las obras. Si los PJS le comunican las dificultades en las que se encuentra la construcción, Rodríguez puede ser un comodín que puede servir de ayuda a los PJS en caso de que las cosas se les pongan demasiado feas. Si necesitan apoyo militar les proporcionará un par de hombres de armas, y si puede ayudar de cualquier otra forma lo hará, dentro de la lógica de lo posible.

Isidoro

El obispo vigila de cerca los acontecimientos gracias a Rafael, el tesorero, y a su espía, cuya existencia desconoce Rafael. El espía también tiene instrucciones de asesinar a Rafael si lo pillan, para que no confiese que todo es obra de él mismo.

Al comenzar esta parte, el obispo no sabrá que los PJS andan por ahí intentando chafarle

los planes, aunque tal vez los PJS no sepan nada sobre el obispo; lo divertido es que la persecución que sufrieron por parte de la Fraternitas Vera Lucis la organizó él ofreciendo en bandeja la pista de los PJS a Luis de Luna sin que éste lo supiera. En cuanto el obispo se entere de que los PJS están otra vez molestándole contactará con Luis de Luna a través de otra persona para que vuelva a perseguirlos. Por ejemplo, si los PJS se encargan de escoltar a Rafael, el tesorero, podría propiciar el encuentro entre los PJS y Luis de Luna mientras se encuentran en Córdoba. En el transcurso de la aventura los PJS pueden darse cuenta de que es el obispo el "malo de la película", y sería aún mejor si se enteraran de alguna forma de que además por su culpa los persiguió Luis de Luna. En este caso tal vez los PJS quieran capturarlo o tenderle alguna trampa, pero debes hacerles comprender, con hechos, de que un obispo tiene un buen respaldo y no es una pieza asequible para ellos. Tal vez en este caso deberías ofrecer la ayuda de un PNJ poderoso, como Men Rodríguez, que sería perfecto, ya que en este caso va totalmente en contra de los intereses del obispo. Pero eso sólo si quieren cazarlo, porque pueden limitarse a chafar sus planes, haciendo frente a todos los impedimentos y consiguiendo que la construcción de la iglesia sea finalmente plausible.

Rodolfo

El espía que ha contratado el obispo. Se trata de un ladrón de mediana edad muy ducho en habilidades de espionaje y sigilo (competencias de percepción y discreción). Los asesinatos los cometerá de la forma más limpia y silenciosa posible, pero si no tiene más remedio usará su ballesta en presencia de los PJS si éstos están interrogando a aquellos de los que Rodolfo se encarga de espiar (Carlos y Rafael) ; en ese caso esta sería una buena ocasión para permitir a los PJS hacer una tirada de otear para que tengan la posibilidad de ver una sombra que se desliza rápidamente y desaparece, de forma que puedan seguirle la pista.

Luis de luna (otra vez)

Este personaje puede jugar un papel en contra de los PJS al principio, pero si descubre de alguna manera lo que está haciendo el obispo, aunque se muestre algo indiferente (ya que lo único que le obsesiona es eliminar a todos los adoradores del demonio), puede reconciliarse con los PJS e incluso prestarles algo de ayuda. Los ataques contra ellos los perpetrará principalmente cuando éstos visiten Córdoba, aunque si ve que ya no van por allí se atreverá a mandar algunos de sus efectivos a La Rambla para buscarlos.

Los vecinos del pueblo

De ellos podrán saber los PJS sobre el milagro que obró la imagen sobre Carlos. Todos se mostrarán muy colaboradores en lo que se refiere a la construcción de la iglesia, algunos incluso acudirán a trabajar allí. De todas formas no serán muy amigables con los PJS, de los que aún sospechan que tienen algo que ver con la desaparición de la imagen, aunque en un principio crean lo del milagro.

Descripción de La Rambla

Se trata de una villa de unos mil habitantes, muchos de ellos se dedican a la agricultura y la ganadería, aunque también podemos encontrar artesanos y mercaderes que se reúnen en dos plazas centrales.

1 - Parroquia de Santa María. El lugar de donde los PJS robaron la imagen del nazareno. Esta imagen se encuentra aquí de forma provisional hasta que terminen las obras de la nueva iglesia. Adosada a la parroquia está la casa del párroco. Para una descripción detallada consulta la parte I.

2 - Castillo. Se trata de un antiguo castillo erigido por los moros hace siglos, cuando La Rambla era Al-Ramla y estaba bajo dominio musulmán. Ante cualquier peligro los vecinos suelen acudir a él, pues aún puede resguardarlos de los ataques y de los saqueos, aunque no sería un gran obstáculo en caso de asedio. Posee mazmorras donde se encierra a los delincuentes y una entrada secreta (v. más abajo).

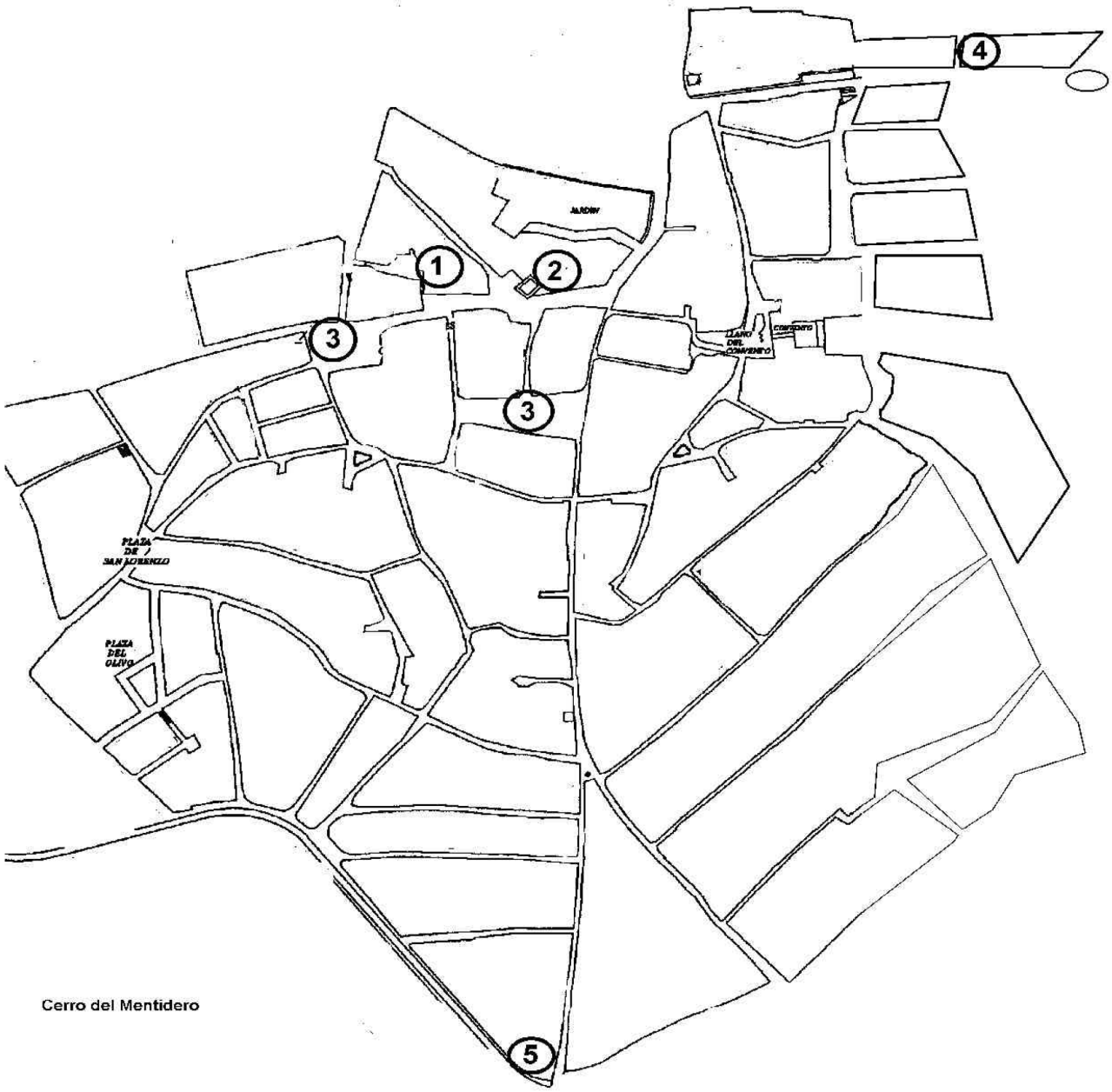
3 - Mercados. Se distribuyen en dos plazas muy cercanas entre sí. A él acuden mercaderes que suelen recorrer la Campiña (una región de la provincia de Córdoba) e incluso algunos que vienen de lugares más lejanos. En torno a estas plazas se concentran los diferentes gremios.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

4 - Casa de Carlos el pescador. Aquí se hospeda Carlos junto con su esposa. Cerca de su casa hay una fuente donde suelen acudir las mujeres para lavar la ropa y donde a veces los niños (y algún que otro adulto) se bañan y juguetean.

5 - Obras de la nueva iglesia. De este lugar sale un continuo ruido de martillos y mazos. Todos están muy ocupados trabajando en los cimientos. Hay muchos vecinos dando martillazos, pero también hay una cuadrilla de trabajadores cuyo patrón es el maestro constructor que ha sido contratado por Francisco. Aparte de estos, los únicos que reciben un sueldo por trabajar en la iglesia son los de la cuadrilla de canteros, que cortan las piedras de la cantera del cero del Mentidero y las acarrean hasta aquí con ayuda de carros. Los carpinteros y demás personal de la construcción pertenecen al propio pueblo y trabajan gratis y por propia voluntad, deseosos de que la imagen del nazareno tenga su iglesia.

6 - Cantera. El lugar de donde se obtiene la piedra para las obras. Es una suerte que se encuentre tan cerca, ya que así no hay que gastar dinero en el transporte de las piedras.



6

Otros lugares de interés:

Plaza de San Lorenzo: San Lorenzo es el patrón de La Rambla, y tiene una plaza en cuyo centro se alza una estatua dedicada al santo. Alrededor de esta plaza vive la gente mejor acomodada de la villa.

Plaza del Olivo: Otra zona residencial con un pequeño parque, también aquí vive gente acomodada.

Jardín: Se trata de una zona verde perteneciente antiguamente al castillo. Aunque está algo descuidada, muchos niños suelen acudir a este lugar para jugar, y también alguna que otra pareja de enamorados, ya que la vegetación ha crecido tanto que resulta fácil esconderse de las miradas inquisidoras. Cualquiera que venga a esconderse en este lugar recibirá un bonus de +25%, y aquellos que busquen alguien que se haya escondido aquí recibirá un malus de -25%. Además, desde este jardín se puede acceder al castillo a través de una entrada secreta en su extremo suroeste, donde hay un estanque que se alimenta de un torrente de agua que sale por sendos agujeros en la pared. Para entrar al castillo por aquí hay que sumergirse en el estanque y pasar a través de un agujero que hay por debajo del nivel del agua. Se tarda tres asaltos buceando hasta alcanzar un lugar donde se encuentra una trampilla enrejada que forma parte del suelo del castillo. Sin embargo, la fuerte corriente puede arrastrar a cualquiera que quiera entrar por aquí, por lo que deberá pasar una tirada de nadar una vez dentro, quedando atrapado durante cada asalto que se falle la tirada, y tres si se pifia (no olvides que por cada asalto sin respirar se pierden 2 puntos de Resistencia). Casi todo el pueblo conoce la existencia de esta entrada secreta, pero nadie revelará su existencia a los PJS (tan sólo tal vez Enrique, si lo salvaron de los matones).

Convento: Posee una pequeña iglesia auxiliar de la Parroquia de Santa María. En él viven medio centenar de monjas dominicas. Algunas de estas monjas suelen reunirse en el llano del convento, donde realizan algunas actividades, como por ejemplo dar clases a los niños (separados entre las familias pudientes y los más pobres) o sacar en procesión una imagen de la virgen cuando necesitan ahuyentar enfermedades, hambre y miserias que ocurren en la villa.

Barrios bajos: Se encuentran rodeando el convento de las dominicas, sobre todo por el norte. Se pueden encontrar algunas prostitutas y ladrones y algún que otro matón. Sin embargo, no es un lugar tan peligroso como podría ser la zona barriobajera de la ciudad de Córdoba, por ejemplo.

Cerro del Mentidero: Se trata de un llano que se encuentra justo al lado del pueblo, el cual posee una cantera de donde se saca la piedra para las obras de la nueva iglesia. También es un lugar idóneo para la acampada de los ejércitos que se dirigen a Aguilar, pues desde este lugar es fácil dirigir las tropas y observar los movimientos del enemigo.

Aparte de estos lugares, eres libre de emplazar en el mapa algunos servicios que los PJS podrían necesitar, como curanderos, armeros, herreros, posadas e incluso algún alquimista (cercano a las plazas de San Lorenzo y del Olivo). La mayoría de estos servicios se encontrarán alrededor de las plazas centrales o en otras más alejadas del mercado.

Resumen de eventos

Reconozco que esta forma de presentar la aventura puede resultar demasiado compleja de manejar para los DJS menos experimentados, pero piensa que lo que se pierde por complejidad se gana en libertad y ofrece muchísimas más posibilidades que si se presenta la historia de forma lineal, indicando lo que ocurre en cada momento. La capacidad de improvisación es muy importante en este caso, así como el estudiar y tener muy en cuenta todas las posibilidades que se ofrecen para poder hacer uso de ellas en el momento en el que el DJ lo estime más oportuno. Personalmente, y como seguramente habrás podido comprobar en el capítulo I, casi siempre me dedico al juego de hacer creer a los PJS que puede ocurrir cualquier cosa durante la aventura, aunque en realidad los esté guiando por un camino prefijado sin que se den cuenta.

En la parte II tal vez los jugadores puedan percibir de verdad esa libertad, ya que como DJ, tienes muchos elementos en esta aventura que podrás introducir en el momento en que la historia o las acciones de los PJS lo requieran. De todas formas, si no te convence o no te sientes cómodo con este método, hazte un guión e
introduce los eventos de la historia en el orden que quieras. Aquí te los presento para que te sea más fácil ordenarlos:

A- Los PJS deciden investigar a Carlos el pescador, testigo del milagro del nazareno. Hay dos posibilidades: descubren la verdad o Rodolfo el espía lo asesina antes de que confiese.
B- Cristóbal el párroco contrata a unos matones para que se hagan con el control de la cantera y las obras quedan paralizadas.
C- Francisco se da cuenta de que la obra va muy lenta y contrata a los PJS para que vigilen al Rafael el tesorero.
D- Rafael el tesorero es descubierto sin el dinero y miente diciendo que unos ladrones se lo robaron. Se dan dos posibilidades: si los PJS no lo han estado espiando serán contratados como su escolta, si lo han estado espiando sabrán que es mentira lo que ha dicho, pero Rafael los acusará de tenerlo amenazado con darle muerte si no le entregan el dinero. Los vecinos probablemente crean a Rafael y los PJS tendrán que salir huyendo.
E- Los PJS consiguen demostrar que Rafael es el que miente. Rodolfo el espía podría matarlo antes de que confiese que está compinchado con el obispo.
F- El obispo se entera, a través de Rafael o de cualquier otra forma, de que los PJS están investigando. Éste intenta que los PJS se encuentren de nuevo con Luis de Luna.
G- Men Rodríguez hace aparición en el pueblo para ver cómo van las obras. Si los PJS le cuentan que están teniendo dificultades les ayudará.

Sea como fuere la forma en la que ordenes estos eventos, en cualquier momento o al final debe ocurrir que los PJS se enteren de que el obispo es el culpable de todas las dificultades. Si Rodolfo el espía matara a Carlos y a Rafael, aún Cristóbal el párroco podría decir a los PJS que el obispo le insinuó algo que podría hacer para que la imagen permaneciera en la parroquia.

El final

Si los PJS descubren los planes del obispo seguro que querrán darle caza. Pero debes hacerles saber que no es tan fácil como parece. Suele estar acompañado de dos o más empleados del portero de la catedral, que son parecidos a alguaciles o guardias. Por otra parte, el obispo suele visitar lugares a los que no se les permite el acceso a los PJS, a no ser que pertenezcan a la alta nobleza. Además, el asesinato de un hombre religioso, y más si hablamos de un obispo, se considera uno de los delitos más graves y se condena con la muerte casi con total seguridad. Sería bueno hacerles saber todo esto a los PJS por medio de algún PNJ.
Por supuesto, Francisco no aprobará ese asesinato y no ayudará a los PJS en esa empresa, dirá que es suficiente con ganarle la partida al obispo y conseguir que se construya la iglesia a pesar de sus esfuerzos por impedirlo. También a través de Francisco, los PJS podrían saber que el obispo podría reclamar la tutela de la imagen en caso de que las obras de la iglesia queden paralizadas. El obispo no aparecerá por La Rambla, en cualquier caso mandará a alguien en representación suya si se requiere su presencia para algún asunto importante. Sin embargo, en caso de que se consiga construir la iglesia deberá asistir a su fundación, a la que también asistirá el rey, y todo ello con fuertes medidas de seguridad para las personalidades importantes, aunque esto no ocurrirá hasta dentro de unos años, por lo que esta posibilidad queda fuera de la aventura...
Así que, si los PJS consiguen que la obra siga adelante, deberán tener la sensación de que han ganado aunque no puedan atrapar al obispo.

Puntos de aprendizaje

Los PJS conseguirán 25 P. ap. cada uno si consiguen que la obra prospere. Podría ocurrir que el obispo se saliera con la suya y no consiguieran ningún punto. En ese caso, concede hasta 10 P. ap. por ideas e interpretación.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

PARTE III: REMOVIENDO ANTIGUOS ODIOS

Introducción

Después de repartir los P. ap. de la parte anterior, puedes dejar pasar hasta un mes para que los PJS se recuperen de sus heridas o de cualquier otro contratiempo que hayan tenido. Pasado este tiempo, se enterarán por parte de algún PNJ que se haya hecho un buen amigo de los PJS durante el capítulo II (Francisco sería idóneo) de que Men Rodríguez ha decidido unirse al rey y atacar a Coronel. La voz se ha corrido por Córdoba, y también podrían enterarse en cualquier taberna, incluso en alguna de Aguilar. Estaría bien que los PJS se enteraran de que las obras de la iglesia que tanto han defendido han sido las que han hecho que Rodríguez se decida, tal vez oigan rumores de que el rey le concedió levantar una iglesia en memoria de su madre a cambio de hacerle la guerra a Coronel, pero los PJS sabrán que el rey no tuvo nada que ver, ya que si así hubiera sido él habría corrido con los gastos de las obras.

Men Rodríguez es joven y un valiente guerrero que ha vencido a muchos enemigos, pero esto también le ha traído muchas enemistades, y en cuanto sus enemigos se enteraron de que iba a atacar a Coronel, muchos de ellos se unieron al señor de Aguilar como hombres de armas para poder verlo vencido. Quién sabe si incluso la postura de Rodríguez ha beneficiado a Coronel, pues muchos nobles segundones han acudido a él. Precisamente uno de ellos, Tancredo Venegas, le ha dado una valiosa información. En Córdoba, en la zona de la morería, viven tres nobles moriscos que se han visto muy perjudicados por la familia de Rodríguez. Sus padres perdieron Rute hace años y tuvieron que marchar a Córdoba para pedir la ayuda de los familiares que tenían allí, ya que lo habían perdido todo. Estos nobles no se lo pensarían dos veces si alguien les propone perjudicar a Rodríguez de alguna forma. Para contactar con ellos, Coronel se servirá de los PJS.

Sus nombres son Badis ibn al-Abu (también conocido como Badis el Farés), Rasiq ibn al-Abid y Yusuf ibn al-Ahmed, aunque Venegas sólo conoce el nombre del primero.

En la morería

Los PJS deben viajar a Córdoba e indagar en la zona de la morería para encontrar a Badis el Farés; este es el único nombre que tienen, pero a través de él también podrán encontrar a los otros dos moriscos. Los PJS deberán entregar un mensaje a Badis el Farés o a cualquiera de los otros dos, en el que Coronel les pregunta si quieren ayudarle a vencer a Rodríguez. Si aceptan, los PJS tienen las instrucciones sobre lo que tienen que hacer, y deberán colaborar con ellos. Badis es un hombre conocido en la morería, los PJS no deberían tener muchos problemas para encontrarlo. Badis los recibirá en su casa, tal vez los invite a comer, y siempre los tratará con mucha educación. Si tienes el suplemento Al Andalus, te servirá de ayuda echar un vistazo a la sección sobre la vida y costumbres de los musulmanes para recrear el trato con Badis de la mejor manera posible. En cuanto Badis lea el mensaje estará totalmente de acuerdo, pedirá a los PJS que le acompañen e irá a avisar a sus dos primos, Rasiq y Yusuf.

Los moriscos

Badis el Farés: El más amable y cooperador de los tres. Tiene un aceptable conocimiento del castellano y se podrá comunicar sin problema con PJS del reino de Castilla. Aunque es guerrero, recibió una buena educación de la que hará gala en todo momento, es por eso por lo que le apodan “Farés”, que significa caballeroso. Parece una buena persona, pero al igual que sus primos, arde en deseos de venganza por todo lo que los Rodríguez le han hecho pasar a él y a su familia. Siempre se mostrará cauto y medirá sus palabras y sus movimientos.

Rasiq ibn al-Abid: Es algo hosco, no gusta demasiado de tratar con los cristianos. Casi nunca hablará con PJS cristianos, y aún así hablará también pocas veces con los suyos. Al contrario que Badis, no se puede decir que sea un dechado de modales y amabilidad. Tiene las ideas muy claras y no siempre actuará según

los planes, antepondrá sus intereses y su opinión a la de los demás. Nunca se preocupará por el peligro que puedan correr los cristianos, prestará su ayuda preferentemente a los de su raza, aunque no escatimará esfuerzos para llevar a cabo el plan.

Yusuf ibn al-Ahmed: Este tiene dos caras. La que le da a los cristianos, que es de neutralidad o indiferencia, aunque siempre estará dispuesto a ayudar en lo que pueda, y la del odio que siente hacia ellos, que le hará traicionarlos en cuanto pueda. Si puede hacer que se cumpla el cometido del grupo y perjudicar a los cristianos al mismo tiempo, lo hará. Hay que tener en cuenta que tiene sus razones para no fiarse de los cristianos y traicionarlos, ya que éstos le expulsaron de su hogar. Sin embargo, si los PJS cristianos le defienden y su ayuda resulta crítica para su supervivencia, olvidará ese odio hacia ese PJ específico, aunque no hacia los demás cristianos.

El plan

Los PJS, en compañía de los moros, tendrán que raptar a María, la esposa de Men Rodríguez, que se encuentra en la collación de San Nicolás de la Villa, y llevarla a Aguilar. La razón por la que necesitan a los moriscos es porque al ser nobles podrán entrar en la casa donde se hospeda la esposa de Rodríguez con cualquier excusa, sólo será necesario enviar a un mensajero para solicitar una audiencia con la señora. Pero antes hay que espiarla para ver qué excusa se podría poner para entrar a su casa, que por otro lado estará muy bien custodiada. María siempre sale con una escolta de cuatro guardias, pues es bien sabido que Rodríguez tiene demasiados enemigos y éste ha optado por invertir en la defensa de su esposa y de sus bienes. Los PJS podrían seguirla un día hasta alguna plaza, donde María se parará en los puestos donde haya telas y vestidos, pues es algo que le apasiona.

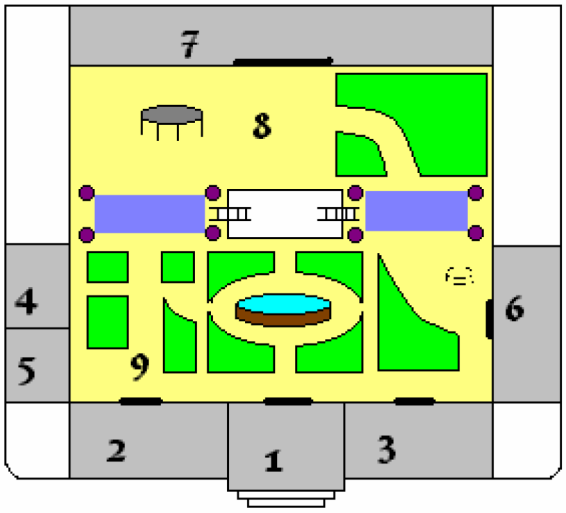
Sabiendo esto, Badis puede hacerse pasar por un rico mercader moro que está parando en Córdoba y a cuyos oídos ha llegado la pasión de la señora por las telas y vestidos. Dos de sus hombres o los PJS pueden actuar como sus criados y cargar detrás de él con un baúl lleno de sus mercancías, donde en realidad se esconden armas (ya que a los criados se supone que no se les permite andar por ahí con armas, y menos dentro de la casa de un noble).

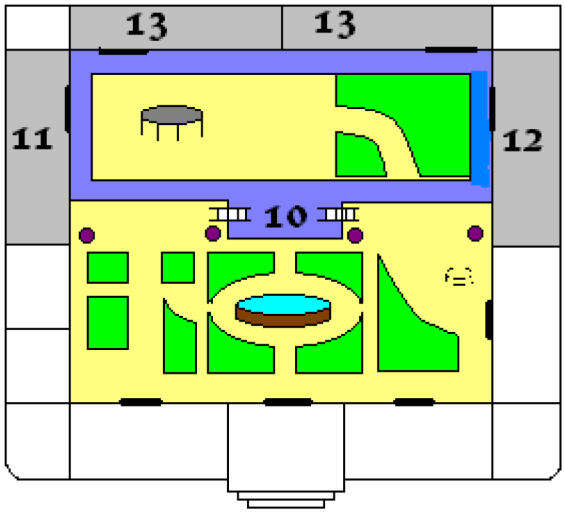
Badis hablará un poco con María antes de proceder a mostrarle su mercancía, para dar tiempo a los PJS a prepararse y para hacer un recuento de las posibles salidas y los guardias que las bloquean. Mientras tanto, los demás PJS y los primos de Badis pueden distraer la atención de los guardias de cualquier forma, por ejemplo haciéndose pasar por un mendigo loco que quiere entrar en la casa, o de cualquier otra forma. De esta manera, al oír el alboroto, algunos de los guardias que estén en presencia de María y Badis saldrán para ver qué pasa, dejando la defensa de María más vulnerable, momento en que Badis dará la señal. Por ejemplo, puede decir en voz alta “Llegó la hora de que veáis qué esconde mi baúl, mi señora”, o algo parecido para que todos puedan oírlo. En ese momento, el que haga de mendigo podrá sacar una daga y atacar al guardia que esté intentando echarlo, y los demás que estén fuera podrán empujar a los de la puerta hacia el interior de la casa antes de que cierren, cerrando después tras de sí. Este plan podrá ser propuesto por Badis, aunque si los PJS tienen alguna otra idea y Badis considera que es mejor, la aceptará. No olvides que Badis deberá hacer una tirada de disfrazarse con bonus de +25 (ya que está interpretando a un personaje rico que no se diferencia mucho de él). Si la pasa la guardia estará menos alerta e incluso saldrán más soldados a la puerta por lo del mendigo; el ataque les pillará por sorpresa (aplica los malus pertinentes). Si no la pasa, los soldados se mostrarán más alerta, y cuando se produzca el ataque no les cogerá por sorpresa. Si la pifia los guardias sacarán sus armas al instante... Por eso, el papel de Badis podría ser interpretado por un PJ, que recibirá el bonus de +25 sólo si pertenece a la nobleza o a la burguesía (y no necesitará tirar por disfrazarse si es comerciante, por supuesto). En ese caso, a pesar de la tirada de dados, deberías hacer que prime la interpretación (es decir, las consecuencias de un mal resultado podrán atenuarse mediante una correcta interpretación y viceversa).

Los PJS deberán extremar sus precauciones, ya que si un soldado se escapa dará la alarma y pronto la casa será invadida por multitud de alguaciles de espada. Además el baúl debería ser lo suficientemente grande como para que quepa en él María, y en la puerta de la casa debería esperar un carro tirado por caballos para poder sacar el baúl (con María en su interior) de la ciudad a través de la Puerta de Gallegos, situada al oeste, y llevarlo a Aguilar sin que nadie sospeche nada.

Para ello también será necesario atar y amordazar a María. Ante cualquier descuido los alguaciles podrían descubrir el pastel, o alguien que pase cerca de la casa y oiga el alboroto podría avisarles y describir a los PJS y los moros si los vieron salir o entrar de la casa. En fin, que no estaría mal que cuando salieran de la ciudad se iniciara una persecución con algunos hombres a caballo.

Mansión de Men Rodríguez:





Planta baja
1. El Zaguán
2. Habitaciones de la guardia
3. Habitaciones de los criados
4. Lavadero
5. Letrinas
6. Cocina y despensa
7. Gran salón
8. Patio interior
9. Patio del estanque cercano a la entrada

Primer piso
10. Pasillo
11. Habitación de Men Rodríguez
12. Habitación de María
13. Habitaciones de invitados

Esta es la mansión de Men Rodríguez:

La mansión se encuentra en la collación de San Nicolás de la Villa.
Consta de un primer piso con dos patios y de un segundo piso construido sobre el patio del fondo. Es muy lujosa, tanto por dentro como por fuera. Se accede a ella a través de un zaguán precedido de unos escalones y una puerta adintelada con arco de mármol y dos columnas flanqueándola. Aquí hacen guardia dos soldados. El zaguán (1) es el lugar más sobrio, da entrada al primer patio, alrededor del cual se encuentran varias estancias; a ambos lados del zaguán están las habitaciones de la guardia (2) y de los criados (3). En la parte izquierda hay un lavadero (4) y unas letrinas (5) usadas indistintamente por los criados, guardias y señores de la casa. A la derecha una cocina con su despensa (6), donde se cocinan los platos que se han de servir en el gran salón (7), muy lujoso, con tapices en las paredes y una gran mesa central que se adorna con candelabros, y sillas forradas con delicados tejidos, que están pegadas a las paredes cuando no se está haciendo uso del salón. La cocinera tiene que atravesar los dos patios para llevar al salón la comida que ha preparado en la cocina. El patio interior (8) tiene un bonito jardín que ocupa casi toda la mitad derecha, con un naranjo y multitud de arbustos que proporcionan un ambiente fresco; en la mitad izquierda hay una mesa de mármol blanco y algunas sillas alrededor. Aquí estará sentada María cuando los PJS entren en la casa. La señora gusta de comer en el patio cuando no está su marido. Esparcidos por el patio hay 1D3 + 1 guardias, uno de ellos se mantiene cerca de María. En el patio cercano a la entrada (9) también pasean algunos guardias (1D3). Este patio es muy bonito, tiene un estanque central rodeado de zona verde con algunos arbustos bajos. Cerca de la cocina hay un pozo. Los dos patios están separados por dos pequeños espacios en cuyas esquinas se levantan cuatro columnas, que sujetan el suelo de la planta de arriba. Entremedias de las columnas interiores hay unos escalones que suben las habitaciones de arriba. Una vez arriba, podemos ver un pasillo rectangular en torno al patio de abajo (10).
Su suelo es de piedra, y conduce a las diferentes habitaciones. Hay una estupenda baranda de hierro ornamentada de cara al patio exterior (9), la cual puede verse desde abajo, y otra baranda, también de hierro pero sin ornamentos y algo más baja, rodeando el pasillo de cara al patio interior (8). A la izquierda la habitación de Men Rodríguez (11), a la izquierda la de María (12), y al fondo las habitaciones de invitados (13). Todas ellas con una cómoda cama con colchón de plumas (las de los señores más ornamentadas) y un arcón a los pies de la cama, los cuales contienen ropa; el del señor está cerrado con llave y contiene además su fortuna. Al lado de la cama una pequeña mesita de madera, y en la habitación de Men Rodríguez (11), un escritorio al fondo, con una estupenda pluma y tintero encima de unos pergaminos en blanco (¿le gustará escribir poemas a este hombre?).
Entre los dos guardias de la entrada, los 1D3 del patio exterior y los 1D3 + 1 del patio interior no debe haber más de siete. Los criados correrán a encerrarse en su habitación (3) o se esconderán en cualquier otro lugar que tengan a mano si se produce una pelea. El guardia más cercano a María la defenderá, impidiendo que pueda ser capturada, y los demás guardias harán lo mismo si pueden llegar hasta ella. En su huida hacia la Puerta de Gallegos, los PJS encontrarán algunos mesones, sobre todo en torno a la puerta, y algunos comercios. La zona suele estar algo concurrida. Pueden optar por mezclarse con la multitud o meterse en alguna hospedería para despistar a sus perseguidores, pero con María en su poder lo mejor es escapar por la puerta cagando leches...
Por cierto, os preguntaréis dónde demonios está Men Rodríguez... Pues en estos momentos ha reunido a su ejército en el cerro del Mentidero, lugar muy cercano a la villa de La Rambla. Desde allí saldrá para sitiar el castillo de Aguilar, pero Coronel está totalmente preparado y ha mandado a La Rambla a una avanzadilla para que informen de la posición del enemigo si estuviera cerca.

El final

Cómo acaben los PJS este capítulo depende del éxito que tengan en su misión. Si no consiguen capturar a María, los que vivan en Aguilar deberán volver y unirse al ejército de Coronel para luchar contra Rodríguez de Viedma. Si consiguieron capturar a María y llevarla a Aguilar, Coronel asignará a uno de los PJS para que haga de mensajero, se acerque al cerro del Mentidero y comunique a Men Rodríguez que Coronel tiene prisionera a su esposa. Ante el horror y la incertidumbre de Rodríguez, el ejército de Coronel avanzará hacia el campamento y lo atacará por sorpresa, dando muerte a Men Rodríguez e incendiándolo todo. Las tropas de Rodríguez correrán a ocultarse en el castillo de La Rambla, mientras que el ejército de Coronel irá en su persecución y saqueará e incendiará la villa de La Rambla por dar cobijo a sus enemigos.

Los PJS acompañarán al ejército, y deberás describirles las crudas escenas en las que los soldados incendian las casas, irrumpen violentamente en ellas destrozándolo todo a su paso y violando a las mujeres, y sobre todo, sería bueno que los PJS estén presentes cuando destruyan los cimientos de la iglesia por la que ellos tanto han luchado para que saliera adelante, y también que estén presentes cuando violenten o maten a algunos de los amigos que han hecho allí, como Francisco o Enrique. En pocas palabras, descríbeles la escena como un verdadero infierno, con gente corriendo a diestro y siniestro, gritos horripilantes de muerte y terror, violaciones, abusos y masacres. Todo esto mientras ven cómo Coronel se carcajea sombríamente y parece disfrutar con el horrendo espectáculo, parece que la locura se ha apoderado de él. Todo esto enseñará una buena lección a los PJS: en la guerra nunca existen los buenos y los malos, tal vez sólo los malos y los peores.

Si los PJS expresan su intención de participar en el saqueo, obtendrán cada uno dinero y objetos por valor de su Suerte x 10 monedas.

Puntos de aprendizaje

Si consiguen capturar a María, ganarán 20 P. ap., más otros 10 si participan en la batalla.

Conclusión del Capítulo II

Después de esto, ¿quién se atreverá a enfrentarse contra el terrible señor de Aguilar, a quien nadie, ni las tropas del rey han podido doblegar desde hace tanto tiempo? El rey Pedro I se pondrá hecho una furia al conocer la noticia de la muerte de Men Rodríguez. Mientras que el obispo... bueno, ya ha conseguido todo lo que quería, tener el favor del rey e impedir que la construcción de la iglesia siguiera adelante. No pasará mucho tiempo hasta que decida aparecer por La Rambla y llevarse la imagen del nazareno, alegando que no está segura allí. Sin embargo, ahora la villa de La Rambla ha demostrado ser fiel al rey al esconder en su castillo al ejército de Men Rodríguez, y este le concederá dentro de unos meses la construcción de una iglesia para el nazareno, quedándose el obispo compuesto y sin imagen.

Después de todo lo que ha pasado, el rey ya ha visto colmada su paciencia, y al ver que el estado de Aguilar se hace cada vez más poderoso va a comenzar a tomar medidas drásticas...

Con respecto a los moriscos, protagonistas de la parte III, el señor de Aguilar los acogerá como hombres de armas y se trasladarán a su castillo, si no murieron durante la batalla.

Pero, ¿y los PJS? Si describiste bien la escena del saqueo de La Rambla tal vez se hayan sentido asqueados de la conducta de Coronel, aunque por otra parte pueden haberse establecido ya en Aguilar y por ahora pueden disfrutar de un mínimo de estabilidad... ¿Están contentos con lo que han hecho? ¿Qué han aprendido durante este capítulo? Pregúntales y prémiales con algún P. ap. más por sus ideas, interpretación y si demuestran haber aprendido algo durante este capítulo.

NOTA: Los que hayan leído “Los pilares de la tierra” de Ken Follet tal vez hayan apreciado cierta similitud
entre algunas partes del libro y la parte II del presente capítulo. Que quede claro que todo parecido entre
ellos no es producto de su imaginación, sino que está hecho deliberadamente.

DRAMATIS PERSONAE

Badis ibn al-Abu (el Farés)

FUE	16	Peso: 74 kg
AGI	15	Altura: 1,69 m.
HAB	15	Edad: 35 años
RES	11	Aspecto: 15 (normal)
PER	14	RR 70
COM	19	IRR 30
CUL	10	PC

Armas: Espada 65% (Daño: 1D8+ 1 + 1D4)
Daga 40% (Daño: 2D3 + 1D4)
Protecciones: Cota de mallas (Protección 5; oculta bajo la ropa)
Competencias: Disfrazarse 30%, Elocuencia 45%, Escuchar 30%, Esquivar 25%, Juego 30%, Leer/Escribir 35%, Otear 35%, Psicolog. 40%, Soborno 40%
Hechizos: Carece

Enrique

FUE	12	Peso: 62 kg
AGI	11	Altura: 1,57 m.
HAB	12	Edad: 15 años
RES	13	Aspecto: 13 (normal)
PER	14	RR 55
COM	18	IRR 45
CUL	8	PC

Armas: Cuchillo 30% (Daño: 1D6)
Protecciones: Carece
Competencias: Buscar 25%, Comerciar 65%, Cond. carro 15%, Elocuencia 65%, Escuchar 30%, Árabe 20%, Leer / escribir 10%, Nadar 20%, Ocultar 20%, Psicología 50%, Soborno 60%
Hechizos: Carece

Isidoro, Obispo de Córdoba

FUE	15	Peso: 66 kg
AGI	16	Altura: 1,55 m.
HAB	7	Edad: 41 años
RES	11	Aspecto: 10 (mediocre)
PER	15	RR 70
COM	20	IRR 30
CUL	16	PC

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Buscar 40%, Elocuencia 80%,Enseñar 35%, Escuchar 30%, Griego 35%, Latín 80%, Leer / escribir 70%, Memoria 35%, Psicología 30%, Teología 60%
Hechizos: Carece

Luis de Luna

FUE	13	Peso: 80 kg
AGI	17	Altura: 1,75 m.
HAB	15	Edad: 31 años
RES	16	Aspecto: 12 (normal)
PER	14	RR 55
COM	10	IRR 45
CUL	15	PC

Armas: Espada 75% (Daño: 1D8 +1+ 1D4)
Protecciones: Cota de malla (Protección 5)
Competencias: Buscar 35%, Discreción 30%, Esconderse 30%, Esquivar 40%, Otear 30%, Prim. auxilios 40%, Tortura 45%
Hechizos: Carece

Men Rodríguez de Viedma

FUE	20	Peso: 90 kg
AGI	20	Altura: 1,87 m.
HAB	10	Edad: 29 años
RES	15	Aspecto: 21 (hermoso)
PER	13	RR 75
COM	8	IRR 25
CUL	14	PC

Armas: Maza peq. 85% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6)
Lanza corta 80% (Daño: 1D6 + 1 + 1D6)
Ballesta 30% (Daño: 1D10)
Protecciones: Arm. de placas (Protección 8), Yelmo(Protección 8), Escudo
Competencias: Cabalgar 90%, Escuchar 30%, Esquivar 40%, Leer/Escribir 35%, Mando 35%, Otear 30%, Tortura 30%; Escudo 30%
Hechizos: Carece

Campaña: La caída del señor de Aguilar (2)
La locura del coronel
por Juan Pablo Fernández del Río

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Rasiq ibn al-Abid

FUE	15	Peso: 77 kg
AGI	19	Altura: 1,71 m.
HAB	11	Edad: 36 años
RES	19	Aspecto: 9 (mediocre)
PER	12	RR 70
COM	15	IRR 30
CUL	9	PC

Armas: Hacha d mano 75% (Daño:1D8+2+1D4)
Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)
Competencias: Escuchar 25%, Esquivar 40%, Otear 25%, Tortura 25%
Hechizos: Carece

Rodolfo (espía y asesino a sueldo del obispo)

FUE	15	Peso: 70 kg
AGI	15	Altura: 1,65 m.
HAB	20	Edad: 37 años
RES	12	Aspecto: 14 (normal)
PER	16	RR 60
COM	10	IRR 40
CUL	10	PC

Armas: Estilete 40% (Daño: 1D3 + 1 + 1D6);
Ballesta 35%(Daño: 1D10+ 1D6)
Protecciones: Cuero reforz. (Protección 3); Casco (+2 de protección en la cabeza)
Competencias: Correr 65%, Discreción 40%, Disfrazarse 30%, Esconderse 35%, Escuchar 50%, Esquivar 60%, Forz. mecanismo 30%, Lanzar 35%, Robar 60%, Trepar 50%
Hechizos: Carece

Yusuf ibn al-Ahmed

FUE	15	Peso: 73 kg
AGI	15	Altura: 1,69 m.
HAB	14	Edad: 30 años
RES	15	Aspecto: 12 (normal)
PER	16	RR 70
COM	13	IRR 30
CUL	12	PC

Armas: Espada normal 60% (Daño: 1D8+1)
Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)
Competencias: Escuchar 35%, Esquivar 45%, Otear 35%, Otear 35%, Psicología 50%, Tortura 25%
Hechizos: Carece

Fraternitas Vera Lucis

FUE	15	Peso: varía
AGI	15	Altura: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	15	Aspecto: varía
PER	14	RR 60
COM	12	IRR 40
CUL	14	PC

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4)
Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)
Competencias: Buscar 25%, Discreción 35%, Esconderse 30%, Esquivar 35%, Otear 30%, Prim. auxilios 25%, Tortura 30%
Hechizos: Carece

Alguaciles del Concejo

FUE	15	Peso: varía
AGI	15	Altura: varía
HAB	20	Edad: varía
RES	18	Aspecto: varía
PER	12	RR 65
COM	10	IRR 35
CUL	10	PC

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6)
Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)
Competencias: Buscar 20%, Correr 50%, Discreción 25%, Esconderse 25%, Escuchar 40%, Mando 20%, Otear 20%, Rastrear 35%, Psicología 25%, Tortura 30%
Hechizos: Carece

Bandidos y matones

FUE	12	Peso: varía
AGI	15	Altura: varía
HAB	16	Edad: varía
RES	18	Aspecto: varía
PER	16	RR 60
COM	15	IRR 40
CUL	8	PC

Armas: Garrote 45% (Daño: 1D6)
Protecciones: Carece
Competencias: Correr 25%, Esconderse 60%, Escuchar 35%, Lanzar 25%, Otear 65%, Psicología 25%, Rastrear 25%, Soborno 20%, Tortura 50%, Trepar 25%
Hechizos: Carece

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

Religiosos

FUE	10	Peso: varía
AGI	10	Altura: varía
HAB	12	Edad: varía
RES	12	Aspecto: varía
PER	16	RR 75
COM	20	IRR 25
CUL	20	PC

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Cantar 30%, Elocuencia 60%, Enseñar 45%, Escuchar 35%, Griego 25%, Latín 65%, Leer/Escribir 65%, Memoria 30%, Psicología 35%, Teología 65%
Hechizos: Carece

La caída del señor de Aguilar

CAPÍTULO 3 - El triunfo del Cruel

por Juan Pablo Fernández del Río

Año de Nuestro Señor 1353

1352 termina en un frío Diciembre en el que el rey se ha decidido a intervenir directamente en la guerra contra Coronel. Pedro I reunió sus tropas y acampó en el cerro del Mentidero, como hace meses lo hizo su ya difunto aliado Men Rodríguez. Mientras permanecía allí, el rey tuvo ocasión de ver los destrozos que Coronel había causado en La Rambla, y ello lo enfureció aún más. Un día de Diciembre, el rey partió con sus tropas para sitiar la villa de Aguilar. Coronel no se esperaba tan terrible acometida de su más feroz enemigo, y sin embargo resistió el asedio con entereza durante dos semanas. Ya en Enero de 1353, ambas fuerzas flaqueaban, pero nadie cedía. Por primera vez desde hacía tiempo, Coronel temió ser derrotado. Y es que las cosas no le iban muy bien desde el año anterior; dos años de guerra contra el rey le habían hecho tener que subir los impuestos a los campesinos para pagar a sus ejércitos, pero a pesar de la subida de impuestos y de que solía reclutar bastantes soldados de entre sus vasallos campesinos, su ejército había comenzado a flaquear, cada vez tenía menos soldados, y los pocos que tenía cada vez estaban más descontentos con sus sueldos. Por otra parte, el descontento de los campesinos, por supuesto, era aún mayor. Y Coronel lo sabía; sabía que esta situación no se podría prolongar durante mucho tiempo. Sin embargo, su orgullo no le permitía solicitar el perdón del rey, pues este había intentado violar a su hija, cosa que jamás le perdonaría aunque le hubiera donado el señorío de Aguilar. Antes al contrario, Coronel, que había arrasado parte de las tierras de la corona y que hasta el momento había rechazado todos los ataques del rey y de sus aliados, creía ser un elegido de Dios, creía que con este contratiempo Dios le estaba poniendo a prueba, y que sería lo suficientemente fuerte como para pasarla. Estaba seguro de que en pocos días alguno de sus aliados vendría con refuerzos y aplastaría al ejército del rey.

Pedro Cabrera, Gahete, Venegas, o incluso su sobrino, quien se le había unido hacía poco al haber alcanzado la mayoría de edad y luchaba junto a él. Pero esa ayuda no llegaba; sólo problemas. El asedio fue muy activo durante los primeros días, pero al cabo de una semana los ataques eran más intermitentes, y se daban cada dos o tres días. Lo que animaba a Coronel y alimentaba su paranoia de ser un elegido de Dios era que tenía suministro suficiente como para aguantar al menos durante un mes. Mientras tanto, el rey se desesperaba, y mandaba llamar a algunos de
sus súbditos más poderosos para que participaran en el asedio. Juan Alfonso de Alburquerque estaba con él, así como otro grupo de nobles conocidos por ser excelentes estrategas. Como siempre, sólo el tiempo diría hacia qué lado se inclinaría la balanza, y de seguro que no sería del lado del primero al que le comenzaran a escasear los recursos.

PNJS principales

Coronel

Así como en el capítulo II vemos una progresión de Coronel hacia un estado de delirio de grandeza, en este ocurre todo lo contrario; comienza el capítulo pensando que podrá superar el asedio de las tropas del rey, que sólo es cuestión de tiempo, ya que dispone de suficiente suministro y las fuerzas están más o menos igualadas. Pero ya en la parte II se le ve resignado y acepta la derrota. Su derrota arrastrará a muchos de sus aliados a la muerte, él lo sabe y comprende el fin está cerca, y siente el mal pago que le habrá de dar a sus aliados por premio a su fidelidad...

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

Pedro I

Uno de los reyes más crueles que ha tenido Castilla, y de ahí su sobrenombre. Va a aplastar definitivamente la resistencia de los nobles con la derrota de Coronel, y va a dejar claro que aquellos que estén contra él estarán perdidos. Muestra de ello es que no donará Aguilar a alguno de sus aliados, sino que la hará una villa perteneciente a la Corona. Pero este terrible y sanguinario personaje, que entre otras cosas mató a sus hermanastros, a su madrastra y a la reina, y más tarde incluso al rey de Granada (y a traición), acude al castillo de Aguilar con un motivo oculto... María Fernández Coronel, la hija del conde, a la cual intentó violar y por lo que se gestó esta guerra entre él y Coronel (recordemos que fue Isidro quien astutamente propició esto, en el capítulo I). Pedro I quiere tomar el castillo con la esperanza de encontrar allí a la hija de Coronel y sólo Dios sabe qué perversiones cometer con ella... hasta que se canse de ella y la mate, como suele hacer...

Situación de los PJS

Coronel puede solicitar perfectamente a los PJS militares que vivan en Aguilar que se batan contra las fuerzas de Pedro I uniéndose a su ejército. Los PJS no militares que estén en Aguilar pueden ayudar en el castillo fabricando armas, como cocineros o desempañando cualquier otra función. Los PJS que trabajen al servicio de Homicio pueden actuar, si ellos lo desean (y si quieren ganarse un buen sueldo), como espías de Coronel, informándole de los movimientos de sus enemigos en la ciudad, o tal vez infiltrándose en las tropas de algún noble aliado del rey y haciendo de mensajero, de forma que pueda acceder al castillo.

Con respecto al sitio, a veces, cuando el ataque del rey se relaja, Coronel manda a una parte de su ejército para presentarle batalla en campo abierto. Los PJS militares podrían ir a alguna de estas batallas. Puedes utilizar la tabla de encuentros para determinar los combates de los PJS. El asedio al castillo no se tendrá en cuenta hasta el 1 de Febrero, momento en el que se rinde la villa y el rey puede dedicarse a asediar tranquilamente el castillo sin que nadie lo impida.

A continuación se dan los datos de las fuerzas de cada uno de los bandos:

Cada día que lo decida el DJ, tendrá lugar un combate en el que participará el 10% del total de las tropas que queden de ambos bandos.

Tras los primeros días de duro asedio, estos combates ocurrirán intermitentemente durante tres semanas.

Al final de cada semana, las tropas de Coronel reciben un refuerzo del 10%: 1 caballero, 5 soldados de caballería, 10 mercenarios, 300 soldados de infantería, 35 arqueros y 150 campesinos.

Mientras que Pedro I recibe un refuerzo del 25%: 6 caballeros, 25 soldados de caballería, 13 mercenarios y 650 soldados de infantería.

Finalizadas las tres semanas, el rey recibe un refuerzo del 50% (en lugar del 25%) y comienza de nuevo el asedio.

	Fernández Coronel			*Pedro I "El Cruel"*		
Tropas	***Cantidad***	***FC***	***Moral***	***Cantidad***	***FC***	***Moral***
Jefe	1	10	10	1	15	11
Caballeros	12	48	9	24	96	9
Soldados de caballería	50	100	7	100	200	7
Mercenarios	100	100	9	50	50	9
Infantería	3000	3000	7	2600	2600	7
Arqueros	350	350	7	225	225	7
Campesinos	1487	1487	5	0	0	5
TOTAL	5000	5095	-	3000	3186	-

Datos de las fuerzas de cada uno de los bandos

Tabla de encuentros de los Pjs

PNJ	*Fue*	*Agi*	*Hab*	*Res*	*Arma*	*TA**	*Escudo*	*Cabalgar*	*Otras****
Caballero	17	17	12	20	70 – 90%	6	40 – 60%	45 – 65%	Base x 3
Soldado de caballería	15	12	15	18	40 – 60%	4	25 – 45%	25 – 45%	Base x 2
Mercenario**	15	15	15	18	60 – 80%	4/5	30 – 60%	25 – 65%	Base x 3
Soldado de infantería	15	12	15	16	40 – 60%	3	25 – 45%	-	Base x 2
Campesino	10	14	12	13	20 – 40%	2	-	-	Base x 1

Con respecto a la tabla de encuentros de los PJS, tendremos en cuenta lo siguiente:

- Combatiente novato: Campesino

- Combatiente experto: Lanzar 1D20: 1/19 Infantería; 20 Mercenario

- Combatiente muy experto: Lanzar 1D6: 1/5 Soldado de caballería; 6 Caballero

Los mercenarios suelen hacer gala de las armas más exóticas. Mientras queden arqueros en el bando contrario, en el transcurso de cada encuentro (o al principio o al final del mismo) se hará una tirada por la mitad del porcentaje del número de arqueros enemigos para cada PJ; en caso de pasar la tirada, el PJ es herido por una flecha, causándole un daño de 1D10.

Transcurridas las tres semanas, todas las tropas de Coronel se concentrarán en resistir el asedio, con lo cual ya no habrá más batallas a campo abierto.

PARTE I: LOS ADORADORES DE ZAHHAK

Nota: esta parte está descaradamente basada en la película “El pacto de los lobos”...

A mediados de Enero de 1353, los problemas para Coronel siguen multiplicándose. Esta vez provienen de Montilla, otro feudo cuyo señor es vasallo suyo. Allí los campesinos están organizando una revuelta aprovechando los problemas de Coronel, seguros de que no podrá prestar apoyo a su señor debido al asedio del rey. Al parecer, el motivo de la revuelta es la existencia de una bestia, inhumana, dicen, que está causando terror en el pueblo y en los alrededores. Ya llevan más de una docena de gente desaparecida cuyos restos más tarde son encontrados esparcidos en varios metros por el suelo. Los campesinos culpan al señor de haber despertado a una horrible bestia devoradora de hombres durante sus cacerías, y están tan asustados que están dispuestos a levantarse contra él y tomar el castillo para refugiarse todos en él. La situación es crítica, y Teolfo, señor de Montilla, teme que sus enemigos aprovechen la revuelta del campesinado para arrebatarle el castillo. Ante esta situación, lo único que puede hacer Coronel es enviar a algunos de sus hombres para intentar atrapar a la bestia y aplacar los ánimos de la gente al menos durante un tiempo. ¿Os imagináis quiénes serán los encargados de buscar a tamaña bestia inhumana y cargársela?

Encuentro con Elvira

Así que los PJS se ven camino del castillo de Teolfo con un mensaje en el que explica que ellos se encargarán de todo y que deberían ser presentados al pueblo para calmar los ánimos de los campesinos. El castillo está algo alejado del pueblo, y los PJS pueden optar por ir a entrevistarse primero con Teófilo o bien echar un vistazo al pueblo.

No importa qué hagan primero, ya cerca de su destino, a unos cinco kilómetros, verán que una joven y un anciano están siendo apaleados por un grupo de unos ocho hombres. Los golpes que les están propinando, sobre todo a la joven, son terribles, y es seguro que si los PJS no intervienen, esta no lo contará. Mientras, los hombres se ensañan todo lo que pueden, a grito de "¡Dadle fuerte!", "¡No dejéis que escape!", "¡Toma eso, perra!", en fin, etc.

Si los PJS intervienen, sólo dejarán de golpearles en el momento en que les muestren sus armas. En ese momento, uno de ellos dirá "Esto no es asunto vuestro, forasteros, más vale que os vayáis de aquí". Todos se reunirán, palo en mano, dispuestos a luchar contra los PJS. Si los PJS insisten en saber lo que está pasando, sólo obtendrán como respuesta algo como "Le estamos dando su merecido a esta bruja, y ahora largaos". Mientras, el anciano rodeará con sus brazos a la joven y suplicará desesperado a los PJS que le ayuden. La muchacha está incapacitada para hablar debido al dolor, tiene magulladuras por todo el cuerpo y sangra por la boca, y su vestido está totalmente sucio. Por cierto, lleva el pelo suelto, y sólo suelen llevarlo así las prostitutas. Por mucho que platiquen con los agresores, los PJS nunca conseguirán que cejen en su empeño, al contrario, sólo lograrán enfurecerlos aún más, y cuando se cansen se lanzarán a por ellos. Sin embargo, en el momento en que caigan dos de ellos, el resto huirá lanzando maldiciones. El anciano agradecerá mucho la intervención a los PJS y se prestará a curar a los que hayan sido heridos, ya que es un curandero. Eso sí, antes atenderá a su hija, que tras un leve desmayo volverá en sí.
Acto seguido, la chica pondrá sus ojos en el PJ más atractivo del grupo (el que tenga más puntos en Aspecto), se abrazará a él y le dará las gracias. Seguidamente le pedirá un objeto personal, *"para recordar al caballero que me salvó la vida"*, dirá. Y los demás PJS tal vez se queden con un palmo de narices, pues ellos también han participado en la pelea y ni siquiera se lo ha agradecido. La muchacha mirará al PJ en cuestión como embelesada, y no le quitará ojo de encima... vamos, que los PJS deben tener claro que se ha enamorado del PJ.
Cuando reciba el objeto de su amado PJ, la muchacha y su padre se irán.

Si los PJS le preguntan por qué la llamaban bruja, el curandero, que es su padre, dirá lo siguiente:
"Hay mucho temor en el pueblo en estos días, pues se cuenta que una horrible bestia está devorando a todo el que se cruza en su camino, sin distinción de raza, sexo y religión... Todo el mundo está muy nervioso, y se culpan unos a otros. Esta vez la han tomado con mi hija, dicen que es una bruja, y que ha sido ella la que ha invocado al ser que tanto temen".

Si preguntan qué motivo deberían tener para acusarla, dirá:
"Lo primero es su aspecto; mi hija se niega a vestir como las demás mujeres y a recogerse el pelo. Muchas veces ha sido marginada por ello. Y por otra parte, le gusta mucho andar por los bosques cercanos al pueblo. Ella es de las pocas personas que no temen a la bestia y sigue andando sola sin importarle nada (en ese momento el padre dedica una mirada de desaprobación a su hija, con el ceño fruncido a más no poder). Pero eso se va a acabar".

Si les preguntan sus nombres, el curandero se los dirá: él se llama Lázaro, y ella Elvira.

Los PJS no volverán a ver a Elvira hasta que entren en alguna posada, y un día después del suceso. Allí verá a Elvira bailando y flirteando con los borrachos del lugar, ante las miradas de desprecio de los sobrios. Cuando Elvira vea al PJ a quien le pidió el objeto, se le dibujará una amplia sonrisa en su rostro, dejará lo que esté haciendo y correrá a saludarlo.

Intentará seducirlo (y el PJ seguramente se deje). Si consigue llevarlo a la cama, cuando Elvira se desnude se podrá ver que lleva un medallón, el cual se lo quitará y se lo pondrá a él antes de comenzar el acto. En plena faena se tocará el muslo izquierdo y dirá unas palabras extrañas, casi imperceptibles...

Está haciendo un hechizo de virilidad, pero con malus de -25, ya que lo está haciendo en voz baja.
Por supuesto, si el PJ pide hacer una tirada de con. mágico sabrá que el medallón es un talismán de virilidad. Tras el acto, Elvira insinuará al PJ que quiere que se quede en el pueblo con ella...
Ante la posible negativa del PJ, o incluso si acepta, le dará un trozo de tela bordado y le dirá que no la olvide (en caso de que se niegue), o que se lo quede para sellar su promesa (en caso de que acepte casarse). Al cabo de 4D6 horas el PJ deberá hacer una tirada de RR o caerá presa de un hechizo (v. hechizo "Trampa de amor" en el anexo). Y después del capítulo I, en el que los PJS se tuvieron que enfrentar continuamente a magos goéticos, no creo que su RR para resistirse al hechizo sea muy alta (sí, sí, estaba todo planeado, jejejeje....).

En el castillo de Teolfo Velasco

El señor de Montilla recibirá con entusiasmo a los PJS, pensando que pueden aplacar la ira de los campesinos. Organizará una cena de bienvenida en la que se encontrarán su esposa, Orosia, su hijo, Felipe, y su hija, Inés. Estarán también acompañados de otros personajes nobles, todos ellos caballeros o hidalgos: Ernesto Orvaneja, su mujer, Claudia, y su hijo, Julián; Diego y Sancho Mesa, hermanos, e hijos de Jorge Mesa, también presente; Sebastián Mexías, su madre, Teresa, y sus hermanas, Virtudes y Gregoria; y por último, Ricardo, una especie de corregidor asignado por Coronel.

Cuando estén todos reunidos en la mesa, junto con los PJS, Teolfo cogerá su copa, se levantará y brindará por el éxito de los PJS, gesto que será secundado por todos los demás presentes.
En el transcurso de la cena, Felipe preguntará a los PJS, con tono de desconfianza, cómo piensan atrapar a la bestia. Si los PJS tienen ya un plan y se lo comunican, dirá:
"No me parece un plan muy convincente", o si no lo tienen, *"Me temo que Coronel no nos ha enviado a unos hombres que se distingan por su inteligencia e iniciativa, precisamente"*, y esto lo dirá con una media sonrisa arrogante. Si los PJS le preguntan qué haría él, éste les contestará que eso es problema de ellos, que para eso les pagan.

Cuando el ambiente se haya puesto tenso debido a la intervención de Felipe, Ernesto Orvaneja intentará aliviar la tensión, y dirá a los PJS
"Oh, no hagáis caso de Felipe, ha estado unos años en África y cree doblarnos a todos en experiencia, incluso a los más viejos, a pesar de su corta edad". Tras la intervención de Ernesto todos los presentes (excepto Felipe) reirán.

Entonces hablará Ricardo:
"La verdad es que no lo comprendo. He puesto cepos y trampas por todos los bosques de alrededor, y no hay forma de atrapar al bicho. Además, he peinado todos los alrededores y ni rastro".

A lo que dirá Claudia Orvaneja:
"Ahora comprendo por qué el bicho está devorando a la gente; con vuestras trampas estaréis limpiando elbosque de animales, y claro, el pobre bicho tiene que alimentarse como sea".

Todos volverán a reír, incluido Felipe, aunque a Ricardo no le hará mucha gracia. Entonces volverá a intervenir Teolfo, que dirá:
"Bueno, señores, dejemos de atosigar a nuestros invitados de honor (los PJS) con el asunto de la bestia. Ahora deben descansar para comenzar su búsqueda mañana. Podréis alojaros en cualquier habitación de lujo de las posadas del pueblo, yo corro con los gastos (las habitaciones del castillo están ocupadas por las familias de hidalgos y caballeros que han estado presentes en la cena)".

Aparte de estas charlas, los presentes podrían hablar también sobre ellos mismos, contar algunas anécdotas o chistes, y los PJS se pueden sumar a ellos.

Los PJS serán tratados como iguales entre estos nobles, pero si son de clase villano o campesino, los presentes no dudarán en recordarles que son superiores a ellos socialmente en el momento en que se pasen de la raya.

Felipe y la sociedad secreta

Se va haciendo necesario contar ya la verdad del asunto al DJ, así que comencemos con la historia.

Hace unos años, Felipe viajó a África para ponerse al servicio de un noble árabe amigo de su padre. Estuvo tres años allí, y al volver todo el mundo decía que había cambiado. Antaño había sido un muchacho hermoso, de tez pálida y suaves rasgos, muy educado y de voz dulce pero masculina. Pero cuando volvió de África su aspecto había cambiado: antes se erguía orgulloso con sus 1,85 metros de altura, ahora estaba algo encorvado, su cabello largo y negro le caía a la altura de los ojos, dándole un aspecto sombrío, sus ojos amelados parecían ahora brillar aún más, su palidez lo hacía parecer enfermo, y además había perdido un brazo, según dijo él, en una batalla. Pero la verdad de todo esto es que en África conoció a un adorador del diablo, o de los shayatin, como llaman allí a los enemigos de Allah. Felipe entabló amistad con él y éste le enseñó algunos de sus secretos.

Un día Felipe le pidió al goético personaje que hiciera algo por él para ayudarle a ser temido y respetado por sus iguales en su tierra, ya que muchos hombres (aunque no las mujeres, que lo encontraban bastante atractivo) se habían reído de su aspecto afeminado. Así que el brujo inició un Aquelarre y llamó a Zahhak, un shaytán que vino montado en una horrible bestia que dejó paralizada de terror a Felipe durante unos instantes. Cuando reaccionó, Felipe hizo su petición, y Zahhak le prestó su horrible montura y le dijo que si le procuraba alimento (en forma de víctimas humanas), él se aseguraría de que tuviera éxito en su empresa si ganaba adeptos para él. Pero como muestra de lealtad, le transformó todo su brazo derecho en una horrible garra. Desde entonces hace creer a todo el mundo que perdió el brazo, pero en realidad lo lleva oculto bajo su ropa, retorcido hacia atrás, pegado a su espalda.

Así que Felipe se embarcó rumbo a la península con aquella bestia, a cuyo aliento era inmune (por obra y gracia Zahhak), y al llegar a los dominios de su padre comenzó a reunir gente para que adorara a Zahhak, tanto nobles como plebeyos, y por supuesto se llevó con él al brujo, a quien Zahhak dotó de apariencia cristiana. Y el brujo no es otro que Lázaro, el curandero. Por cierto, de esto nada sabe la familia de Felipe, que sólo piensa que se ha vuelto un poco excéntrico y nada más. Zahhak concede deseos por medio de algunos Ifrits servidores suyos, genios malignos enemigos de los humanos y sobre todo de los seguidores de Allah. A cambio de esos deseos deben procurar alimento a su
montura y rendirle culto con asiduidad. Hasta ahora estos son los adeptos nobles que Felipe ha conseguido reunir.

La familia Orvaneja

Ernesto y Claudia obtuvieron poder y riqueza gracias a Zahhak. Era una familia con muchos problemas económicos y que todo el mundo esperaba que cayera tarde o temprano definitivamente en la miseria. Sus muchos enemigos los habían dejado en una mala situación de deudas y trampas de dinero, pero gracias a Zahhak salieron de ellas poco a poco, pues éste hizo que todos aquellos a quienes debían dinero sufrieran una amnesia irreversible. Julián pasa del tema, a veces está presentes en los aquelarres y otras no. No está ni en contra ni a favor de lo que han hecho sus padres, se limita a seguirles la corriente.

La familia Mesa

Jorge y Diego se disponían un día a enterrar a Sancho, que había muerto por las múltiples heridas que había recibido en la guerra, cuando llegó Felipe diciéndoles que aún no era tarde para recuperar a Sancho. Jorge, que había perdido recientemente a su esposa, escuchó a Felipe y hizo lo que le dijo, y de esta forma recuperó a su hijo. Diego también estaba muy contento de ver vivo a su hermano, y todos ellos sin pensarlo se hicieron adeptos de Zahhak, y no faltan a ningún aquelarre. Además, Jorge y Diego actúan también como guardias en ellos, y atacan a todo desconocido, hostil o no, que se acercan al lugar donde se esté celebrando el ritual.

La familia Mexías

Desde que murió su padre, Sebastián se vio avasallado por sus enemigos que lo expulsaron a él y a su familia de su feudo, en el norte de Córdoba. Un día, de cisita a Teolfo, que era amigo de su padre, Felipe le dijo que podía recuperar el poder que antaño tuvo su padre si rendía culto a Zahhak. Así lo hizo y pronto se vio recompensado: Coronel le dio el señorío de Montemayor al presentarse como su vasallo, ya que los antiguos señores de Montemayor y sus herederos habían perecido todos de manera sospechosa. Su madre no sabe nada al respecto, pues es muy creyente, pero sí sus hermanas, de las cuales Virtudes participa activamente en los aquelarres, pues tiene algunos conocimientos de magia negra.

El Aquelarre a Zahhak

Cada semana todos los adeptos se reúnen cerca de una cueva en las afueras de los dominios de Teolfo y ofrecen algunas víctimas humanas al afriet, la montura de Zahhak, que por otra parte ya se zampa a todo aquel que se cruza en su camino y no rinde culto a su amo.

En caso de que alguien deje de rendir culto a Zahhak será devorado por el afriet o morirá en extrañas circunstancias.

Los nobles se reúnen todos en torno a las brujas que se ocupan del aquelarre, entre las cuales se encuentra Elvira, la hija de Lázaro, que también se encuentra allí para culminar el Aquelarre.

Los plebeyos no participan en el aquelarre, pero deben hacer ofrendas a las brujas para que éstas las entreguen a Zahhak. Estas ofrendas son normalmente animales y alimentos.

Como se ha dicho antes, los hermanos Diego y Sancho Mesa se encargan de vigilar, mientras las cuatro brujas, vigiladas por Lázaro, llevan a cabo el aquelarre. En caso de verse obligado, Felipe también luchará. Será entonces cuando muestre su monstruoso brazo derecho y desenfunde una extraña espada de hueso. Esta espada tiene un dispositivo en la empuñadura que al accionarlo hace que los trozos de hueso de la hoja se separen, quedando unidos entre sí por una extraña cuerda de color negro, y pueda ser usada como un látigo, pudiendo alcanzar los diez metros.

En cualquiera de sus formas, la espada causa un daño de 1D8 + 1 (como una espada normal). Si es empuñada por cualquiera que no sea un adepto a Zahhak, en el momento de coger la empuñadura se recibirá una quemadura en la mano por cada asalto que se sujete, como si estuviera al rojo vivo, lo cual causará 2D6 puntos de daño (que se reducirán a la mitad por ser en el brazo). Además, Felipe tiene una fuerza especial de 25 puntos en su brazo monstruoso, por lo que al dar un garrazo causará 1D3 + 2D6 de daño. Seguramente opte por empuñar la espada con la izquierda (recibiendo un malus de -25%) y dar garrazos con la derecha si se ve en inferioridad. Por cierto, se dice que bajo la identidad de Zahhak se esconde uno de los demonios superiores...

El afriet

Se trata de una horrible criatura con alas, enorme y con unas terribles garras y un aliento que es veneno para los humanos.

La criatura se alimenta de cualquier cosa, pero los humanos son su plato favorito. Cuando está suelta se la puede ver en compañía de Felipe, que nunca la monta, sino que se limita a caminar a su lado. Para no sembrar el caos total, Felipe se ve obligado a encerrar a la criatura algunos días. En ese caso encomienda su cuidado a los adoradores campesinos, que tienen su propio cubil, y entre los cuales se encuentran las brujas que realizan el aquelarre.

Cuando está hambrienta, la criatura se vuelve muy violenta y sus cuidadores apenas pueden mantenerla encerrada, y se ven obligados a raptar a algún campesino del pueblo para calmar su hambre y de esta forma conseguir aplacarla. El afriet nunca atacaría a alguien que adore a su amo, a no ser que esté demasiado hambrienta, momento en el que es incapaz de distinguir amigos de enemigos.

El cubil

A las afueras de Montilla, justo al lado de un bosque, hay una amplia abertura practicada en el suelo y disimulada con algunas ramas.

Los PJS podrían llegar hasta ella siguiendo el rastro de la bestia (con tirada de rastrear), o si andan por allí, con una tirada de buscar u otear.

La entrada al cubil está muy oscura y hará falta iluminación si los PJS no quieren bajar rodando por las escaleras de madera que hay al principio. Una vez dentro accederán a una ancha galería que aparentemente no tiene salida. Cuando vayan más o menos por la mitad de la galería, a no ser que los PJS hayan manifestado su intención de buscar trampas y hayan pasado una tirada de buscar, el más avanzado de ellos tropezará con un delgado hilo que está conectado a unas cazuelas e instrumentos de metal que harán mucho ruido (los PJS no pueden verlas porque están al otro lado de la pared de roca). Si esto ocurre, todo el que se encuentre allí se pondrá alerta y acudirá al encuentro de los PJS.

Hay cuatro brujas, de las cuales se encontrarán allí 1D4, y entre ellas siempre estará Elvira. Sin embargo, Lázaro no estará presente. Aparte de estas, habrá 2D6 campesinos con hachas y garrotes, los cuales serán los primeros en aparecer. Si hubiera cuatro o menos aparecerán junto con las brujas, pero si hay más, las brujas se retrasarán cinco asaltos. Si pueden capturar a los PJS lo harán, pues necesitan una ofrenda para Zahhak, y comida para la bestia, que por cierto, estará allí encerrada cuando lleguen los PJS.
En caso de que se encuentren con la bestia enjaulada, esta comenzará a dar cabezazos contra los barrotes de la jaula, y cuando pase tres tiradas de Fuerza (de las cuales puede hacer dos por asalto) habrá conseguido romperlos y se lanzará a por los PJS.

En caso de que los PJS no caigan en la trampa, pueden hacer una tirada de buscar, y si la pasan verán que al principio de la galería, al lado de las escaleras de madera por donde han bajado, parte de la roca está como blanda. Descubrirán que se trata de cuero tratado de forma que simule una pared de roca. s una puerta que podrán forzar con una tirada de forzar mecanismos, pero a base de patadas, ya que no tiene cerradura alguna que permita usar ganzúas.

Tengan éxito o no, os que estén al otro lado de la puerta lo oirán, y esperarán apostados cerca de la puerta para ver si los PJS consiguen entrar, y si lo consiguen los atacarán por sorpresa. Si no lo consiguieran, harán tiradas de escuchar para ver cuándo se van los PJS y los seguirán para matarlos (pero en este caso las brujas no los acompañarán).

Una posibilidad de entrar sigilosamente sería esperar detrás de la puerta a que saliera alguien, darle un golpe seco por detrás para hacer que se desmaye (con tirada de pelea, por ejemplo, y siempre apuntando a la cabeza, con el consiguiente malus) y tirar por discreción para entrar. Una vez dentro deberían tirar por esconderse si no quieren ser vistos de inmediato. Verán que se trata de una gran sala en cuyo centro hay una gran jaula en la que descansa la bestia, pero está tapada con una lona. Ninguno de los allí presentes se acerca demasiado a ella. Este lugar está iluminado con algunas velas. Hay mesas de madera y taburetes, jarras con vino, algunos utensilios de metal, hachas y garrotes descansando en la pared o encima de algunas mesas, otras pequeñas jaulas en la pared (donde guardan el alimento de la bestia, o sea, hombres y mujeres), y al fondo en la pared otra lona detrás de la cual están las brujas y donde esconden algunos componentes mágicos. Los campesinos con las hachas y los garrotes estarán sentados alrededor de alguna de las mesas, comiendo y/o bebiendo. Por cierto, si los PJS se encontraran con Elvira y su hechizo surtió efecto sobre el PJ con el que se acostó,
este se sentirá perdidamente enamorado de ella y será incapaz de atacarla, incluso la defenderá de sus propioscompañeros si éstos la atacan.

El oso

Si durante la investigación de los PJS Felipe ve que se están acercando demasiado a la verdad, este soltará en el bosque un oso que tiene en cautividad en las mazmorras del castillo de su padre. De esto su padre no sabe nada, sólo el carcelero, que también ha sido engatusado por Felipe. Antes de soltarlo, Felipe golpeará violentamente al oso, por lo que este se mostrará muy agresivo, aunque no atacará a quien se quede totalmente inmóvil (para saber esto es necesaria una tirada de con. animales).

Si los PJS lo cazan y lo llevan al castillo, recibirán su recompensa, 700 monedas de plata. Al día siguiente la piel del oso será expuesta en la plaza mayor del pueblo para que todo el mundo pueda contemplar a la bestia devoradora de hombres.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Sin embargo, pasada una semana se habrán producido tres desapariciones más, y la gente negará que el oso fuera la bestia, por lo que comenzará de nuevo a gestarse una revuelta, y esta vez aún más fuerte, ya que la gente piensa que Teolfo les ha querido engañar. Desesperado, Teolfo acudirá en persona al castillo de Coronel para pedirle ayuda, y este lo único que puede hacer es prestarle de nuevo a los PJS, que deberán cazar la verdadera bestia esta vez sin recompensa.

Encuentros en el bosque

Por cada cuatro horas que los PJS estén merodeando por el bosque, debes tirar 1D6 y comprobar el resultado de la tirada a continuación para saber el tipo de encuentro:

1 - Los PJS dan con el rastro de unas extrañas pisadas que se alejan del bosque. Si pasan una tirada de rastrearles conducirán al cubil de los adoradores de Zahhak.

2/3 - Los PJS se ven sorprendidos por el ataque de 2D4 lobos hambrientos. En caso de que Felipe haya soltado al oso, se encontrarán con él.

4/5 - Los PJS encuentran algún animal de tamaño medio (jabalí, lobo, perro...) totalmente descuartizado en un charco de sangre.

6 - Aquel que pase una tirada de otear verá a lo lejos en las sombras a un personaje alargado y una bestia enorme que camina a su lado. Si hacen cualquier ruido cuando se acerquen (es decir, si no pasan una tirada de discreción), ambos intentarán huir con tiradas de correr y posteriores tiradas de esconderse, pero si no tienen más remedio plantarán cara a los PJS. Si consiguieron esconderse también podrían tenderles una emboscada y atacarles por sorpresa. Se trata del afriet y de Felipe, a quien los PJS no reconocerán ya que tiene la cara oculta tras una capucha y una máscara, y además tiene dos brazos (y los PJS ya habrán observado que a Felipe le falta uno). Felipe no empuñará su espada de hueso, atacará con su garra.

El pueblo

Los montillanos mostrarán una actitud positiva hacia los PJS en su mayoría, aunque puede haber quien piense que la llegada de los PJS es sólo una treta de Teolfo para calmar sus ánimos. El único curandero del pueblo es Lázaro, que curará de forma gratuita a los PJS si estos dan con su casa (pueden encontrarla preguntando a los vecinos, pero estos no tienen un buen concepto del curandero, creen que es un brujo).

Lázaro los exhortará continuamente para que se marchen , diciéndoles que no existe tal bestia, que seguramente las muertes se deben a una intensa actividad por parte de los lobos últimamente. El hogar de Lázaro es otra buena oportunidad para que se dé el encuentro entre Elvira y su “amado” PJ.

Hay un mercado en la plaza mayor y poco más. En la taberna podrían enterarse de los siguientes rumores por cada jarra de vino que consuman (lanzar 1D6):

1 - Dicen que Teolfo ya no se atreve a ir de cacería. Ese viejo loco debe estar más aún más asustado que nosotros, pero el muy cabr... está a salvo en su castillo, y no le importa lo que nos pase a nosotros.

2 - El hijo de Fulano está muy raro últimamente. No hace más que adentrarse en el bosque para no aparecer hasta el día siguiente. ¡Está loco! Un día seguro que es devorado por la bestia y ya no vuelve.

3 - Esos caballeros... ¿qué se traerán con Teolfo? Están siempre yendo y viniendo del castillo con la familia al completo. No hay día en que no se vea a uno de ellos por el camino viejo (el que lleva al castillo).

4 - Ya no lo soportamos más. Si no atrapan a la bestia en una semana, nos uniremos a XXX y asaltaremos el castillo. Lo malo es que ese viejo perro de Teolfo se estará oliendo algo y seguro que se está preparando a conciencia para el ataque.

5 - Maldito sea ese Lázaro. Estoy seguro de que está detrás de todo esto. Desde que vino todo

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

ha ido mal en el pueblo. Él y su hija son unos brujos. Tengo entendido que el otro día unos hombres del pueblo fueron a apalearlos, pero unos viajeros intervinieron y los salvaron. Malditos, si yo me los encontrara... (Nota: los PJS deberán tener cuidado si los dejaron vivos a los agresores de Lázaro y Elvira, pues estos podrían correr la voz por el pueblo o pillarlos por sorpresa).

6 - Hay un niño que dice haber visto a la bestia. Y muchos le creen, ya que apenas habla y se asusta muy fácilmente, y se pasa el día encerrado en su casa, temiendo que la bestia venga a por él.

Por cierto, sería bueno controlar si los PJS se emborrachan, ya que en ese caso a Elvira no necesitará tiradas de seducción para acostarse con el PJ y hacerle el hechizo. Mira las reglas de embriaguez en el anexo.

Con respecto al rumor nº 2, si dan con el muchacho y lo siguen con tiradas de rastrear y discreción los conducirá al cubil.

El rumor nº 6 es cierto, y si dan con el niño, suponiendo que la madre les deje hablar con él (soborno o elocuencia, o mando si son de clase social burgués o superior), deberán pasar una tirada de elocuencia para que el niño hable. Les dirá dónde vio a la bestia (en el bosque) y se la describirá un poco por encima. Dirá que la bestia no lo vio porque él estaba escondido.

El final

Interrogando a uno de los adeptos a Zahhak podrán saber el lugar, el día y la hora a la que realizan el aquelarre.
En el aquelarre, los presentes (los nobles, con Felipe a la cabeza) se quedarán esperando a que los del cubil traigan a la bestia y sus ofrendas. Lázaro estará con ellos. Si la bestia escapó del cubil no se encontrará allí, y si hacen el aquelarre todos serán castigados por Zahhak por haber perdido a su querida “mascota”.
Como se explica más arriba, los hermanos Sancho y Diego lucharán junto a Felipe, que se quedará en la retaguardia junto con Lázaro, que no dudará un momento en lanzar hechizos contra los PJS a pesar de que estos les salvaran la vida a él y a su hija. Si matan a Lázaro, su cuerpo adoptará su aspecto original de árabe. Con respecto a Elvira, si los PJS la eliminaron y el hechizo que le lanzó al PJ hizo efecto, este odiará para siempre a sus compañeros e intentará traicionarlos, es decir, el hechizo no se rompe aunque Elvira haya muerto. Para saber cómo romperlo, mira el anexo. Debes concienciar al jugador que lleve a ese PJ para que actúe de esta manera, tal vez deberías llevarlo aparte y explicarle la situación para que interprete ese papel correctamente. De lo contrario, deberá controlarlo el DJ.

Por supuesto, si los PJS no “limpiaron” el cubil, el aquelarre se realizará normalmente, tal y como se explica más arriba, por lo que ciertamente sería una auténtica locura intervenir, ya que a la presencia de los ya mencionados se sumaría la de las cuatro brujas y el afriet.

Teolfo y su familia agradecerán amargamente a los PJS que acabaran con la bestia, y se pondrán de luto por la muerte de su hijo. Sus guardias mostrarán la bestia en la plaza mayor y todo el mundo se quedará realmente asombrado de su terrible aspecto. Los campesinos comprenderán que la pesadilla ya ha terminado y abandonarán su idea de asaltar el castillo.

Por otra parte, si los PJS tardan demasiado, el asalto al castillo será inevitable, y Teolfo y su familia se verán expulsados de allí. Sin embargo, si los aquelarres a Zahhak continuaran, más tarde Felipe lo recuperará con ayuda del shaytan y de su afriet, lo cual podría dejar una posible puerta abierta para futuras aventuras...

Puntos de aprendizaje

· Por eliminar a la gente del cubil: 15 PA

· Por eliminar al afriet: 15 PA

· Por desenmascarar a Felipe y vencerlo, disolviendo la sociedad secreta de los adeptos a Zahhak: 30PA

PARTE II Y FINAL: MARÍA NO DEBE MORIR

Introducción

1 de Febrero de 1353. La villa de Aguilar ha caído al fin después de oponer una férrea resistencia durante más de un mes. Las tropas del rey entran en la villa y rodean el castillo. Ha llegado el momento del asedio, que sin duda no será menos duro que la toma de la villa. Diego Gómez de Toledo y Pedro Estebañez Carpintero, Comendador Mayor de Calatrava, se dispusieron a arremeter contra el castillo intensamente, viendo ya que a Coronel se le agotaban los recursos. Coronel teme por él, y por su hija... y un día se dirige a la capilla de la torre del homenaje con su hija para rezar a Dios, y manda llamar a los PJS...

Nota: durante esta parte sírvete del mapa del castillo que aparece en la parte III del capítulo I (ver el nº 3 de Dramatis Personae).

El ¿último? adiós

Cuando los PJS lleguen a la capilla verán a Coronel postrado de rodillas enfrente de la imagen del fondo.

Su hija está a su lado también arrodillada y solloza levemente. La expresión de María denota una mezcla de tristeza y miedo. El silencio y las velas proporcionan un ambiente sobrecogedor y encrudecido por los ocasionales sollozos de María, que se pierden en el eco de la capilla. María se dará cuenta de la presencia de los PJS, pero Coronel no se dará la vuelta hasta que los PJS le hablen. Su voz sonará suave y triste, casi imperceptible. *"Ah, ya estáis aquí. Perdonad"*. Justo en ese momento aparece por la puerta un soldado echo un manojo de nervios, sudando, con las ropas ensangrentadas y una espada en la mano. Se dirige al centro de la sala jadeando y se dirige a Coronel, casi sin aliento: *"Perdonadme, señor. ¡Están asaltando el castillo! Venga conmigo, por favor, debe ponerse a salvo"*. Coronel bajará la cabeza y permanecerá en silencio durante algunos segundos.

La expresión de María ahora es más de miedo que de tristeza. El soldado se queda expectante, hasta que Coronel habla:

"Vete, hijo. Yo estoy a salvo aquí. Nadie me hará daño en Su presencia". El soldado insiste *"Pero señor..."*, pero Coronel lo mira con fiereza y con unos ojos brillantes y la boca apretada, y el soldado se retira lentamente hasta la puerta de la capilla, se queda allí un momento, dedica una última mirada a Coronel y a su hija, y también a los PJS, y se marcha corriendo.

Una vez solos, Coronel se levanta y se dirige a los PJS. *"Me habéis prestado un buen servicio, y no puede haber otras personas en las que confíe más para esta última e importante misión. La más importante de todas"*. Hace una leve pausa y continúa: *"Sacad a mi hija de aquí, por lo que más queráis. Si ese cafre la encuentra no sé lo que puede pasar..."*, *dirá con amargura. Si los PJS preguntan quién es "ese cafre",* Coronel les dirá claramente que es el mismísimo rey, que intentó violar a su hija y que sin duda lo hará si la encuentra aquí. *"Llevadla a Sevilla, a la ermita de San Blas. Sólo allí puede estar a salvo"*. Luego, mirando a la imagen, dirá, casi llorando *"Dios mío, déjala escapar, por favor... tal vez yo me merezca el infierno, pero ella no ha hecho nada malo"*. En ese momento, María, que se encontraba aún arrodillada, se levantará e irá a abrazar a su padre llorando desconsoladamente, y este la abrazará fuertemente a su vez, pero pasado un instante la apartará y ordenará a los PJS que se vayan con ella.

Así como en el capítulo anterior hiciste ver a los PJS que Coronel era un auténtico demonio, en esta escena deberías conseguir que sintieran compasión por él. En caso de que le digan algo como que no se preocupe, que lo conseguirán, Coronel sonreirá amargamente, y les dirá *"Ojalá vuestros pasos os lleven al amparo de un señor digno de vuestra nobleza. Desde luego yo no lo he sido. Adiós"*. Se volverá a dar la vuelta mirando a la imagen y ya no dirá nada más, mientras María sigue derramando abundantes lágrimas.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

El escondite

Si los PJS salen de la torre del homenaje se encontrarán con que algunos hombres del rey ya han conseguido entrar y se está librando una sangrienta batalla en el patio.
Un grupo de 2D3 soldados verán a los PJS y a María y se lanzarán hacia ellos, viendo que la entrada a la torre del homenaje está desguarnecida.

Si se entabla una batalla y ves que los PJS van a perder, ayúdales con algunos soldados de Coronel, que vendrán a cubrir la entrada y dejarán a los PJS escabullirse por detrás de ellos, viendo que están protegiendo a María.
Si los PJS no salieron al patio, o si consiguen evitar la batalla y vuelven a la torre, María les dirá: *"¡Un momento! ¡Los calabozos, vamos!"*. María correrá hacia el sótano, donde están los calabozos, y entrará en el almacén. Pedirá que la aúpen hasta el techo, y cerca de éste, en la pared del fondo, empujará un par de piedras que caerán hacia dentro, descubriendo un pasadizo.

Mientras, puedes dejar que aparezca por allí algún que otro soldado del rey. Cada 5 asaltos aparecerán 1D3 de ellos, a partir del momento en que María se encuentre ya dentro.

Para pasar por el pasadizo, los PJS deberán pasar una tirada de saltar cada uno y otra de trepar, con lo cual cada uno necesitará como mínimo dos asaltos (también si se ayudan entre sí para subir).

Una vez dentro, María volverá a colocar las piedras. Este pasadizo no tiene salida y está complemente oscuro. Sólo es un escondite. Coronel no quiso esconderse aquí porque tal vez sabía que su hija podía hacerlo, y si le buscaban la pondría a ella en peligro, y además no se lo permitía su honor.

El arresto

Allí deberán permanecer hasta que todo termine. Al caer la noche, oirán ruidos al otro lado del muro. Se oyen cadenas y sonidos metálicos. Un par de soldados llevan preso a Coronel, y Alburquerque, contra el cual se levantó en un principio, los acompaña.

Se oirá cómo abren una celda, empujan a Coronel dentro de ella y vuelven a cerrarla. Entonces Alburquerque le preguntará: *"Dígame vuestra merced, ¿cómo siendo tan buen caballero ha podido meterse en tan mala porfía?"*.
A lo que Coronel contesta, con la mayor entereza: *"Ésta es Castilla, que hace los hombres y los sabe gastar"* (y estas dos frases son verídicas).
María reconocerá enseguida la voz de su padre y se le escapará un sollozo, que resonará a lo largo de las paredes del pasadizo. En ese momento, uno de los soldados dirá: *"¿Habéis oído eso?"*.

Los PJS podrán oír cómo se acercan a la pared que les separa del almacén; tras unos instantes, los soldados comenzarán a golpear levemente la pared en busca de algo hueco. De repente, Coronel comenzará a carcajearse como poseído por el demonio, ante el asombro de los soldados y de Alburquerque, que le preguntará a qué viene tal risotada. Coronel dirá: *"¡De valientes hombres se rodea el rey! ¡Unos fieros soldados que se asustan de los ruidos de las aguas del foso!"*, y seguirá carcajeándose.

Entonces Alburquerque y los soldados se retirarán y al minuto vendrá uno de ellos, que ha sido designado como carcelero. Si los PJS quieren salir sin llamar la atención del carcelero, tendrán que retirar las piedras sin hacer ruido, con una tirada de Habilidad x 3. Si fallan la tirada, el carcelero tendrá derecho a una tirada de escuchar, y si pifian el carcelero se asomará para ver qué ha sido ese ruido. Si el carcelero descubre a los PJS su primer impulso será ir rápidamente al encuentro de otros soldados. Si lo pillan desprevenido, pueden acercarse a él con una tirada de discreción.

Una vez fuera de peligro, María correrá hacia el fondo para ver a su padre. Al verlo allí tan acabado se le escapará un sollozo, pero se tapará la boca con su mano para que no la oigan. Coronel dirá, en voz baja: *"Hija mía... menos mal que sigues viva, temía mucho por ti"*. A lo que ella contestará: *"Padre, te sacaremos de aquí"*. *"¡No!"*, gritará levemente Coronel, *"no voy a permitir que arriesgues tu vida por mí. Si quieres hacer algo por mí vete, huye de*

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

aquí cuanto antes". María se agarrará a los barrotes, ante lo cual Coronel volverá a repetir *"¡Huye, por lo que más quieras!"*. María enjugará sus lágrimas, soltará los barrotes, y dirá *"Adiós, padre..."*. Y Coronel sonreirá satisfecho.

¡Huye, por lo que más quieras!

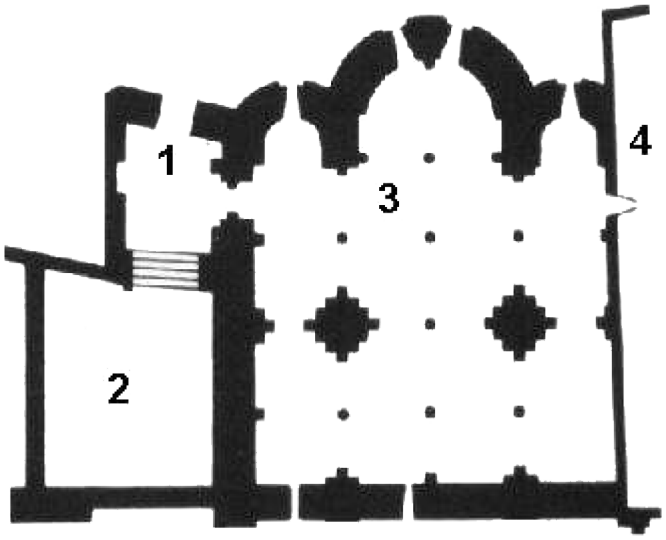
En este punto los PJS deben trazar un plan. El más obvio es suplantar a los soldados del rey. Pueden desvestir al carcelero y atraer la atención de tantos soldados como trajes necesiten (incluyendo a María, que también puede pasar por un soldado). Pero cuidado, porque ante cualquier ruido de lucha podrían caerle encima toda la guardia del castillo en pocos segundos... Aquellos que no sean de profesión militar deberán usar la competencia de disfrazarse para hacerse pasar por soldados cada vez que tengan que parlamentar con alguien. Ahora el castillo está dominado por los caballeros Diego Gómez de Toledo y Pedro Estebañez Carpintero. Hay soldados por todas partes, lo cual favorece a los PJS si optan por disfrazarse. Si preguntan por el rey, sabrán que está en el pueblo, empeñado en buscar a los supervivientes del asedio que él cree que han escapado (en realidad está buscando a María). Deberán buscarse una buena excusa para salir del castillo, pero también podrían sobornar a los guardias que guardan la puerta. La excusa podría ser una orden de un superior que les lleve fuera del castillo, o bien podrían hacer tiradas de elocuencia, aunque si no la pasan los guardias podrían negarles el paso diciendo que han recibido órdenes de no dejar a nadie entrar ni salir sin permiso por orden directa del mismo rey, ante lo cual deberán ingeniárselas... También pueden esperar a que el rey regrese al castillo, por la noche, momento en que la guardia se relaja, pero deben asegurarse de que el rey no mire a la cara a María, aunque esté disfrazada de soldado, porque el obsesivo personaje puede reconocerla al momento.

Viejos conocidos

En el momento en que los PJS salgan del castillo, al rey se le ocurrirá torturar a Coronel para que le diga dónde está María. Coronel no podrá evitar entre intensos dolores y agonizando decir hacia dónde se dirige su hija, y justo en ese momento, totalmente abatido, le pedirá al rey que le dé a él la misma muerte que él le dio a Men Rodríguez. El rey le concederá esa muerte, y al día siguiente será decapitado en el cerro del Mentidero, junto con su sobrino y otros poderosos aliados suyos. El rey ya sabe dónde encontrar a María, y le encargará a un grupo el trabajo de infiltrarse entre las hermanas del monasterio a donde se dirige, sacarla de allí y llevarla a Córdoba, donde el rey la esperará durante unos días. Este grupo podría estar formado por viejos conocidos de los PJS, de esta campaña o de otra anterior. Isidro, Urraca, Radegunda, Zoraya, Elvira, Lázaro... si alguno de ellos sobrevivió, utilízalos, si no, haz un grupo. Por otro lado, ocurre que uno de los sirvientes de Coronel (uno importante, por ejemplo el mayordomo), y amigo o amiga de María, se ha enterado de las intenciones del rey. Viajará hasta Sevilla y encontrará a los PJS justo cuando estos se hayan despedido de la sufrida María, que les habrá dado las gracias y les habrá hecho entrega de todo cuanto llevaba encima de valor (joyas, dinero, etc.). Entonces será cuando los PJS, que saben que no van a sacar nada en metálico por salvar de nuevo a María, deban decidir si intervienen o no. Puede que el criado les informe de quiénes son los encargados de raptar a María, y los PJS se vean impulsados a actuar sólo para vencer definitivamente a antiguos enemigos... O puede que sea su conciencia la que les dice que deben salvar a esa sufrida joven que ha visto cómo de la noche a la mañana perdía a su padre y se hundía en la miseria. Por supuesto, la decisión que tomen, y por qué la tomen, hará subir o bajar enteros en el cielo (es decir, el modificador por rezar a los santos pidiendo ayuda...).

La ermita de San Blas

Ya sé que hasta aquí la parte II ha sido demasiado lineal, pero esas escenas históricas merecían ser vividas por los PJS, ¿no crees? A partir de aquí es donde empiezan los devaneos de sesos y demás... María está a salvo en la ermita por ahora, pero a los encargados de secuestrarla no les resultará muy difícil sacarla de allí, pues poco les importa invadir a las monjas para llevarse lo que quieren. Sin embargo, serán lo más sigilosos que puedan. Una de las mujeres del grupo se infiltrará entre las monjas (a ser posible un personaje femenino a quien los PJS no conozcan o que pase lo suficientemente desapercibida). Antes de continuar vamos a ver un plano de la ermita.



1 - Esta es la entrada a la ermita. Aquí una de las hermanas vigila quién entra y sale del edificio. Nada más entrar se nota el cambio con respecto al exterior: la oscuridad y el olor de las velas que se queman continuamente durante todo el día. La llegada de María será motivo de alegría para las monjas, pues ella es la fundadora de la ermita, y será muy bien acogida. No durará demasiado el ajetreo, y tomarán a María como su nueva madre superiora.

2 - Unas escaleras conducen a un sótano en el que se encuentra el almacén de las monjas y sus dormitorios.

3 - Esta es la iglesia, que está consagrada a San Blas. No es nada lujosa, de hecho sólo tiene un objeto de valor, que es la imagen de San Blas, en la capilla central, iluminada por una triste vela.

4 - El comedor, con la cocina en la parte superior.

El secuestro

A continuación se presenta una serie de hechos a la clásica manera del módulo En la posada de Alvar el Honesto de la primera edición de Aquelarre. Los PJS deberían estar vigilando presumiblemente la entrada a la ermita. Si hay algún PJ femenino las monjas pueden concederle entrar en el edificio y disfrazarse si son avisadas de que van a intentar secuestrar a su superiora.
Como ya sabemos, cada día de la vida de los religiosos se divide en grupos de tres horas que reciben un nombre según las ceremonias religiosas que se llevan a cabo:

1 - Maitines (medianoche). Las monjas acuden al templo y cantan Salmos. Luego pueden ir a acostarse hasta Laúdes.

2 - Laúdes (3 de la madrugada). Las monjas se despiertan de nuevo y rezan unas alabanzas al señor. A continuación se purifican con el agua bendita y acuden al comedor donde la madre superiora les reparte las tareas del día. Pueden acostarse de nuevo hasta Prima.

3 - Prima (6 de la mañana). Las monjas se levantan y trabajan en las tareas que le han sido asignadas durante Prima y Tertia.

4 - Tertia (9 de la mañana). Se hace una pausa en el trabajo para acudir a la primera misa del día. Tras ella algunas monjas seguirán en sus quehaceres y otras se quedarán meditando en el templo.

5 - Sexta (mediodía). Se celebra una segunda mesa, tras la cual las monjas acuden al comedor para llenar el estómago mientras están en silencio, escuchando a una de las monjas que se dedica a leer la Regla de la Orden. Tras la comida las monjas disponen de un tiempo para descansar.

6 - Nona (3 de la tarde). Todas las monjas reemprenden sus tareas hasta Vísperas.

7 - Vísperas (6 de la tarde). Se celebra la tercera misa del día, tras la cua se sirve la cena. Después de cenar las monjas vuelven al templo para orar hasta Completas.

8 - Completas (9 de la noche). Todas las monjas van a acostarse.

Campaña: La caída del señor de Aguilar (3)
El triunfo del cruel
por Juan Pablo Fernández del Río

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Los secuestradores de María desconocen este protocolo y por tanto no tienen idea de cuál es el mejor momento del día para actuar. Lo harán, por supuesto, de madrugada, como acostumbran a hacer los malhechores...

Los siguientes hechos acaecerán durante la madrugada del mismo día que haya llegado la monja infiltrada, la cual no llevará ningún arma encima, ni objetos sospechosos (como componentes de hechizos). No pretendas llevar a rajatabla los siguientes hechos, ya que cualquier actuación por parte de los PJS podría modificar el curso de la acción.

0'30: Tras cantar los Salmos, la monja acudirá al dormitorio de María, que duerme separada de las demás por ser la Madre Superiora. Le pedirá paso para que le solucione una duda espiritual, y la inocente María accederá, deseosa de servir de ayuda a la nueva monja. La monja mirará la habitación, y verá que en ella no hay más que un viejo y pequeño escritorio y la cama. La monja le dirá que no sabe si ha hecho bien viniendo al convento ya que ha abandonado a su propia familia, etc. Luego irá a acostarse.

1'00: Convencida de que todas las hermanas están durmiendo, la monja se levantará e irá a la cocina para coger un cuchillo. Luego volverá a acostarse.

3'00: Las monjas se levantan para rezar y luego acuden al comedor para que María reparta las tareas. Cuando todas las monjas se hayan ido, nuestra infiltrada se quedará con María y volverá a inquirirle sobre la duda anterior. La acompañará a su habitación, y cuando se encuentre cerca de la puerta de entrada a la ermita le pondrá el cuchillo en el cuello y le tapará la boca con la otra mano, obligándola a dirigirse a la puerta.

3'40: La monja raya la puerta con el cuchillo haciendo algo de ruido. Si alguno de los PJS está haciendo guardia fuera, puede escuchar este sonido si pasa la tirada. Si se acerca a investigar, será sorprendido por los secuestradores, que le atacarán por la espalda, pues esa era la señal para que actuaran. Si los que están haciendo guardia no se dan cuenta, la monja, al no escuchar nada, abrirá sigilosamente la puerta y se llevará a María, que morderá su mano y le dará tiempo a gritar. Sin embargo, a la infiltrada le dará tiempo de llegar a la parte trasera de la ermita, donde unos caballos esperan tras unos arbustos para permitir escapar a los secuestradores. Si los PJS no tienen caballos... mala suerte. Aún podrían hacer un hechizo de Aceleración para alcanzarlos. Si pueden seguirlos, les conducirán a una trampa que tenían preparada para ellos...

Huelga decir que si en algún momento la monja es descubierta, sus compañeros acudirán en su ayuda aunque se encuentre en el interior de la ermita. Entre los secuestradores debería haber un brujo más o menos poderoso con hechizos propicios para la ocasión (invisibilidad, invocación de demonios elementales, etc.).

Las minas

Lo que sigue es un homenaje al juego Blade: The Edge of Darkness. Los que lo hayan jugado y hayan visto las minas de los enanos lo entenderán.

Aunque los PJS consigan impedir el secuestro, al menos uno de los secuestradores podría huir y conducirlos a la trampa. Se trata de una gran cueva que hay a las afueras. Si los PJS están persiguiendo a los enemigos, cuando estén cerca de la cueva aminorarán la marcha para que los PJS les vean entrar. Recuerda que podrían tener a María en su poder.

La cueva está, por supuesto, totalmente a oscuras. Cosa extraña que los secuestradores hayan entrado sin encender ninguna antorcha ni linterna. Es una cueva húmeda y muy profunda. El aire está muy viciado. Sólo una tirada exitosa de buscar hará que los PJS perciban una palanca que está al fondo en la pared cubierta de telarañas y semiescondida detrás de un saliente en la pared. Al accionar esta palanca se abrirá una compuerta de madera en una de las paredes de la cueva. Esta compuerta lleva a un larguísimo pasadizo de un kilómetro de largo y que asciende poco a poco. Al final del pasadizo verán una luz que indica que se abre al exterior.

Nivel 1

La entrada a las minas consta de una especie de caminos flanqueados a la izquierda por profundos barrancos y a la derecha por altos muros de piedra. Desde allí puede verse un bello paisaje con montañas y colinas a lo lejos. El silencio en este lugar sólo es roto por las fuertes corrientes de aire que probablemente provengan de la mina.

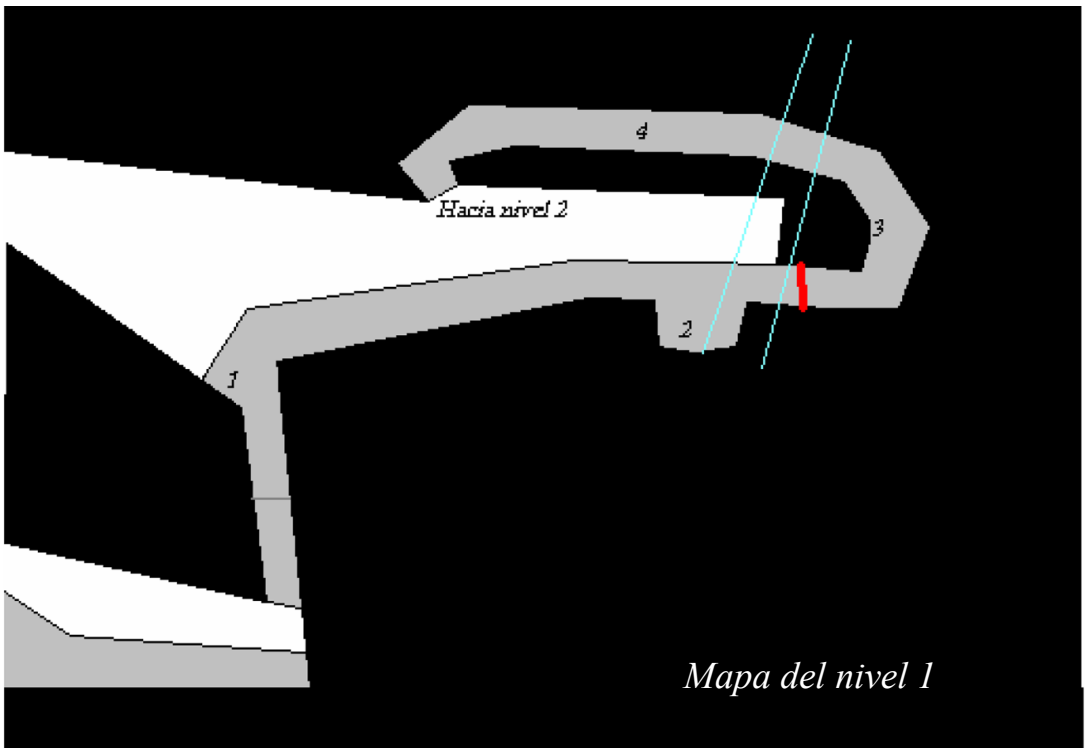
1. Una pronunciada pendiente sube (hasta el 1). A mitad de la pendiente hay un escalón de unos 2 metros de alto que los PJS deben subir. Cuando los PJS suban el escalón oirán un extraño sonido proveniente de lo alto de la pendiente (escuchar: suena como un desprendimiento de rocas). De pronto una gran roca redonda se precipitará hacia los pobres PJS mientras gana velocidad por la pendiente. Por supuesto, si la roca aplasta a alguien, significará la muerte instantánea. Para evitarlo los PJS pueden agacharse detrás del escalón, o correr pendiente abajo y saltar hacia el otro lado de la pendiente.

2. El camino discurre ahora casi recto, con una ligera pendiente. A la izquierda se abre un abismo que parece no tener fin. Se empiezan a ver una especie de puentes medio derruidos que discurren de forma perpendicular al camino y están un nivel por encima de éste.

Los puentes parecen dar entrada a unas aberturas en un lejano muro de piedra que forma parte de una montaña. Al volver la esquina los PJS verán una puerta de rejas de hierro a unos diez metros de distancia a su nivel, justo detrás del último puente, pero al mirar arriba, en el puente verán también un hombre que les apunta con un arco (a unos 8 metros). También hay un entrante en la pared de la derecha donde hay tres muertos vivientes dispuestos para atacar a los PJS.

3. Este es el interior de la roca. Aunque debería estar oscuro, llega un leve resplandor del interior. Los PJS pronto descubrirán que el resplandor que les llegaba provenía de una pequeña hoguera encendida que hay en mitad de la galería. Cerca de la pared derecha hay dos barriles (vacíos). A partir de aquí la galería sube en pendiente.

4. Si los PJS siguen subiendo por la galería, de pronto se les helará la sangre al oír unas risitas parecidas a las de unos niños. Al PJ que pase una tirada de otear les parecerá ver a unos pequeños seres correteando, pero desaparecerán de su vista rápidamente. Al volver la esquina percibirán ya la luz del exterior. Ya no hay pendiente.



Mapa del nivel 1

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Nivel 2

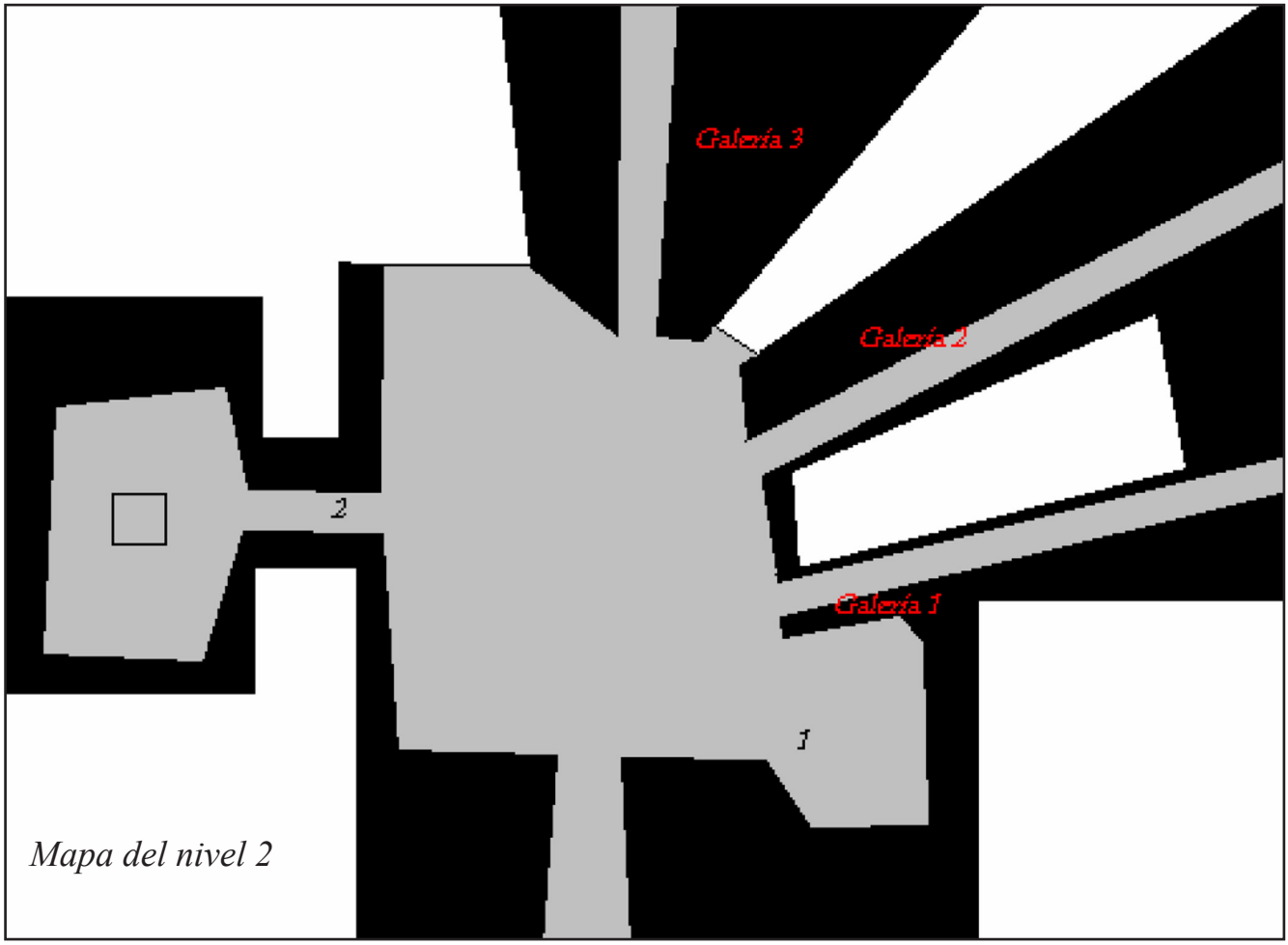
1. Justo al salir los PJS verán que unos muertos vivientes con cascos (no les protegen) y utensilios de mineros se dirigen hacia vosotros (desde donde está el 1). Trata los ataques con los picos con la característica base de Fuerza y un daño básico de 1D8. Aquí el suelo es plano. Las paredes están construidas con ladrillos. Se ven tres entradas que dan a los puentes que los PJS vieron antes (en el puente de la galería 1 es donde estaba el hombre que apuntaba con el arco, aunque ya no está allí).

En el lado opuesto de estas entradas hay una pendiente que baja a la izquierda. Entre los espacios de las entradas a los puentes se puede seguir viendo el paisaje.

2. Desde aquí se ve que la pendiente baja a una especie de cámara al aire libre, sin techo. En el centro de la cámara hay una gran trampilla de madera, pero no parece tener cerradura. En cada una de las tres paredes de esta cámara hay unos salientes en forma de círculo; estos tres salientes tienen un hueco en el centro que parece ser una cerradura.

Galerías 1 y 2

En la entrada a ambas galerías hay una antorcha a cada lado de la pared (apagadas).
Sin luz no puede verse nada.
Una pequeña galería lleva a una bifurcación.



Mapa del nivel 2

1. Es una corta galería que conduce a un abismo oscuro; lo único que se puede ver de éste son las paredes más cercanas, alumbradas por las antorchas que llevan los PJS (porque llevan antorchas, ¿no?). Justo antes de que se corte la galería hay una vieja vagoneta que contiene una roca y varias piedrecitas (si quieren mover la roca deben hacer fuerza entre todos; si no pasan una tirada de fuerza conjunta no serán capaces de moverla y quedarán extenuados por el esfuerzo. Debajo de la roca no hay nada). Bajo la vagoneta hay unos raíles destrozados y doblados que se pierden en las profundidades del abismo, de donde prácticamente cuelgan.

2. Esta es una abertura bastante profunda. Hay un puente de madera que cruza hasta llegar a una galería, pero su estado deja mucho que desear (se partirá por la mitad si se exceden los 80 kilos de peso). Con una tirada de otear se podrán ver unos salientes en la roca a la izquierda hacia donde se podría saltar para evitar el puente (tirada de saltar). Si alguien saca una pifia en la tirada de saltar caerá hasta el fondo, un total de 30 metros de caída (casi ná).

3. Esta es una galería cuyas paredes son lisas y han sido excavadas dejando un pequeño escalón a media altura.

4. Las paredes aquí son rugosas. A la izquierda se abre una estancia a la que da entrada un marco de madera. Parece un almacén. Hay algunos barriles y cajas al fondo y algunas vagonetas, trozos de ellas y rocas amontonadas en las paredes. (en los barriles hay 5 picos y palas; en las cajas hay 8 antorchas).

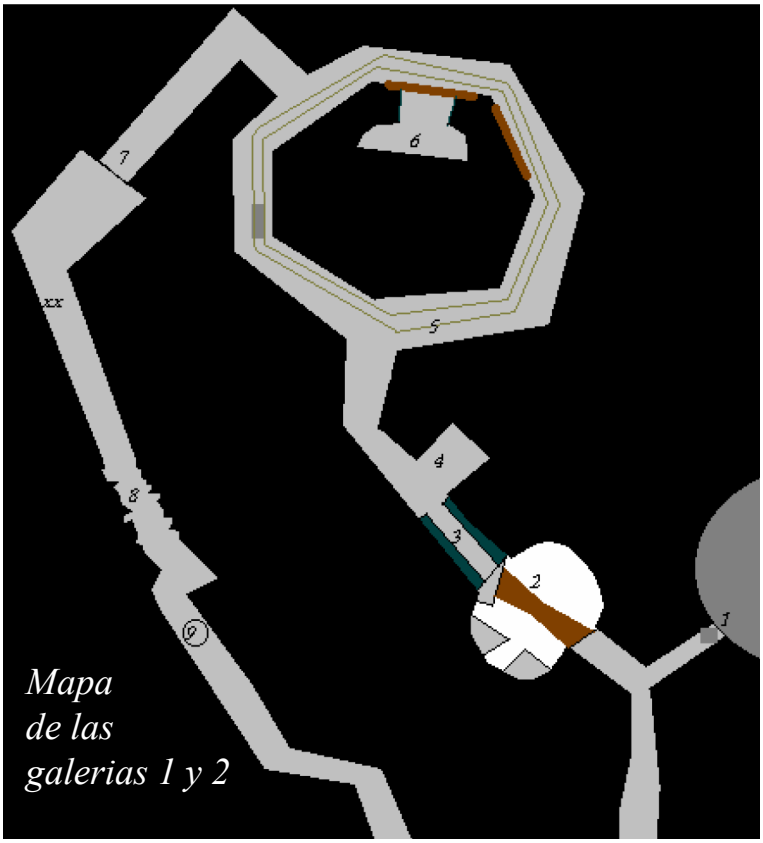
5. La galería se bifurca. Hay unos raíles en perfecto estado que la recorren. Tras la esquina al fondo a la izquierda se ve una vagoneta volcada. Hay unas planchas de madera dispuestas en la pared. (Resistencia 80 si se lían a golpes con ellas). Tras la primera sólo hay una pared de piedra. Tras la segunda se accede a 6.

6. Una pequeña habitación. Al fondo hay una mesa, y a los lados hay unas cajas (vacías). Sobre la mesa hay una llave de bronce.

7. Esta otra galería que parece estar más descuidada. Al volver la esquina la galería sigue en una pendiente que baja hacia el fondo, donde termina en una pared en la que parece haber algo. A unos 6 metros por encima de la pared hay otra galería. Al acercarse a la pared, los PJS verán que hay una especie de vagoneta pequeña sin ruedas sujeta a un sistema de poleas que recorre todo lo alto de la pared hasta arriba. Las cuerdas parecen estar en perfecto estado. Para subir a alguien se necesita una fuerza conjunta de la mitad del peso que se meta en la vagoneta; si la fuerza no llegara a esa puntuación, habría que hacer tres tiradas de fuerza conjunta (si se falla la segunda, el que esté subido recibe 1D3 de daño por la caída; si se falla la tercera, el daño recibido es 1D6). Una vez arriba, hay dos muertos vivientes mineros a la vuelta de la esquina [Cada vez que suba uno haz una tirada de escuchar de 20; si la pasas, los muertos oirán ruido e irán a ver qué pasa]

8. Las paredes de esta galería parecen haber sido excavadas.

9. A mitad de esta galería hay una leve hondonada. Si no la evitan con una tirada de saltar +25, el suelo cederá y caerán 7 metros abajo. Si no tienen cuerda, deberán pasar una tiradas de trepar para salir. La salida es la entrada de la galería 2.



Mapa de las galerias 1 y 2

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Galería 3

La entrada a esta galería se encuentra en un estado bastante ruinoso. El dintel de madera está partido, aunque aún aguanta colgando a media altura de la entrada. Los PJS se tendrán que agachar para entrar.

1. Ante los PJS se abre un estrecho pasillo con paredes de roca y un suelo bastante irregular. Cerca de la entrada hay una grieta en el suelo en forma cuadrada (20 metros de profundidad).

2. El suelo ha cedido en esta parte de la galería, dejando una grieta. La luz de las antorchas de los PJS iluminan débilmente el otro lado de la grieta, que podrán calcular que debe estar a unos tres metros. Parece que tendrán que saltar la grieta, pero deben ser conscientes de que un fallo significaría la muerte... Mejor que piensen cómo lo van a hacer. Cuando pase el primero, este notará que el suelo es bastante inestable, y que hay peligro de un desprendimiento. Cuando todos pasen, el suelo cederá bajo los pies del más rezagado, pero gracias a un acto reflejo conseguirá saltar hacia delante. Se oye cómo las rocas golpean las paredes de la grieta y el sonido se pierde en la profundidad. Ahora la distancia que separa a los PJS del otro lado de la grieta es excesiva. Tendrán que buscar otra salida, si es que la hay.

3. El estrecho pasillo termina en un compartimento cuadrado con el suelo de madera. Enfrente hay una palanca, también de madera. Al tirar de la palanca, el suelo cae de repente y vuelve a pararse dando una sacudida, para finalmente descender suavemente a las profundidades. Se trata de una especie de ascensor. Al llegar abajo se puede encontrar otra palanca en la misma pared que la anterior, para subir. De nuevo los PJS se encontrarán un estrecho pasillo que desciende aún más en espiral.

4. Al fin se abre ante los PJS una zona mucho más espaciosa con el techo a bastante altura. Lo primero que les llama la atención son unas escaleras que descienden, no se sabe a dónde. Más allá de las escaleras se continúa la estancia.

5. Cuando los PJS estén descendiendo las escaleras oirán un extraño sonido proveniente del fondo. El miedo se apoderará de seguro de los PJS cuando descubran que son las mismas voces de niños que oyeron antes. Conforme desciendan, oirán las voces más claramente. De vez en cuando se oyen unas risas apagadas que se pierden con el eco. Los escalones acaban. Hay un silencio total. Enfrente se extiende una pequeña explanada rectangular flanqueada por cuatro sólidas paredes. Con una tirada de otear podrán ver un lugar por donde trepar en la pared del fondo. Más o menos en el centro de la explanada yace una llave de bronce. Cuando vayan a cogerla verán que algo extraño se mueve por encima de ella. Pronto se darán cuenta de que es como un hombrecillo en miniatura (no olvides controlar la ganancia de IRR). De pronto, este hombrecillo comenzará a crecer y a crecer, hasta alcanzar los 120 centímetros de altura, cogerá la llave y se irá corriendo por el fondo. Si los PJS lo persiguen, verán que hay otros dos hombrecillos ayudando a trepar al que tiene la llave, y arriba hay otro más (si los duendes ven que los PJS van a alcanzarlos les lanzarán hechizos). Los PJS pueden trepar apresuradamente por los altos escalones en las paredes, pero pronto perderán de vista a los hombrecillos, aunque seguirán oyendo unas risitas lejanas. (De aquí en adelante los duendes aparecerán ocasionalmente y se burlarán de los PJS. Éstos podrán dedicarse a cazarlos, pero si no lo consiguen, los duendes propondrán un trato: oro u objetos raros a cambio de la llave. No obstante, las cosas se podrían desarrollar de forma diferente si los PJS son avispados y consiguen atrapar a los duendes).

6. Esta es una galería que parece estar en un buen estado. Hay una vagoneta colocada sobre unos raíles que se pierden al fondo, zigzagueando entre unos postes de madera. Aquí comienza una ligera pendiente hacia abajo. Al final de este pasillo hay una pequeña grieta de 6 metros donde acaban los raíles. Si los PJS se montan en la vagoneta no podrán evitar caer, ya que ésta no tiene frenos. La grieta se continúa con un pasillo más o menos ancho que desciende ligeramente en curva.

7. Esta es una zona bastante más deteriorada que la anterior, con trozos de raíles doblados e irregulares esparcidos por el suelo. Se nota que estas galerías han sido excavadas a conciencia; tal vez los mineros encontraron aquí un filón.

8. El pasillo se va estrechando y termina en un ascensor como el anterior. Hay una palanca (el ascensor subirá y bajará solo, ya que arriba no hay ninguna palanca). Éste lleva a la entrada de la galería. Al salir, un muerto les estará esperando con un arco largo y flechas montado por encima de la roca que da entrada al nivel 2 de la mina. Si acaban con él, caerá al suelo, y registrándolo encontrarán la tercera llave. Como se podía esperar, estas llaves entran perfectamente en las cerraduras de la cámara del nivel 2, antes descrita. Sólo si giran las tres llaves a la vez dentro de sus cerraduras correspondientes la trampilla del centro comenzará a descender lentamente.

Conforme la trampilla desciende, los PJS notarán más y más calor, hasta que este llegue a ser casi insoportable.
Los PJS con armaduras de metal perderán 1 punto de Resistencia cada dos minutos que permanezcan en las profundidades a no ser que se las quiten o que se beneficien de un hechizo de Resistencia al calor.

Una vez abajo verán un insólito paraje. El calor hace ondular la visión, cerca de allí se oye como una cascada, y el lugar huele intensamente a humedad. La amplia galería que discurre frente a los PJS está flanqueada por pequeños arroyos de los que emana vapor. Si los PJS tocan el agua verán que está hirviendo. Cuando los PJS avancen llegarán a un lugar lleno de géiseres tras el cual se encuentra una especie de estanque con abundante agua. Entonces una voz surgirá de algún lugar de la caverna:
"Nunca pensé que llegarais tan lejos, insignificantes mortales. Sois una fuente incesante de molestias para mi señor Silcharde. Pero vuestras intromisiones terminan aquí. No veréis el amanecer de un nuevo día..."

¿Quién ha dicho eso?

Se trata de un poderoso brujo. ¿Os acordáis de Khaled al-Mushhrik, el alquimista cuyo legado se disputaron Isidro y Urraca? Pues deberías encontrar una forma de hacerles saber a los PJS que es él mismo (a través de algún súbdito suyo justo antes de que Khaled haga acto de presencia, por ejemplo).

Khaled hizo un pacto con Silcharde antes de morir. Silcharde le pidió que llevara a la perdición al señor de Aguilar, y así se aseguró de hacerlo, cuando después de esconder su legado en el lugar donde antaño enseñó a Isidro los secretos de la magia negra, insinuó a Urraca que podría dárselos a saber si le diera una poción de Dominación. Así pues, Urraca estaba segura de que el maestro quería que ella disfrutara de su legado, pero al esconderlo en aquel lugar, Isidro también pensaría que quería tenerlo él. Así, cuando mediante un hechizo de Visión de futuro comprobó que Urraca se uniría al que sería el enemigo del señor de Aguilar, murió tranquilo sabiéndose valedor de los beneficios de Silcharde.
Lo del ungüento para evitar que el Djinn detectara a un infiel que le invocara era un cuento; lo que el ungüento hacía era suplantar al Djinn por Silcharde en persona, disfrazado de Djinn, que era el que concedía los deseos y de paso vigilaba cómo iban las cosas. Silcharde recompensó a Khaled y evitó que su alma cayera en los infiernos, pasando a ocupar un cuerpo. Por eso, si los PJS saben algo acerca de Khaled, sería interesante que este se apoderara de un cuerpo muy joven, incluso el de un niño, para dar una pista a los PJS acerca de que ese no es su cuerpo y de que debe habérselo arrebatado a un ser vivo. De esta forma sabrán que la mejor forma de deshacerse de él será mediante un hechizo de Expulsión o un Exorcismo.
Con respecto a los secuestradores, si se trata de Isidro o de Urraca, ya sabemos que ambos piensan que el maestro les eligió a ellos para entregarles su legado, así que cuando su apreciado maestro aparezca de nuevo en escena y les pida que vayan a Aguilar para vigilar lo que ocurre durante el asedio al castillo de Coronel, estos no se negarán, aunque si sobrevivieron los dos no se unirán; Khaled elegirá a uno de ellos.

Recuerda que si no sobrevivió ninguno de ellos puede tratarse de Zoraya, la que les ofreció la oportunidad de invocar al Djinn (que en realidad era Silcharde) para pedir un deseo. Si fuera ella también sería perfecto, ya que en ese caso podríamos decir que desde un principio estaba ya a las órdenes de Khaled, que ya se había apoderado de un cuerpo.

Khaled conoce todos los hechizos hasta nivel 6, pero sólo puede hacer los de magia negra. Silcharde también le ha dado el control de tres Ondinas, y la ventaja de poder invocarlas a las tres a la vez.

Silcharde y su intromisión en los asuntos de la Corona de Castilla

Castilla había disfrutado de varios reyes brillantes a lo largo de su historia hasta 1350. Un claro ejemplo fue Alfonso X El Sabio, y qué decir de Fernando III el Santo, que provocó una progresiva retirada de los moros haciendo recular sus fronteras hacia el sur. Pero entonces llegó Pedro I... ¿Por qué este cambio tan brusco? ¿Por qué de repente un rey cruel y despiadado, casi el más malvado que ha subido al trono de Castilla, tomaba el control del reino? Su madre María de Portugal daba a luz años antes a un par de gemelos. La comadrona que la atendió en el parto resultó ser una adepta al culto de Guland, y robó a uno de los gemelos para sacrificarlo a su Demonio, diciéndole a la madre que el bebé había muerto (recordemos que el Aquelarre a Guland precisa del sacrificio de una persona de posición social mucho más alta que el ejecutante...
¿y quién mejor que el hijo de un rey para este sacrificio?). Agradecido por este gran sacrificio, Guland recompensó a la comadrona, pero cuando el alma del niño bajó a los infiernos, pues aún no estaba bautizado, Silcharde la encontró y pensó en darle un buen uso. Hizo que el alma del gemelo que él había ya corrompido se instalara en el cuerpo del gemelo vivo, ya que vio una oportunidad inmejorable para extender el miedo y el descontento en Castilla.
El pequeño Pedro ya llevaba en su sangre la oscuridad de las tinieblas y la crueldad de los demonios del infierno... Y Pedro I cometió muchísimas fechorías, algunas se cuentan en los libros de historia, otras se perdieron en el olvido y otras nadie las supo salvo quienes las sufrieron... hasta que por fin su hermanastro lo venció en la batalla de Montiel y le arrebató el trono. Se dice que en la batalla, cuando hirieron de muerte a Pedro, se oyó un infernal bramido de ultratumba que heló la sangre de todos los presentes... fue como si hubieran matado al mismo diablo.

El arcángel de la amistad

Anael, arcángel de la amistad, supo de las fechorías que estaba cometiendo Silcharde, y le dolió bastante el triunfo de su mayor enemigo. Sin embargo, vio que la esperanza aún no se había perdido, cuando un grupo de hombres (los PJS), sin saberlo, estaban desbaratando todos los planes de aquel a quien llaman el Demonio del Dominio. Por eso, les ayudará en esta batalla final. Si alguno de los PJS intentan salvar a un compañero de la muerte durante la batalla y resulta herido de muerte, al siguiente turno volverá a levantarse con todos los puntos de Resistencia al completo por la gracia de Anael, a quien los PJS podrán ver al lado del PJ en cuestión, transparente, y tras esto se lanzará contra una de las ondinas (ver a continuación), si es que aún siguen todas en pie, y la hará desaparecer. Los PJS sólo oirán un gran grito de dolor de la ondina mientras esta se precipita en el estanque y no vuelve a aparecer.

El gran final

Con una tirada de escuchar, los PJS podrán ver de dónde proviene la voz: de un saliente en la roca a unos 30 metros del suelo, en el techo abovedado que hay por encima del estanque. En ese momento, Khaled nombrará a las tres ondinas: Aman, Kataron y Bahal. Las tres surgirán al mismo tiempo, y actuarán lanzando trombas de agua a los PJS. El agua está hirviendo, por lo que causarán 1D6 de daño provocando quemaduras. Mientras tanto, Khaled lanzará hechizos desde su posición privilegiada (no necesita componentes mágicos).

Puntos de aprendizaje

Los PJS se merecen una buena recompensa si consiguen derrotar a Khaled. Dales 60 PA, 20 si consiguen rescatar a María, más otros 20 por interpretación e ideas que han tenido durante el capítulo III.

Conclusión del capítulo III

Después de repartir los PA entre los PJS, si no están muy malheridos, podrías hacer que tuvieran un encuentro con los secuestradores que escaparon. Si sólo sobrevivió uno de ellos, podrías meterlo en la escena final, haciendo de cebo para que los PJS acudan al lugar donde está Khaled. Por supuesto, si María fue secuestrada debería aparecer después de derrotar a Khaled, o incluso podrías hacer que éste se apoderara de su cuerpo para enfrentarse a los PJS... En este caso podríamos decir que los secuestradores no buscaban satisfacer al rey, sino a su adorado maestro Khaled. De todas formas, María debería sobrevivir al final, con el fin de no alterar el curso de la Historia de Castilla.

La sufrida María Coronel pudo salir de la ermita disfrazada de campesina al cabo de unos meses. Se dirigió a Aragón, donde se puso bajo la protección del rey Pedro de Aragón hasta que en 1367 Enrique II el Bastardo subió al trono de Castilla. Tras el asedio al castillo de Aguilar en 1353, Coronel fue ejecutado junto con su sobrino y algunos de los nobles que le apoyaron, y el rey Pedro I anexionó la villa de Aguilar a la Corona. En el cerro del Mentidero se erigió un monumento en recuerdo de la rendición de Aguilar, pero este fue destruido por Enrique II por considerar que resultaba una ofensa para los aguilarenses. El mismo rey ofreció el castillo y la villa a una rama de los Fernández, una familia noble cordobesa de la que más tarde surgiría Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán, que nació en Montilla. Con el fin del reinado de Pedro I terminaba uno de los capítulos más oscuros de la historia de Castilla. Y es que el sobrenombre de “El cruel” no le fue puesto a la ligera...

DRAMATIS PERSONAE

Diego de Mesa

FUE	16	Peso: 69 kg
AGI	15	Altura: 1,61 m.
HAB	15	Edad: 27 años
RES	18	Aspecto: 12 (normal)
PER	13	RR 40
COM	13	IRR 60
CUI	10	PC

Armas: Espadón 65% (Daño: 1D10 + 2 + 1D4); Daga 45% (Daño: 2D3 + 1D4)
Protecciones: Cota con refuerzos (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 65%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Juego 40%, Leer/Escribir 30%, Mando 35%, Otear 30%, Tortura 30%
Hechizos: Carece

Sancho de Mesa

FUE	18	Peso: 64 kg
AGI	15	Altura: 1,60 m.
HAB	13	Edad: 25 años
RES	17	Aspecto: 13 (normal)
PER	14	RR 35
COM	14	IRR 65
CUL	9	PC

Armas: Espadón 70% (Daño: 1D10 + 2 + 1D4); Daga 35% (Daño: 2D3)
Protecciones: Cota con refuerzos (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 70%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Juego 35%, Leer/Escribir 25%, Mando 45%, Otear 35%, Tortura 40%
Hechizos: Carece

Elvira

FUE	6	Peso: 59 kg
AGI	18	Altura: 1,59 m.
HAB	13	Edad: 16 años
RES	13	Aspecto: 16 (normal)
PER	14	RR 5
COM	18	IRR 95
CUL	18	PC

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Alquimia 55%, Astrología 60%, Buscar 40%, Con. animales 20%, Con. mágico 75%, Con. minerales 25%, Con. plantas 65%, Enseñar 35%, Leyendas 45%, Medicina 35%, Prim. auxilios 55%, Psicología 55%
Hechizos:
Nivel1: Liberación
Nivel 2: Virilidad, Fidelidad
Nivel 3: Pacificación de fieras salvajes
Nivel 4: Carisma, Trampa de amor (ver anexo)
Nivel 6: Aquelarre a Zahhak

Lázaro

FUE	10	Peso: 62 kg
AGI	12	Altura: 1,65 m.
HAB	12	Edad: 49 años
RES	14	Aspecto: 13 (normal)
PER	12	RR –15
COM	20	IRR 115
CUL	20	PC

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Alquimia 60%, Astrología 80%, Buscar 30%, Con. animales 20%, Con. mágico 90%, Con. minerales 30%, Con. plantas 85%, Enseñar 35%, Leyendas 50%, Medicina 75%, Prim. auxilios 50%, Psicología 35%
Hechizos:
Nivel1:Detección de venenos, Dolores de parto
Nivel:2 Curación de enfermedades, Bálsamo de curación, Inmunidad al fuego
Nivel 3: Curación de heridas graves
Nivel4: Invulnerabilidad
Nivel 5: Conmoción
Nivel 6: Aquelarre a Zahhak

Felipe Velasco

FUE	12 (25)	Peso: 55 kg
AGI	16	Altura: 1,75 m.
HAB	18	Edad: 23 años
RES	14	Aspecto: 15 (normal)
PER	10	RR 25
COM	10	IRR 75
CUL	20	PC

Armas: Espada de hueso 85% (D:1D8 +1+1D4)
Garra 45% (Daño: 1D3 + 2D6)
Protecciones: Cota de malla (Protección 5)
Competencias: Cabalgar 35%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Juego 20%, Leer/Escribir 40%, Mando 25%, Otear 30%, Tortura 30%
Hechizos: Carece

Khaled al-Mushhrik

Las características dependen del cuerpo que posea.

RR 0 IRR 160

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Las de Cultura y Comunicación del 60% al 100%; las demás dependen del cuerpo que ocupe.
Hechizos: Todos los hechizos goéticos menos invocaciones y aquelarres (no necesita los componentes.

Adeptos a Zahhak

(guerreros campesinos)

FUE	14	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	14	RR 50
COM	14	IRR 50
CUL	7	PC

Armas: Hacha 40% (Daño: 1D8 + 2);
Garrote 45% (Daño: 1D6)
Protecciones: Peto de cuero (Protección 2)
Competencias: Escuchar 30%, Esquivar 30%, Otear 30%, Tortura 35%
Hechizos: Carecen

PNJS secundarios

Brujos

FUE	10	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	13	Aspecto: varía
PER	15	RR 15
COM	15	IRR 85
CUL	17	PC

Armas: Palo 20% (Daño: 1D4 + 1)
Protecciones: Carecen
Competencias: Alquimia 55%, Astrología 50%, Buscar 30%, Con. Mágico 65%, Con. Plantas 60%, Prim. Auxilios 30%, Psicología 30%
Hechizos:
Nivel 1: Revitalización
Nivel 2: Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego, Parálisis
Nivel 3: Arma invencible
Nivel 4: Explosión, Invulnerabilidad
Nota: elegir 4 de estos hechizos.

Nobles y burgueses

FUE	12	Peso: varía
AGI	12	Altura: varía
HAB	12	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	12	RR 60
COM	14	IRR 40
CUl	14	PC

Armas: Arma 35%
Protecciones: Ropa gruesa (Protección 1)
Cota de malla (Protección 5)
Competencias: Elocuencia 25%, Esconderse 30%, Escuchar 30%, Otear 30%, Soborno 40%
Hechizos: Carecen

Villanos y campesinos

FUE	12	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	12	RR 55
COM	12	IRR 45
CUL	12	PC

Armas: Garrote 35% (Daño: 1D6)
Cuchillo 35% (Daño:1D6)
Protecciones: Carecen
Competencias: Comerciar 30%, Cond. Carro 45%, Correr 30%, Escuchar 30%, Esconderse 40%, Otear 35%,
Hechizos: Carecen

Soldados del Rey

Fuerza 15 Peso: varía
Agilidad 14 Altura: varía
Habilidad 15 Edad: varía
Resistencia 16 Aspecto: varía
Percepción 15 RR 70
Comunicación 15 IRR 30
Cultura 10

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4)
Daga 35% (Daño: 2D3 + 1D4)
Protecciones: Cota de malla (Protección 5)
Competencias: Buscar 30%, Cabalgar 45%, Escudo 50%, Esquivar 35%, Otear 30%, Pelea 30%, Sigilo 30%, Tortura 35%
Hechizos: Carecen

Criaturas irracionales

Afriet

FUE	35	Peso: 20 t
AGI	15	Tamaño: 4 m.
HAB	-	Aspecto: -
RES	25	
PER	10	RR 0
COM	-	IRR 175
CUL	-	PC

Armas: Garras 45% (Daño: 1D8 + 4D6)
Mordisco 60% (Daño: 5D6)
Armadura natural: Piel gruesa (Protección 2)
Competencias: Volar 60%
Hechizos: Carece
Poderes especiales:
1.- Aliento venenoso: el afriet exhala con su respiración una ponzoña que puede envenenar a todo aquel que se encuentre junto a él (combatiendo o no). La víctima deberá tirar por su Resistencia x 3 tres veces. Si pasa las tres quedará inmunizado a su veneno, en caso contrario sufrirá la primera vez que falle los efectos de un hechizo de Conmoción a los que se suman, de fallar otra tirada, la pérdida de 1D6 puntos de Resistencia por envenenamiento. Dicen que mojar una tela con orines y anudarla sobre nariz y boca protege contra el aliento venenoso, pero no es seguro...
2.- Terror: esta criatura es tan espantosa que todo aquel que pierda RR al verla quedará paralizado por el miedo y sufrirá en los primeros 1D6 turnos de combate un malus de -25% a sus acciones de ataque y defensa.

Muertos

FUE	12	Peso: varía
AGI	10	Altura: varía
HAB	8	Edad: están muertos
RES	15	Aspecto: 1
PER	5	RR 0
COM	2	IRR 110
CUL	2	PC

Ataque: Mordiscos y garras 55% (Daño: 1D8)
Armas: 35% (Daño: varía)
Protecciones: Carecen
Competencias: Todas están al nivel de su base de características.
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: No se desmayan ni huyen jamás del combate, y seguirán luchando aún sin brazos o sin piernas.

ANEXOS

Regla de embriaguez

A continuación se presentan unas reglas para controlar la posibilidad de que los PJS se emborrachen en caso de que se sobrepasen con la bebida. Aconsejo no abusar de ellas y usarlas sólo en ocasiones especiales en las que la embriaguez tenga una decisiva repercusión en el desarrollo de la historia, ya que si cada vez que los PJS beben oyen ruidos de dados podrían convertirse en abstemios...

Se tendrá en cuenta que cada jarra representa un cuartillo (250 cl.). Si los PJS beben una cantidad diferente, bastará con ajustar las reglas de acuerdo a esa cantidad. Consideraremos que lo máximo que puede beber un PJ son 15 jarras (casi 4 litros).

Por la primera jarra que tome el PJ, este debe pasar una tirada de Resistencia x 10 (si quieres puedes suprimir la tirada de Resistencia de la primera jarra si el PJ tiene Resistencia 15 o superior). Por la segunda jarra, la tirada será de Resistencia x 5, por la tercera jarra, Resistencia x 4, por la cuarta, Resistencia x 3, por la quinta, Resistencia x 2, y a partir de la sexta todas las tiradas serán de Resistencia x 1. De no pasar la tirada, el PJ se emborracha. Si saca un crítico, no será necesario pasar la tirada de Resistencia cuando se tome la siguiente jarra. Con una pifia, el PJ cae en un coma etílico, y si no pasa una tirada de Resistencia x 5, morirá (a partir de la segunda jarra). En caso de que el PJ siga bebiendo estando borracho, cada nueva jarra aumenta en un 5% la probabilidad de que caiga en un coma etílico.

En el momento en el que el PJ se emborrache, recibirá un malus a todas las competencias igual al número de jarras consumidas x 10. El malus seguirá vigente (y podrá aumentar si sigue bebiendo) hasta que el PJ duerma la mona.

Al despertarse estará resacoso. La resaca durará 1D4 horas (1D4 x 2 si cayó en coma).
Durante la resaca el malus por embriaguez se reduce a la mitad. Concluida la resaca, los malus desaparecen.

Ejemplo:

Miguel, que tiene Resistencia 14, se escapa del monasterio por la noche para visitar la taberna y beber un buen vino.

Pide una jarra al tabernero y se la bebe de un tirón. Tira por su Resistencia x 10 (140), saca un 86 y pasa la tirada.

Pide otra jarra; esta vez debe pasar una tirada de Resistencia x 5 (70), saca un 73, por lo tanto se emborracha. Como se ha bebido dos jarras, tiene un malus de 2 x 10 = -20 a todas sus competencias.

Pide otra jarra más y se la bebe, tras lo cual tiene un 5% más de caer en un coma etílico; es decir, si antes el rango de pifia era del 92 al 100%, ahora es del 87 al 100%. Hace la tirada de Resistencia x 4 (56), saca un 78 y no pasa la tirada, así que su malus aumenta a -30 (3 jarras x 10).

Y pide otra más, así que la pifia aumenta su rango en otro 5%: del 82 al 100%. Hace la tirada de Resistencia x 3 y saca un 88.

¡Pifia! Francisco cae en un coma etílico, y además su malus aumenta a -40. Ahora tiene que pasar una tirada de Resistencia x 5 para superar el coma, de lo contrario morirá. Saca un 11 y lo supera.

A la mañana siguiente Francisco se despierta tirado a las puertas de la taberna con una terrible resaca que le durará 4 horas (resultado de una tirada de 1D4 x 2 por haber caído en coma), durante las cuales tendrá un malus de -20 (la mitad del -40 que tenía cuando estaba borracho).

El prior le va a echar una buena regañina...

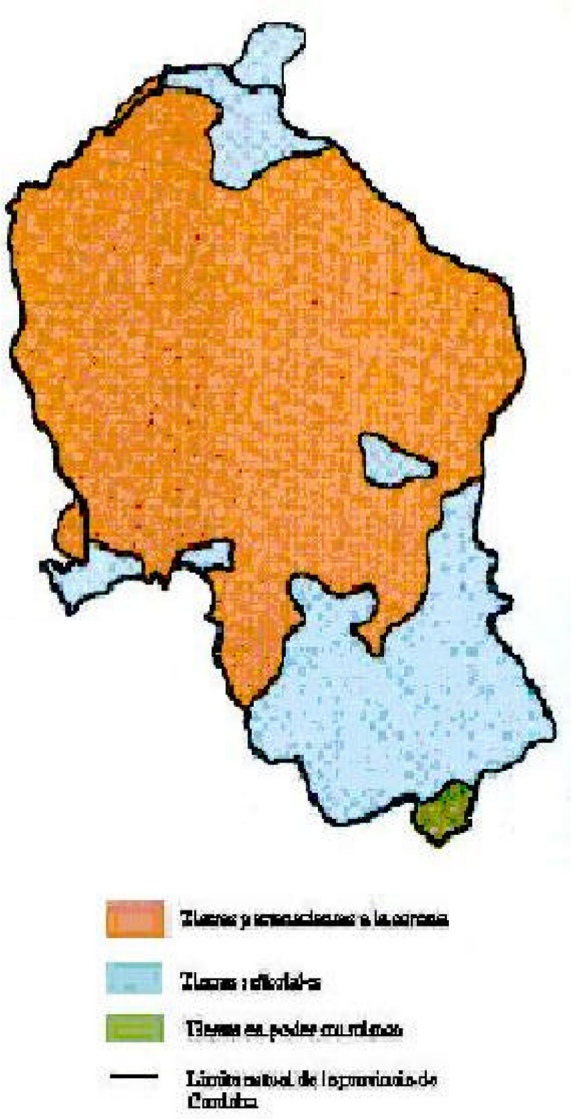
Nuevo hechizo: Trampa de amor

Este hechizo se describe, con todos sus componentes, en “La celestina” de Fernando de Rojas.
Se trata del hechizo que la Celestina le hace a Melibea para que caiga enamorada de Calixto. Aquí lo tenéis convertido al sistema de Aquelarre en una versión fiel a la original.

Nombre: Trampa de amor (Philocaptio)
Nivel: 4
Tipo: maleficio
Componentes: aceite de víbora, papel escrito con sangre de murciélago, sangre y pelo de macho cabrío, trozo de tela, un objeto del receptor.
Caducidad: no aplicable.
Duración: el efecto del hechizo ocurre al cabo de 4D6 horas y es permanente, a menos que se saque del cubo lleno de sangre y pelo de macho cabrío el objeto del receptor y se meta en un cubo lleno de agua bendita.
Descripción: Se debe untar el trozo de tela con el aceite de víbora mientras se recitan unas palabras con la ayuda del papel escrito con sangre de murciélago, el cual contiene unos determinados signos (que pueden ser escritos con un 75 como mínimo en con. mágico, sin necesidad de tirada), y en el que se debe haber escrito previamente con la sangre el nombre del receptor y de la persona que el ejecutante quiere que se enamore. Se debe entregar el trozo de tela al receptor, y éste tiene que entregar un objeto suyo al ejecutante (no necesariamente en este orden), el cual deberá meterlo en un cubo lleno de la sangre y pelo del macho cabrío. El receptor caerá perdidamente enamorado de la persona cuyo nombre se haya escrito con la sangre de murciélago si no pasa una tirada de RR. Esto ocurrirá dentro de un espacio de 4D6 horas. El receptor debe tener en su poder (o a la vista) el trozo de tela hasta que el hechizo surta efecto, entonces éste ya no será necesario.
NOTA: Este hechizo es de Goecia.

MAPAS DE LA PROVINCIA DE LA CÓRDOBA MEDIEVAL

Mapas políticos de la provincia de Córdoba durante el siglo XIV



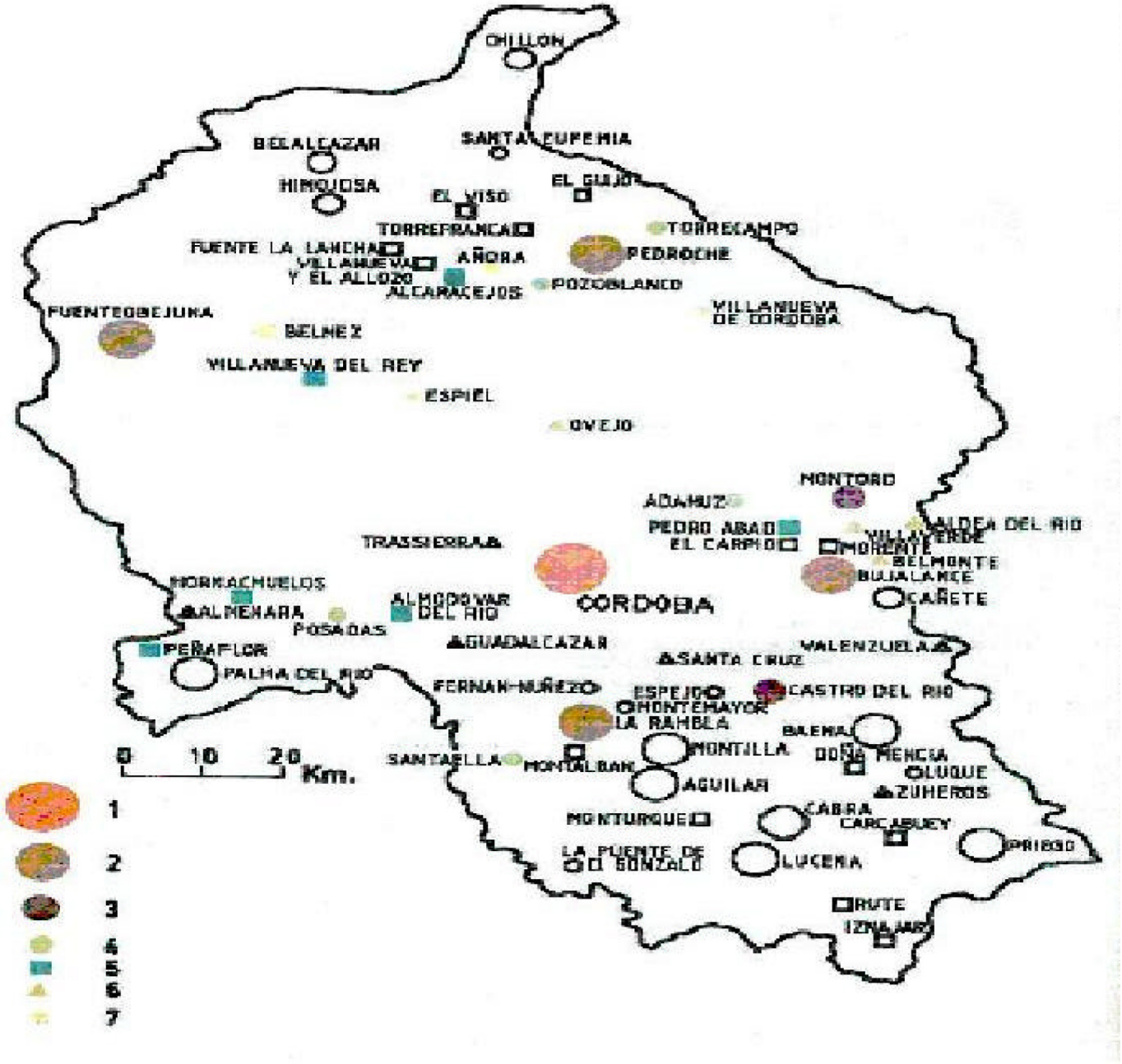
Mapa de la ciudad de Córdoba

Para un mapa detallado de la ciudad de Córdoba te remito al **suplemento Descriptio Cordubae** y a la web La Llamada del Aquekarre, www.dreamers.com/llaaquelarre , donde podrás encontrar dos mapas de la ciudad, uno donde se señalan las collaciones y otro donde están indicados los lugares más importantes, todo ello by Antonio Polo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 4

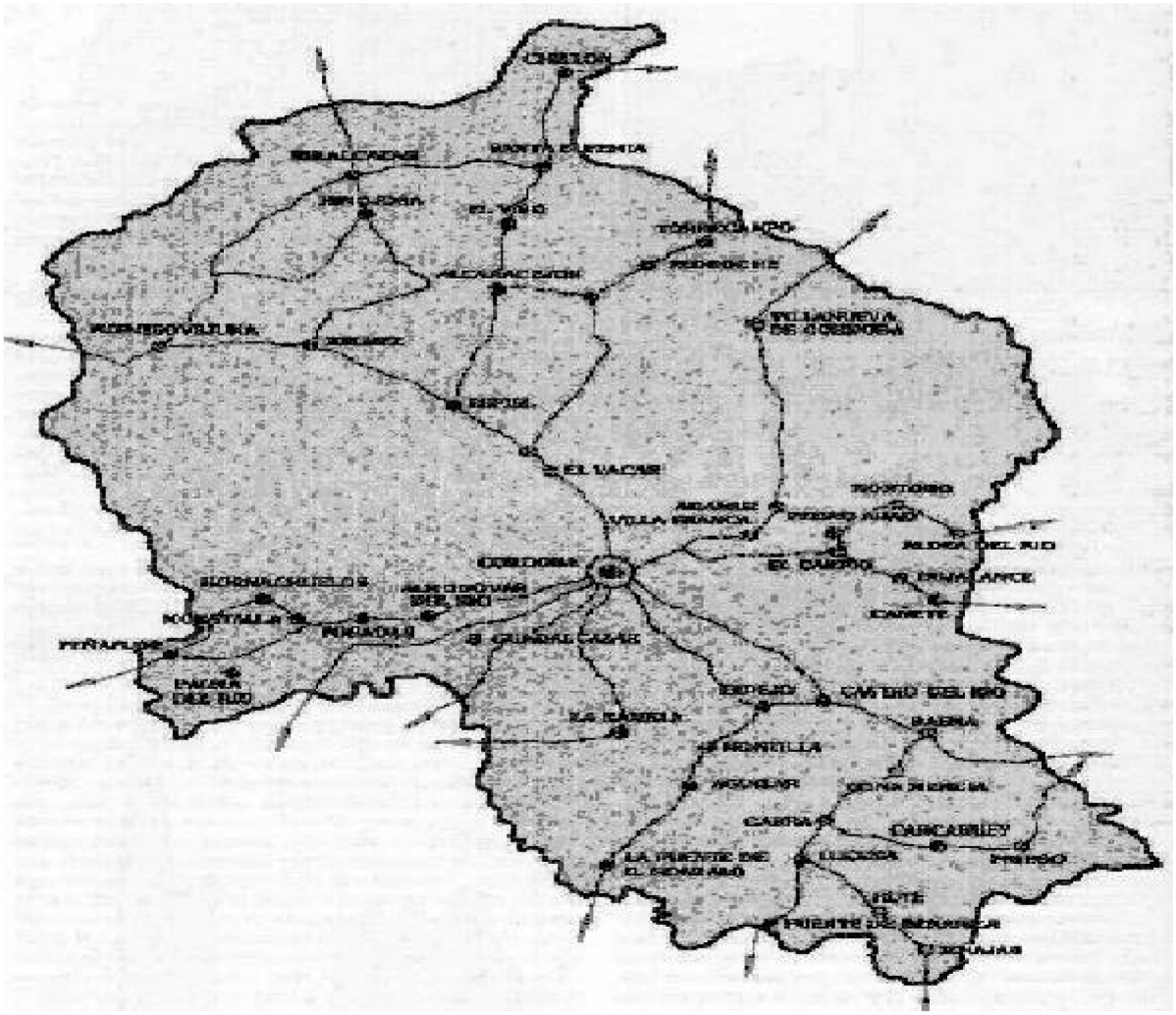
Villas y feudos de la provincia de Córdoba durante la baja Edad Media



Agradecimientos

Mi agradecimiento a Jordi Calvo por permitirme escribir esta campaña para esta estupenda revista, campaña que seguramente nos haya quitado a todos de disfrutar de algunos de los estupendos módulos, de su propia cosecha, con que nos deleita en cada número ;-)

Un agradecimiento especial a Ricard Ibáñez por el suplemento Al Andalus en particular (y a toda la gente que participó en él aportando datos) y por Aquelarre en general, y por seguir al pie del cañón ofreciéndonos su creatividad e incitándonos a todos nosotros a que también lo hagamos...



Mapa de las principales rutas de Córdoba durante la baja Edad Media

Dedicatorias

Dedico la campaña “La caída del señor de Aguilar” a Antonio Polo, ya que sin su Descriptio Cordubae ésta no hubiera sido posible (sobre todo los primeros dos capítulos).

También se la dedico a mis jugadores, Pablo (dibujante de partidas), Juampa (el auténtico y genuino Erik de D&D), Paco (que ataca a todo lo que se mueve) y Eu (musulmaníaco), por ponerme en un aprieto con sus disparatadas ideas cada vez que les dirijo y hacerme madurar como Director de Juego (y tal vez como su profesor de historia particular).

Nota

Todos aquellos que queráis tener toda la campaña al completo de “La caída del Señor de Aguilar” podéis mandarme un mail a lindelion_sireo@yahoo.es y yo os la enviaré con mucho gusto, maquetada a 3 columnas y con dibujos.

Campaña: La caída del señor de Aguilar (3)
El triunfo del cruel
por Juan Pablo Fernández del Río

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

EX AVERNO

Aventura sobre la Alquimia, la Cabala y lo que hay en medio.

Por Antonio Polo

"Entonces, ¿qué?
¿Acaso, igual que el divino San Juan, se me ha concedido un vistazo al final de los tiempos?
¿Son éstos los días que la muerte me ahorrará ver? (...) ¿De dónde procede lo apagado de vuestros ojos?
¿Cómo ha hecho vuestro siglo para entumeceros de este modo? ¿Acaso sólo se le concederán maravillas al hombre cuando ya no esté capacitado para asombrarse?
Vuestros tiempos han nacido entre la sangre y el fuego, y sin embargo, ¡no soy capaz de ver la más mínima chispa en vosotros! ¡Vuestro pasado es el dolor y el hierro! ¡Conoceos a vosotros mismos! Con todos vuestros números relucientes y vuestras luces, no creáis estar encallecidos contra la historia. Su raíz negra acude en vuestro socorro. Está en vuestro interior. ¿Estáis tan dormidos que no lo veis, que no notáis su aliento en vuestra nuca, ni veis qué empapa los puños de su camisa?
¡Miradme! ¡Despertad y miradme! ¡He venido a veros! ¡Siempre estaré con vosotros!"

Antes de comenzar un par de consejos

(para aquellos que todavían hacen caso de este tipo de cosas...).

Este es un módulo pensado para un grupo de 3-4 PJs, con experiencia en armas, algo de magia (tampoco mucha, no exageremos) y si es posible, con uno o varios personajes de origen judío (sería indispensable, al menos, que el grupo se llevare bien con este grupo étnico o tengan contactos en el mundo hebreo). Lo principal es que sepan guardar las formas y no sean de espada fácil (o lo tendrán crudo para llegar al final).

Se han utilizado muchos datos aparecidos en los suplementos Sefarad y Ars Magna (entre otros), y aunque he intentado que no sea necesario su uso para jugar la aventura, lo cierto es que ayudaría mucho si el DJ pudiera disponer de ellos (si no es posible, utiliza hechizos de suplementos que tengas y asunto arreglado).

La acción trascurre en cualquier ciudad de la península que cuente con su propia judería (Girona, Toledo, Burgos, Córdoba, Sevilla...) y sucede en cualquier momento entre 1330 y 1391 (cuando se produce un movimiento antisemita bastante violento).

La aventura está inspirada, muy, pero que muy libremente en From Hell, el cómic de Alan Moore y Eddie Campbell (la película es buena, pero no llega a su altura...). Todas las citas pertenecen a la misma obra.

Por cierto, gracias a Jack Morris por la ayuda prestada con el título y a Hardeck por lo mismo y por escribir el suplemento de Ars Magna y el uso de la cábala de Sefarad, utilizados ampliamente en esta aventura aunque de manera somera y superficial (si quereis profundizar más ¡ya estais tardando en buscaros esos libros...!).

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 5

Introducción para el Dj

"¿Lo ves? Tu destino está inscrito en las calles en las que creciste, en el caballo que montas cada día. ¡No puedes cambiar de opinion! Nuestra historia ya está escrita, Netley. Está escrita con sangre que ya hace tiempo que secó... Grabada en la piedra."

Esta historia comienza hace una década, en Girona, cuando el cabalista Asher ben Jonah, un conocido miembro de la Cofradía Anatema, recibió la visita de otro cofrade, su buen amigo Tancredo de Montilla, un reputado alquimista y médico cordobés. Durante su estancia en la ciudad, Tancredo observó algunos cambios en la actitud de Asher que le llevaron a vigilarlo atentamente durante un par de días, al cabo de los cuales finalmente descubrió la terrible verdad: su amigo había cedido al encanto del Árbol de la Muerte, convirtiéndose en un cabalista oscuro.

Viéndose obligado a ello, Tancredo denunció a su amigo ante el resto de compañeros cofrades, que decretaron su expulsión, y ante el rabí del call de Girona, que lo desterró para siempre de la comunidad hebrea mediante la ceremonia del hérem. Asher tuvo, por tanto, que salir de la ciudad y comenzar un largo viaje de peregrinación por todo el norte de la Península, buscando una forma de poder vengarse del amigo que lo traicionó. Y sería en Burgos donde su búsqueda daría sus frutos tras conocer a Xaquín, un joven gallego que tuvo que abandonar la tierra donde nació tras convertirse en un lobisome debido a la maldición que le lanzó su propio padre.

Tras ganarse la confianza del joven presentándose como un amigo que podría obtener una cura para su mal, Asher comenzó una serie de preparativos que le llevaron, poco tiempo después, a la ciudad donde ejerce como médico Tancredo, donde pondrá en práctica un plan que le permitirá vengarse de él...

PRIMERA NOCHE: PESAJ

"Esta noche, las estrellas brillan sólo para nosotros dos. Los hados nos han traído a ambos a este lugar, en el momento adecuado... A partir del cual nuestros nombres se adentrarán juntos en la historia."

Algunos o todos los PJs se encuentran celebrando la Pesaj (Pascua judía) en casa de Rabbí Shelomo ben Moshe, rabino de la judería de la ciudad. Los PJs no judíos pueden haber sido invitados por el resto o incluso por el rabino, al que no importa que algún que otro gentil celebre junto a él y a su familia tan importante celebración hebrea. Los PJs conocen desde hace tiempo a Shelomo, un hombre anciano de constitución recia y larga barba blanca, un miembro prestigioso de la comunidad hebrea de la ciudad, conocido por su bondad y buenas maneras.

Tras la comida (cordero asado con hierbas amargas y maztah, un pan cocido sin levadura), las cuatro copas de vino de rigor (ni una más, ni una menos) y el jaroset de postre (dulce de manzana con trozos de nueces y vino rojo dulce), Shelomo agradecerá a los PJs su asistencia y les invitará a dormir en una de las estancias, donde las mujeres han preparado tantas esteras con mantas como el número de PJs asistentes. Durante la noche, los personajes podrán descansar tranquilamente y reposar la comida tan exquisita que han podido degustar, al menos hasta que, poco antes del amanecer, todos aquellos que saquen una tirada de Escuchar despierten bruscamente al oir como llaman insistentemente a la puerta del rabino.

Si a alguno de los PJs le pica la curiosidad y se acerca a la puerta, donde ya se encuentran el rabino y su esposa, se enterará que una mujer, vecina de Shelomo, ha enfermado de repente esa noche y que tras recibir la visita del médico (un cristiano que vive cerca de la puerta de la judería, aunque fuera de la misma, llamado Tancredo de Montilla, por si los PJs preguntan), le ha informado a la familia que nada se puede hacer ya y que su defunción parece inminente, asíque vienen a pedir al rabino que acuda lo antes posible para que la mujer, tal y como ordena la tradición, pida perdón por sus faltas y confiese sus pecados.

Partida para Aquelarre
EX AVERNO
por Antonio Polo

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Sin pensarselo dos veces, Sholomo se pone sus vestiduras y sale raudo hacia la casa de su vecina. El PJ o PJs, si lo desean, podrá acompañarles, aunque al llegar a casa de la moribunda, tanto ellos como los familiares deberán quedarse en la habitación principal de la casa, esperando a que el rabino hable a solas con la moribunda, pues así lo manda la tradición y la ley.

La Habitación del Pánico

La habitación donde yace la moribunda, presa de un horrible ataque de fiebres que hace que se convulsione todo su cuerpo, es una pequeña estancia con una puerta que conduce al patio de la casa. Allí, nada más llegar, Sholomo se sienta en una silla junto a la cama y trata de conversar con la mujer, que no puede hacer más que balbucea debido a los delirios producidos por la fiebre. En ese momento, una enorme sombra salta desde el tejado de la casa al patio, lo más silenciosamente posible. Luego entra en la habitación y antes de que el rabino pueda hacer nada por evitarlo, acaba de un certero zarpazo con la moribunda. Sholomo levanta la vista, petrificado de terror por lo que tiene delante, y sin darle tiempo a decir nada, la criatura le arrebata la vida utilizando otra de sus garras. Todo ha ocurrido en un abrir y cerrar de ojos, y ningún familiar o PJ ha podido escuchar nada de lo sucedido (excepto si se obtiene una tirada de Escuchar con –75%, aunque, sinceramente, lo dudamos...).

La criatura se deleitará un rato alimentándose de las entrañas del rabino y la moribunda, y luego abandonará la casa por el mismo lugar por donde entró, o sea, por los tejados. Nadie la volverá a ver en el resto de la noche.

Mientras tanto, los PJs y familiares comenzaran a imaginarse que algo raro pasa conforme vaya pasando el tiempo y el rabino no aparezca. Si alguno acude a investigar lo que sucede en la habitación de la moribunda (atravesando un par de habitaciones y el patio), se encontrará con una bonita escena: un cadáver con la garganta abierta sobre una cama empapada en sangre y el cuerpo de Sholomo (que, recordémoslo, es amigo de los PJs) medio devorado y esparcido por el resto de la habitación...

Probablemente se pregunten...

...¿Qué ha pasado aquí?

Lo que ha ocurrido es que Tancredo de Montilla, el médico que vino a visitar a la enferma, ha conseguido aplazar una noche más el primer paso de la venganza que contra él tenía preparada su enemigo, el cabalista Asher ben Jonas.
Me explico.

Asher, haciéndose pasar por un viejo mendigo, consiguió convencer a la señora de la casa de que le permitiera ayudarla a llevar a su casa la comida del día a cambio de un plato de comida. Una vez en la casa no le costó nada utilizar su talismán de Soplo Negro sobre los alimentos de la mujer, haciendo que enfermara cuando los consumiera, lo que obligaría a llamar al médico de la familia, que no era otro que su enemigo, Tancredo, como él bien sabía.

Luego solo tenía que lanzar su hechizo de Sumisión sobre Xaquín, convertido en lobisome, y obligarle a que se colara en la casa y acabara con Tancredo (que estaría desprevenido y no tendría mucho tiempo para defenderse con sus hechizos) y con la mujer (que nunca es bueno dejar testigos, aunque estén medio consumidos por la fiebre). Así podrá evitar, de paso, las protecciones (mágicas y de otro tipo) que tiene el médico en su casa y que lo hacen prácticamente invulnerable en su interior.

Pero, por desgracia para Asher, ha surgido un inconveniente: Tancredo está a punto de terminar un proyecto en el que lleva mucho tiempo trabajando (en concreto, la fabricación de un androide) y tenía prisa por regresar a su casa, así que su visita ha sido bastante corta, limitándose básicamente a informar a la familia que la enferma ha sido presa de unas fiebres particularmente malévolas y que pueden irse preparándose para lo peor (no lo ha dicho con estas palabras, pues ha sido más suave, pero en resumen es eso lo que les ha dicho). Por eso, cuando el lobisome ha hecho acto de presencia, el que estaba en la habitación no era Tancredo, sino Sholomo, y como a él le han ordenado llevarse por delante a los que estuvieran allí dentro (y además, le da igual ocho que ochenta), se los ha cargado y aquí paz y después gloria.

El problema vendrá cuando, al día siguiente, llegue a los oídos del cabalista que el que ha sido masacrado por su “mascota” no ha sido el médico, sino el rabino, lo que le obligará a provocar esa noche otra enfermedad para hacer salir a Tancredo y poder acabar con él. Solo que ahora el médico, que no es tonto, no irá tan desprotegido.

Por cierto, que tal y como dice la tradición, Sholomo ben Moshe se ha convertido en un elohim, pues ha muerto solo y no se han recitado las oraciones pertinentes, y el cabalista lo sabe, lo que puede tener consecuencias nefastas en el futuro de los PJs...

SEGUNDA NOCHE: ANIMUT

“Algunos desdichados alcanzan un punto de degradación tal en su vida que resulta casi imposible revertirlo. Pienselo así: el agua debe fluir por necesidad cuesta abajo, a pesar de todos nuestros esfuerzos para que lo haga de otro modo. Para que el agua se eleve incluso a su pesar, antes tiene que transformarse en vapor.
Tiene que haber sido tocada por el espíritu purificador del fuego.”

Durante todo el día, los PJs tendrán oportunidad de iniciar sus particulares investigaciones, si así lo desean, aunque poco es lo que podrán averiguar.

En la casa donde ha sucedido el asesinato pueden revisar el cuarto (si lo hacen con diligencia, pues no mucho después de descubiertas las víctimas se iniciarán los rituales de purificación y limpieza de cadáveres y habitacion), y si consiguen hacer una tirada de Otear (o Buscar si tratan de encontrarla activamente) pueden ver, entre tanta casquería y sangre, un resto de huella manchada de sangre de algo que (Conocimiento Animal) parece ser un lobo algo crecidito. Pueden seguirla con Rastrear hasta el patio, donde desasaparece de repente. También con Conocimiento Animal pueden averiguar que las grandes heridas han sido realizadas por una garra bastante grande y que algunos de los desgarros del rabino han sido producidos por mordiscos realizados por una dentadura grande y afilada.

Esa habitación, y el resto de la casa, no darán más de sí, excepto si deciden averiguar la procedencia de la enfermedad. Si le preguntan directamente a Tancredo, el médico, les dirá que le había diagnósticado unas fiebres, particularmente altas y malignas, producidas por ingestión de alimentos en mal estado, picaduras de insectos o una infección mal curada. Si siguen la pista pueden llegar a dar con los alimentos que Asher impregnó del Soplo Negro (que tengan cuidado, pues si algún PJ lo prueba sufrirá una enfermedad aleatoria, sin tirada de RR: tirará RESx3 y consultará la tabla de convalecencias), alimentos que permanecerán malditos durante un par de días y luego se pudrirán.

Y ya que hemos hablado de Tancredo, poco más podrán sacarle al médico, pues, en realidad, no es mucho lo que él ha hecho. Llegó, diagnosticó y se fue, así que dudo que los PJs lo acosen mucho con preguntas, aunque si conversan con él de lo ocurrido durante un rato dejales tirar Psicología: si la sacan percibirán cierto distanciamiento en sus respuestas, como si tuviera la mente en otro sitio. Lo cierto es que la tiene, ya que ha comenzado a olerse algo raro en todo el asunto, pero si los PJs le preguntan les mentirá, diciéndoles que lamenta no haberse podido quedar más tiempo con la enferma y haber conseguido, quizás, ayudarla durante su horrible muerte.

Por cierto, que ya que son amigos de uno de los difutos, el rabino Shelomo ben Mossé, les tocará asistir a su entierro: el cadáver será llevado de madrugada a su casa (no estaría mal que fueran los mismos PJs los que se encargaran del traslado), donde sus hijas y esposa se rasgarán las vestiduras del lado izquierdo (literalmente) entre gritos de dolor y pena. Más adelante, será lavado, envuelto en el tajrijim (sudario) y colocado entre dos cirios encendidos, mientras los familiares rezan salmos por él. Al llegar el mediodía, se realiza una última oración y sus parientes y amigos (¿PJs) lo trasladarán lentamente hasta el cementerio judío (macaber), deteniéndose la comitiva siete veces durante el camino para recitar el salmo 91 (en hebreo, naturalmente):

Salmo 91

"El que habita al abrigo del Altísimo
morará bajo la sombra del Omnipotente.
Diré yo a Jehová: esperanza mía, y castillo mío;
mi Dios, en quien confiaré.
Él te librará del lazo del cazador,
de la peste destructora.
Con sus plumas te cubrirá,
y debajo de sus alas estarás seguro;
escudo y adarga es su verdad.
No temerás el terror nocturno,
ni saeta que vuele de día,
ni pestilencia que ande en oscuridad,
ni mortandad que en medio del día destruya.
Caerán a tu lado mil,
y diez mil a tu diestra;
más a ti no llegará.
Ciertamente con tus ojos mirarás
y verás la recompensa de los impíos.
Porque has puesto a Jehová, que es mi esperanza,
al Altísimo por tu habitación,
no te sobrevendrá mal,
ni plaga tocará tu morada.
Pues a sus ángeles mandará acerca de ti,
que te guarden en todos tus caminos.
En las manos te llevarán,
para que tu pie no tropiece en piedra.
Sobre el león y el áspid pisarás;
hollarás al cachorro del león y al dragón.
Por cuanto en mí ha puesto su amor, yo también lo libraré;
Le pondré en alto, por cuanto ha conocido mi nombre.
Me invocará, y yo le responderé;
con él estaré yo en la angustia;
lo libraré y le glorificaré.
Lo saciaré de larga vida,
y le mostraré mi salvación."

Una vez llegados al cementerio y depositado el cuerpo del rabino en su sepultura, los familiares y amigos (incluyendo a los PJs) van llenando la tumba con tierra: cada uno coge la pala, la usa y luego la deja clavada en el suelo para que la recoja el siguiente (da mala suerte pasarse la pala del uno al otro). Terminado el entierro, se rezan oraciones, los familiares reciben el pésame, los asistentes se lavan las manos al salir del cementerio y todos acuden a la casa del rabino, donde se prepara un banquete de condolencia (con la comida que lleven familiares y amigos, ya que la comida de la casa del difunto está impura y no puede ser consumida).

Y al Anochecer...

Durante ese día, Asher ha vuelto a hacer de las suyas: de nuevo se ha acercado "casualmente" a uno de los pacientes habituales de Tancredo y ha impregnado sus alimentos con el Soplo Negro, lo que, inevitablemente, lo hará enfermar sin remedio al llegar la noche, provocándole en esta ocasión aparatosas hemorragias por diversos orificios del cuerpo. La familia hace llamar sin dilación al médico, que ha sumado ya dos más dos y sabe que algo huele a podrido en todo este asunto de los enfermos repentinos. Así que acude rápidamente a la casa del enfermo no sin haberse preparado convenientemente para enfrentarse a lo que esté provocando todo ese asunto: se guarda una hermosa daga bajo los ropajes (y que le sirve como talismán de Arma Invencible), pilla un tarro con ungüento (3 dosis de Bálsamo de Curación), se impregna con una grasa la nuca y orejas (ungüento de Esencias de Éter) y como toque maestro, agarra tres recipientes de arcilla sellados con cera que guarda en una caja especial (si, se trata de tres dosis de la poción Explosión...).

Una vez llegado a casa del enfermo, Tancredo solicita quedarse a solas con él para realizar la exploración. Y en esas se encuentra cuando consigue averiguar lo ocurrido la noche anterior con la enferma y el rabino, ya que, casi sin ser advertida, una enorme figura entra silenciosamente en la habitación, una enorme y horrible mezcla de hombre y de lobo que se dirige sigilosamente a la cama del enfermo. Tancredo mira horrorizado al lobisome sin ser plenamente consciente de que el hechizo de Esencias de

Éter que utilizó antes de salir de casa criaturas irracionales y oculta, de paso, su olor. Así que el lobisome, creyéndose solo en la habitación no se lo piensa dos veces y ataca al enfermo, arrancándole la cabeza de un solo bocado.

Es en este momento cuando el médico sale de su estupor y descubre que aquella enorme criatura no puede verlo, así que aprovecha la oportunidad para retirarse lo más posible de ella y utilizar, sin pensárselo mucho, una poción de Explosión sobre el lobisome: el recipiente estalla con un gran estruendo y la habitación se convierte en un infierno. La criatura aulla de dolor y huye de la casa con el pelaje ardiendo, perseguido por Tancredo, que ha logrado salvarse resguardándose tras de una mesa, y que trata por todos los medios de detener al lobisome. Naturalmente, un hechizo de Explosión lanzado en mitad de una casa sólo puede significar una cosa: que la casa se convierta, en poco tiempo, en un verdadero horno. Los familiares del enfermo, asustados en un principio por el ruido y las llamas (y algo que no saben muy bien como describir...) no sabrán cómo actuar, pero en cuanto reaccionen comenzarán a gritar pidiendo auxilio para apagar el incendio y tratarán de salvar las posesiones que puedan.

Es en este momento cuando los PJs podrán enterarse de lo sucedido: si se encuentran vagando por las calles de noche (ya sea de camino a alguna posada o mancebía, o porque traten de descubrir algo) escucharan claramente la explosión y, a continuación, los gritos de "¡Fuego! ¡Fuego!". Si se encuentran durmiendo en casa de la familia del rabino tendrán que hacer tiradas de Escuchar para oir los gritos y acudir a la casa, si lo desean, con el resto de vecinos, que un incendio en la Edad Media era un asunto muy serio y, si se descuidaba, podía arrasar media ciudad rápidamente. Por eso, todos los que lleguen a la casa comenzarán a arrimar el hombro como puedan y a tratar de sofocar las llamas con agua y arena.

Una vez sofocado el incendio, los PJs podrán, si lo desean, investigar sobre lo sucedido en la casa, y cúal no será su sorpresa (y la de otros) cuando escuchen de nuevo una historia sobre un enfermo repentino y un médico que lo visita justo antes de que estalle media casa, historia que imagino que sabrán relacionar con lo sucedido la noche anterior con su amigo el rabino. Por cierto, que si tiran Psicología mientras escuchan el relato, detectarán claramente como el familiar que les cuenta lo sucedido se guarda para sí algo. Si se le presiona para que lo cuente (con un Elocuencia, por ejemplo), les dirá que todavía no sabe muy bien lo que ocurrió y que puede que tuviera algún tipo de alucinación producto del humo y las llamas, pero que le pareció ver salir de entre las llamas y saltar a los tejados algo envuelto en fuego y que gritaba como un poseso... (el DJ sabrá que se trata del lobisome Xaquín, que estaba siendo perseguido por Tancredo, que a pesar de su edad todavía saber lo que es moverse rápidamente, pero debería describir la "alucinación" como si se tratara de un igneo, más que nada para despistar un poco al personal…).

Si examinan la habitación donde comenzó el incendio no encontrarán más que ceniza y humo, y en medio de todo eso el cadáver completamente chamuscado del enfermo (si, como lo oyen, sólo hay un cadáver y no es el del médico...). Si tienen estómago y conocimientos suficientes (tirada de Medicina) verán que la cabeza del enfermo, que descansa a un metro del cuerpo, fue cercenada no demasiado limpiamente antes de ser quemado. Además, si realizan una tirada de Buscar por la habitación descubrirán los restos de un pequeño recipiente de arcilla o barro cocido que pueden asociar rápidamente (previa tirada de Conocimiento Mágico) con el hechizo de Explosión.

Llegados a este punto, los PJs comenzarán a sospechar del médico que visitó a los dos enfermos en las dos noches, que casualmente es la misma persona (como le puede decir cualquier familiar de las víctimas), y que, además de no morir en el incendio, parece haber desaparecido como por arte de magia. Así que me temo que los PJs decidirán en algún momento realizar una visita a la casa de Tancredo...

Y no serán los únicos como se verá a continuación…

TERCERA NOCHE: SHIVAH

"Me siento abandonado. Recorrer un camino tan largo y tener que volver atrás cuando apenas has podido vislumbrar tu destino…
Una más. Una sola más habría bastado."

A última hora de la noche, cercano el amanecer, o durante el resto del día siguiente, los PJs pueden visitar, si lo desean, la casa de Tancredo de Montilla, situada, como ya dije antes, fuera de la judería y muy cercana a la puerta de la misma. El médico no se encuentra en casa, pues se ha tirado toda la noche buscando y rastreando por la ciudad al lobisome, hasta que por fin ha dado con él y ha descubierto con quien vive. Así que, oculto en las sombras, ha podido
contemplar el rostro de Asher y ha comprendido el retorcido plan de venganza que ha urdido su compañero contra él. Armado con esta información, Tancredo regresa a su casa a prepararse para la inevitable lucha sin saber lo que le espera allí, que es una buena…

Si los PJs desean entrar por la puerta deberán forzar la cerradura (tirada de Forzar Mecanismos), pues está cerrada. Una vez dentro, descubrirán lo que, en un principio, pasa por ser la casa de un médico de la época: instrumentos de exploración, de cirugía, melecinas, pociones, ungüentos malolientes, hierbas, objetos de botica y todo lo que se puede encontrar en estos casos. En principio, no hay nada extraño en esa casa. Claro está, que en principio...

Y es que si realizan una tirada de Buscar en el patio de atrás (o si remueven directamente el suelo del mismo), encontrarán una argolla que abre una trampilla de madera y que lleva al laboratorio alquimico del médico. Tancredo tiene especial cuidado en remover la tierra cuando sale del laboratorio, así que será dificil que la encuentren si no hacen la tirada.

Para llegar al laboratorio, hay que bajar doce escalones, cada uno de los cuales tiene inscrito el símbolo de un signo zodiacal y su nombre (tirada de Alquimia con +25% para darse cuenta). Eso les puede dar una idea de cual es la "afición secreta" de Tancredo, pero es que los escalones ocultan algo más: el último escalón parece de piedra, pero no lo es. Es simplemente un pergamino muy bien pintado y camuflado que se confunde con la piedra fácilmente, sobre todo en la media oscuridad que ilumina la estancia (todo aquel que no pase una tirada de Otear –20% creerá que es piedra de verdad) y si alguien lo pisa romperá el pergamino y meterá el pie directamente en una cubeta con aceite de Vitriolo (ácido sulfúrico para entendernos...), que no todo tiene que ser magia en casa del alquimista: el aceite provocará 1D6 puntos de daño en el pie del infortunado cada asalto durante 1D4+2 asaltos. Por cada 5 puntos que provoque le obligará a tirar secuelas, con lo que puede, facilmente, quedársele atrofiado de por vida... La armadura le protegerá hasta que sea superada, momento en el cual comenzará a recibir puntos de daño él y la armadura.

Solventado ese pequeño problema podrán entrar en el laboratorio secreto de Tancredo: una pequeña estancia con fuerte olor a azufre y metal, llena a reventar de herramientas de laboratorio (alambiques, hornos, crisoles, matraces, probetas...: un laboratorio bastante bueno, como sabrá cualquiera que haga una tirada de Alquimia), además de extraños ingredientes, montones de libros (entre los que se encuentran, para los que sepan buscarlos, De Mysteriis
Aegiptiorum y Turba de los Filósofos, descritos en la pág. 57 del Ars Magna y en el apéndice del módulo para los que no tienen el libro) y, justo en medio de todo esta barullo, lo que a todos ojos parece la escultura de un hombre a tamaño real, fabricada de forma bastante tosca con un metal de tono apagado... Y que en cuanto los PJs se acerquen a él levantará los párpados y mostrará unos ojos fabricados también de metal...

El Hombre Bicentenario (Versión 0.1)

El androide de Tancredo, pues eso es de lo que se trata, es una creación mágica realizada con el hechizo del mismo nombre y que conocen solo un puñado de alquimistas. Existen versiones mejoradas de androides fabricadas con alquimia, pero este no es el caso, pues Tancredo está experimentado con su fabricación y no ha llegado muy lejos en sus estudios.

Este androide, construido con multitud de pequeñas piezas ocultas bajo un armazón de metal (que chirrian cada vez que se mueve), tiene unas órdenes muy claras: informará a los que entren en la estancia (a excepción de Tancredo) que han entrado en el laboratorio sin el consentimiento de su creador y que, por su propio bien, deberán abandonarlo lo antes posible...
Puede que los PJs se rían, pues la voz del androide no es muy autoritaria (simplemente recita lo que se le ha dicho) y puede que alguno de los PJs con conocimientos mágicos caiga en la cuenta (tirada de Conocimiento Mágico con –50% o Alquimia con –70%) que las órdenes se encuentra inscritan en una tablilla que le sale levemente del pecho, a la altura del corazón, y que no sería muy díficil extraerla. Pero si en algún momento los PJs hacen algún gesto hostil hacia el androide o comienzan a rebuscar por el lugar, el androide abrirá las manos, mostrará el cuenco de arcilla cerrado con cera (Explosión de nuevo, hechizo al que es muy aficionado el médico) que guarda en cada una y repetirá la orden. Si tampoco le hacen caso, lo dejará caer al suelo... Activando los hechizos de los cuencos... (por cierto, el lugar está lleno de productos volatiles y altamente inflamables, como se dará cuenta cualquiera que haga una tirada de Alquimia o Conocimiento Mineral...).

¿Cómo podrán los PJs actuar con el androide?
Pues con mucho tacto. Un androide no es precisamente un lumbreras y solo conoce las órdenes que se les han dado. Los PJs pueden, con ingenio, “retorcerlas” a su antojo (quizás con una buena tirada de Elocuencia o incluso de Psicología si los jugadores no tienen demasiado ingenio) hasta tal punto que confundan y “bloqueen” al androide, que quedará incapacitado para actuar. El problema es que si no lo hacen con el mayor tacto posible, puede que el androide deje caer los recipientes y mande a medio grupo de PJs a Catay...

Una vez solventado (o no) este contratiempo, los PJs son libres de revisar el laboratorio, aunque poco será lo que encuentren (a no ser que sean alquimistas, ya que la mayor parte de los instrumentos e ingredientes les pueden ser muy útiles), y lo más probable es que en medio del registro, reciban la visita del dueño de la casa, Tancredo, que como se dijo antes, en cuanto se entere que es Asher el cerebro oculto de lo que ha sucedido estos días, vuelve a su casa, encontrándose allí con los PJs, que pueden estar preparados para su llegada o no, según como se comporten y si han tenido la precaución de evitar ser sorprendidos durante el registro. De todas formas, Tancredo no tratará de entrar sigilosamente en su propia casa, a menos que los PJs hayan dejado algún indicio de que se encuentran allí (por ejemplo, la puerta de la calle abierta, la trampilla del patio de par en par, muebles abiertos y registrados, etc…).

En principio, el encuentro entre los PJs y el médico no tiene porque ser violento... Es más, se recomienda que no lo sea, ya que es el único que puede ayudarles a dar con el verdadero culpable de todo el asunto. Él también quiere acabar con Asher y hará todo lo posible por terminar con su macabro plan (no solo por salvar la vida, sino por evitar más muertes…), pero es posible que el encuentro con Tancredo se convierta rápidamente en un “¡Chicos, aquí está el asesino…! ¡Acabemos con él!....”, lo cual daría al traste con la aventura. Por eso recomendamos que sea el médico el que sorprenda a los PJs cuando estén enfrescados en pleno registro del laboratorio. Si es así, Tancredo tratará de averiguar primero quienes son los PJs y qué hacen allí, y si les convence su historia, puede incluso que les informe de quien se esconde tras la bestia que ha matado a su amigo el rabino y a dos de sus pacientes, pero antes de hacerlo el DJ debe hacer ver a sus jugadores mediante cualquier tipo de indicio o argucia (tiradas de Psicología porejemplo para demostrar que no miente) que no es el médico el tipo al que buscan y que, más aún, puede ser la clave que les lleve al final de la aventura.

Si todo va bien (y esperemos que sea así, pues esta puede ser la parte más delicada de todo el módulo), Tancredo les contará todo lo que sabe, desde quien es él realmente (si los PJs han demostrado no tener prejuicios sobre la magia y sus practicantes), quien es Asher, como fue desterrado y expulsado de la cofradía y que probablemente ha venido a la ciudad a acabar con él en venganza. También les dirá que sabe donde se oculta y que está buscando, precisa

mente, a gente que le ayude a terminar con el cabalista y con la criatura que vive con él. Los PJs son libres de creerse la historia o no, pero no tendrán mucho tiempo para pensárselo, pues justo cuando todo parece haberse tranquilizado en casa del médico, escucharán claramente como irrumpen en la casa (tirando la puerta abajo si es necesario) un grupo de hombres armados hasta los dientes…

Una Peligrosa Distracción

Como ya se dijo antes, los PJs no son los únicos que han sospechado del médico, pues también lo ha hecho el pater de la Fraternitas Vera Lucis que vive en la ciudad. Para él está claro que todo este asunto de los enfermos repentinos, los rabinos destripados y las casas incendiadas en segundos huele, y de lejos, a magia negra y a brujería, así que no ha tardado mucho en llamar a seis frateres gregarius (seis hermanos de pleno derecho) y tras darle sus bendiciones, los ha mandado a casa del médico a descubrir cualquier rastro de brujería o hechicería y a terminar con ella de raiz.

Por tanto, el grupo que ha entrado a casa de Tancredo son seis frateres que vienen con las de Caín, armados de pies a cabeza y que no se lo pensarán mucho para comenzar a derribar muebles y a romper instrumentos en busca de cualquier indicio, por pequeño que sea, de que allí vive un mago.

Se avisa al DJ que esta irrupción se ha pensado, principalmente, como una forma de quemar adrenalina para los PJs por si están cansados de una aventura sin lucha ni combate (aunque luego se van a hartar), así que tampoco es cuestión de pasarse e incluso, si el DJ lo considera adecuado, puede eliminar completamente esta escena. Por su parte, los jugadores son libres de idear cualquier tipo de táctica o estrategia para acabar con ellos o hacerlos huir (son fanáticos, pero no tontos, y si cuatro de ellos caen muertos o son incapacitados, los otros dos saldrán de allí como puedan…), e incluso pueden ser ayudados por el propio Tancredo, que aunque no está para muchos trotes (ha gastado muchos PC a lo largo de esta noche y tiene que descansar para recuperarlos) todavía puede ser bastante útil.

Por cierto, una última cosa: recordemos que el androide todavía está activo en la laboratorio alquímico de Tancredo y que, en el caso de que entren allí uno o más fráteres, repetirá de nuevo las órdenes y puede llegar a dejar caer las pociones de Explosión llegado el momento…
Aunque también es cierto que los frateres no pararán hasta destruirlo, pues un hombre de metal que habla les huele, a todas luces, a brujería y hechicería…

EPÍLOGO: ELOHIM

"Entre ustedes no hay ningún hombre digno de juzgar el Arte inmenso que he llevabo a cabo. Sus rituales son juramentos vacíos que ni entienden ni siguen."

Cuando se deshagan de los fráteres, es probable que los PJs quieran ir a hacerle una visita al cabalista Asher; Tancredo les animará a acompañarle, pues no quiere que pueda escapar de la ciudad o que prepare un nuevo ataque. Pero claro, mientras el médico y los PJs discutían de sus cosas entre ellos y con los fráteres, Asher no ha estado ocioso ni mucho menos…

Por de pronto, sabe que Tancredo ha conseguido escapar de su segundo ataque y se teme lo peor y es que haya podido seguir a Xaquín y averiguar de esa forma lo que se trae entre manos. El lobisome, bastante chamuscadillo, asegura que no, que nadie lo siguió hasta la casa del cabalista, pero este sabe que hay formas de despistar incluso los sentidos más afilados de una bestia. Por eso, tras pensárselo un rato, ha decidido huir de la ciudad, salir cuanto antes de allí antes de que Tancredo pueda regresar y atacarle, quizás acompañado de mercenarios, amigos o incluso compañeros de la Cofradía Anatema.

Tras tomar la decisión, informa a Xaquín que es mejor abandonar la ciudad y que se vaya preparando mientras él baja al sótano, donde tiene su pequeño santuario-laboratorio, y comienza a recoger sus cosas…
Y en esas estamos cuando llegan los PJs…

La Bestia…

Los PJs pueden entrar a casa de Asher por las bravas, destrozando puertas y/o ventanas, o pueden decidir algún curso de acción más sutil y sigiloso. Sea como sea, la puerta y las dos ventanas que dan a la calle (todas ellas bien cerradas) dan a la planta principal y única de la casa, en la que ahora solo está Xaquín, cargando en un fardo sus escasas posesiones. No está convertido en lobisome ahora (los PJs solo verían un chico escuchimizado y con algunas quemaduras en manos y torso), pero en el momento en que capte cualquier sonido o presienta algún tipo de peligro, se convertirá en la peligrosa máquina de matar que es realmente y atacará a cualquiera que se le ponga por delante. De esta forma tratará, por un lado, de detener a cualquier intruso que haga acto de presencia en la casa y avisar con sus gritos (y, espera, los de sus enemigos) al cabalista que se encuentra en el sótano y que puede prepararse para el combate que se avecina.
Xaquín luchará hasta la muerte (es un lobisome, después de todo, una bestia irracional, sobre todo cuando prueba la sangre o se siente frustrado, como ahora), y evitará en todo momento que los PJs lleguen hasta la puerta trasera, la que lleva al sótano a la casa. Por eso, cuando consigan derrotarlo o retenerlo de alguna forma, los PJs podrán llegar hasta esa puerta y bajar los peldaños de madera que les conducen a un sótano donde, en ese preciso momento, se ha escuchado un terrible grito de dolor…

…Y la Bella

Los peldaños de madera, una decena larga, crujientes y viejos como debe de ser, conducen a una habitación reducida y bastante oscura, llena de polvo y suciedad, con manchas parduzcas en las paredes y con un montón de extrañas pintadas de tiza y de algo que parece sangre reseca en el suelo...

Y justo en medio un enorme ser humanoide de más de dos metros de altura y de más de media tonelada de peso que parece estar fabricado con barro y tierra seca, un ser sin boca y sin ojos, y con unas palabras en hebreo inscritas en la frente (tirada de Leer y Escribir para los que tengan el idioma: “Emet”, que quiere decir “Verdad”).

Detrás de él, tirado en el suelo en medio de un charco de sangre, el cuerpo de Asher, retorciéndose de dolor e implorándo a los PJs que le ayuden, que se arrepiente de lo sucedido, que no quería y todo lo demás….

Lo que, por cierto, es mentira, pero vamos a decirle al DJ lo que ha ocurrido y que sepa lo que debe hacer para terminar la aventura.

Asher, al escuchar los gri t os en la planta de arriba ha ordenado al golem (que creó hace ya varios días por si las cosas se torcían) a que se plantara en medio de la habitación y atacara a todo aquel que osara entrar en el sotano. Luego ha creado un círculo de sal justo al final de las escaleras, para que el primero que entre en el círculo (o sea, el primero que baje las escaleras sin ver el círculo, lo cual requiere una tirada de Otear -20%, pues se confunde entre la mugre y otras escrituras en el suelo) entre en la Trampa del Elohim que ha invocado (véase más abajo quién es este elohim y como actúa sobre el desafortunado que caiga en la trampa). Terminada la trampa, Asher ha derramado sangre que tenía en un recipiente a sus pies y se ha tumbado en el suelo, con la esperanza de que los asaltantes de su casa crean que está herido o incluso muriéndose vete a saber porqué (quizá atacado por el propio golem) y no le tengan muy en cuenta, y poder, de esta forma, lanzar hechizos sobre los PJs o sobre Tancredo, empezando por Anatema que evitará que puedan atacarle directamente a él… Por cierto, para saber que miente hay que tirar Psicología con -25% (es que Asher es un perfecto embaucador…).

Pues ya tiene el DJ descrito el marco perfecto para un bonito combate final… Por cierto, que el golem sirve a Asher pero es un ente independiente: aunque muera el cabalista, él seguirá en sus trece de matar a todo aquel que haya en el sotano.

Y como remate, la última broma del cabalista será un hechizo que utilizó sobre él hace ya mucho tiempo. Se trata de Invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido, lo que viene a decir que si los PJs consiguen en algún

momento acabar con Asher, al asalto siguiente su cuerpo volverá a alzarse de nuevo, transformado en esta ocasión en un Mashkith dispuesto a terminar de la forma más sangrienta posible con los que asesinaron al cabalista. Beneficios de ser el malo, que le vamos a hacer…

FINAL Y RECOMPENSAS

Si los PJs logran terminar con el cabalista, podrán registrar el sotano tranquilamente e incluso la casa: encontrarán unos 300 maravedíes en moneda y algunas joyas, pero también los talismanes de los hechizos que podia lanzar el cabalista y los ingredientes de otros de sus hechizos.

Tancredo, por su parte, decidirá abandonar la ciudad tras acabar con el cabalista oscuro, pues ahora los frateres le persiguen y quiere poner tierra por medio, una idea que los PJs puede que quieran imitar, pues también ellos pueden estar en la lista negra de la Hermandad.

En cuanto a los Puntos de Aprendizaje, aquí tienes una bonita lista:

• Si logran, sea com sea, acabar con Asher definitivamente: 20 P.Ap.

• Si logran acabar con el Golem y/o con Xaquín: 10 P.Ap. por cada uno.

• Si Tancredo les ayuda a acabar con el cabalista: 10 P.Ap.

• Por buenas ideas e interpretación en el juego: Entre 10 y 20 P.Ap.

DRAMATIS PERSONAE

Asher ben Jonah

El Cabalista Oscuro

FUE	12	Altura: 1,65 m
DES	15	Peso: 70 kg
HAB	15	Aspecto: 15 (Normal)
RES	16	RR: 0%
PER	15	IRR: 125%
COM	10	PC: 25*
CUL	20	

Armas: Puñal 70% (2D3+1D4)
Competencias: Alquimia 70%, Astrología 40%, Cábala 100%, Conocimiento Mágico 80%, Disfrazarse 30%, Elocuencia 70%, Escuchar 50%, Esquivar 30%, Idioma (Hebreo) 80%, Teología (Hebrea) 100%, Tortura 50%.
Hechizos: Anatema, Creación de un Golem, Cruz Qlipothica, Dominación, Lamen Elemental, Soplo Negro, Sumisión, Invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido, Trampa del Elohim.

Notas: Como se ha explicado anteriormente, Asher atacará utilizando primero el hechizo de Anatema para evitar ser atacado si previamente no ataca él. Si tiene éxito, luego utilizará su talismán de Lamen Elemental para liberar un elemental cabalístico de fuego (véase Sefarad pág. 21; si no se dispone de este suplemento, considerar que es un ígneo) y que sea él el que ataque a los PJs. Recordamos, finalmente, que los hechizos cabalísticos es imposible realizarlos en voz baja o sin pases de manos.

(*): Aunque Asher tiene 25 PC, tras lanzar el Invocar a Aquella que se Regocija..., se queda permanentemente con 22 PC. Además, si todo ha salido como se describe en la aventura, cuando los PJs encuentren a Asher éste habrá lanzado exitosamente el hechizo Trampa de Elohim y sólo le quedarán, por tanto 19 PC.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 5

Tancredo de Montilla

El Médico Alquimista

FUE	15	Altura: 1,60 m
DES	16	Peso: 57 kg
HAB	15	Aspecto: 13 (Normal)
RES	15	RR: 0%
PER	16	IRR: 125%
COM	13	PC: 25*
CUL	20	

Armas: Daga 60% (2D3+1D4)
Competencias: Alquimia 100%, Astrología 60%, Comerciar 35%, Conocimiento Mágico 90%, Conocimiento de Plantas 60%, Conocimiento Mineral 50%, Escuchar 50%, Espagiria 75%, Esquivar 35%, Medicina 75%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 50%.
Hechizos: Aceite de Grandeza, Androide, Arma Invencible, Bálsamo de Curación, Esencias de Éter, Explosión, Hechizo Rojo, Tablilla Constelada. Fórmulas Alquímicas: Aceite de Vitriolo, Acero Filosófico, Destello de Febo, Muerdenarices, Néctar de Ceres, Ropas Pétreas.

Notas: A la hora de combatir y lanzar hechizos, Tancredo utilizará Explosión (recordemos que le quedan dos tarros de arcillas, más otros dos si recoge los que tiene el androide), siempre y cuando eso no ponga en peligro la salud de los PJs. También puede activar el Arma Invencible de su daga o llevar preparado de casa alguna de sus fórmulas alquímicas.

(*): Tancredo tiene, en principio, 25 PC, pero hay que tener en cuenta la situación de la aventura: tras perseguir al lobisome y regresar a su casa, Tancredo ha perdido ya 3 PC en el lanzamiento de Explosión, por lo que le quedan 22 PC. Luego puede gastar alguno más en el combate contra los fráteres, así que hay que llevar la cuenta minuciosamente de sus PC gastados si no descansa antes de enfrentarse a Asher.

Xaquín*

Lobisome Galego

FUE	35	Altura: 1,75 m
DES	35	Peso: 80 kg
HAB	10	Aspecto: 3 (Horrendo)
RES	40**	RR: 0%
PER	35	IRR: 250%
COM	5	PC
CUL	5	

Armas: Mordisco 65% (1D3+4D6)
Garras 80% (1D3+4D6)
Armadura Natural: Pelo espeso y recio (prot. 3).
Competencias: Buscar 90%, Correr 120%, Discreción 85%, Escuchar 90%, Esquivar 95%, Otear
90%, Rastrear 150%, Saltar 80%.

Poderes Especiales:
• Transformación: Xaquín ha recibido tratamiento por parte de Asher y ahora puede controlar en parte la transformación. Eso quiere decir que puede hacerlo de forma voluntaria, tardando únicamente 1 asalto, pero sigue siendo un lobisome, lo que significa que en caso de sufrir una crisis de locura, también puede convertirse.
• Resistencia al Daño: No puede desmayarse a causa de las heridas y seguirá luchando hasta alcanzar sus puntos de Resistencia en negativo, momento en el que muere.

(*): Te damos las características de Xaquín convertido en lobisome. Cuando no está convertido sus características son las de un humano medio tirado para bajo

(**): Hay que tener en cuenta que Xaquín puede estar herido a consecuencia del hechizo de Explosión utilizado por Tancredo; si es así, sus puntos de Resistencia se reducen en 10.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Androide de Tancredo

El CP-3O del siglo XIV

FUE	10	Altura: 1,70 m
DES	5	Peso: 150 kg
HAB	12	Aspecto: -
RES	13	RR: 0%
PER	10	IRR: 100%
COM	5*	
CUL	1	

Armas: Pelea 10% (1D6)
Armadura Nat.: Carcasa Metálica (Prot.5**)
Competencias: Todas a nivel de base.

Poderes Especiales:

• Autómata: El androide no tiene mente, por tanto es inmune a todos los hechizos que afecten a la mente, como Sumisión, Dominación, Atracción Sexual, Deseo, Discordia, Metamorfosis, Habla, Interrogación, etc. Además, no se desmayará al llegar a puntos negativos de Resistencia. Si recibe un ataque que produzca una secuela, se inutilizará automáticamente la parte del cuerpo alcanzada (si es el pecho queda desactivado y si es la cabeza se le anulará la capacidad de ver u oir).

• Desactivación: Se puede desactivar el androide extrayendo la tablilla constelada que tiene en el pecho, lo que puede hacer tranquilamente Tancredo. Si lo intenta alguien que no sea él, el androide se opondrá violentamente, así que para conseguirlo se debe entrar en melé con el androide y sacar una tirada de Forzar Mecanismos con +25%.

(*): Normalmente un androide no es capaz de comunicarse de ninguna forma, pero Tancredo, con sus experimentos ha conseguido algo y es que recite una única frase, que es la que los personajes escucharan en su laboratorio. No dirá nada más que esa única frase.

(**): La protección normal de un androide es de 4, pero Tancredo ha utilizado la fórmula de Acero Filosófico con el androide, otorgándole 1 pto adicional de protección.

Fráteres Gregarius

Seis, eran seis, los hijos del Páter...

FUE	15	Altura: 1,70 m
DES	15	Peso: 70 kg
HAB	15	Aspecto: 15 (Normal)
RES	15	RR: 80%
PER	12	IRR: 20%
COM	10	
CUL	10	

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D4)
Daga 50% (2D3+1D4)
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Competencias: Escuchar 50%, Esquivar 40%, Otear 50%.

El Golem

FUE 40	Altura: 2,3 m
DES 5	Peso: 750 kg
HAB 5	Aspecto: -
RES Especial	RR: 0%
PER 5	IRR: 175%
COM -	
CUL -	

Armas: Puño 45% (1D3+5D6)
Armadura Natural: Especial.

Poderes Especiales:
• Muerte: Si se borra la primera letra de la palabra que tiene escrita en la frente, pasará de decir emet ("Verdad") a decir met ("Muerto") y el gólem muere. Para que los PJs puedan saberlo, deberán tener el hechizo Creación de un Gólem o hacer una tirada de Cábala con un –20%.
• Ser Artificial: El gólem no tiene puntos de Resistencia genéricos, sino repartidos por sus localizaciones de la siguiente manera:

- Cabeza: 10 ptos de RES.
- Brazos: 15 ptos de RES en cada uno.
- Tronco: 30 ptos de RES.
- Piernas: 15 ptos de RES en cada uno.

Si se de un solo golpe se supera el daño de una localización, ésta queda cortada limpiamente (no se tiene en cuenta la regla de dividir el daño en la localización o multiplicarlo en la cabeza). Si no se supera el daño, la herida se cierra limpiamente. Además, sólo si se le corta la cabeza se desmoronará en un montón de tierra: si se afecta al resto de localizaciones, el gólem seguirá luchando como pueda.

El Elohim

El rabino Sholomo, amigo de los PJs, murió sólo y sin recitar las plegarias correspondientes, por lo que su espíritu se ha transformado en un elohim, un espíritu hambriento de las almas de los difuntos que cuando se aparece (que lo hace rara vez) aparece siempre boca abajo, pues así se encuentra en el Seol (el infierno judío).
El cabalista Asher se imagina lo que ha ocurrido con el rabino así que cuando decide utilizar el hechizo Trampa del Elohim ha decidido invocarlo a él y atraparlo en el círculo.

RR: 0% IRR: 125%

Poderes Especiales:
• Posesión: Si algún PJ entra en la Trampa del Elohim puede ser poseido por él: la víctima tiene derecho a una tirada de RR. Si falla, el elohim entra en su cuerpo. A partir de ahora, la víctima se sentirá cada día que pase más cansado y agotado, perdiendo 1 pto de una Característica aleatoria cada día (cuando alguna llegue a 1, pasará a otra y así hasta que tenga que reducir una a 0, lo que mata a la víctima). Sólo se le puede expulsar con el hechizo de Expulsión o con el poder de fe Exorcismo, recuperándose a partir de entonces 1 pto de Característica perdida por día de reposo.
• Drenaje de Vida: El elohim también puede drenar rápidamente la vida de un cuerpo, arrebatándole 1 pto de característica aleatoria por asalto, si la víctima falla una tirada de RR y en este caso si que puede llegar a 0. Suele utilizar este poder cuando piensa que puede ser expulsado del cuerpo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Mashkîth

Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido

Como se dijo en el texto de la aventura, cuando Asher muera, su cuerpo será poseido por uno de los mashkîth, espíritus tentadores y de la venganza. El cadaver adopta entonces la forma de una mujer mezcla de felino y de lobo con abudante pelo.

Entonces, el mashkîth (llamado Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido) se dedicará a atacar a cualquiera que esté presente (especialmente al que acabara con la vida del cabalista) durante tantos asaltos como PC tuviera Asher en el momento de morir. Cuando se cumplan esos asaltos, el mashkîth desaparece y vuelve a convertirse en el cadáver del cabalista.

FUE	22	Altura: 1,65 m
DES	25	Peso: 70 kg
HAB	20	Aspecto: 5 (Horrenda)
RES	31	RR: 0%
PER	20	IRR: 150%
COM	1	
CUL	10	

Armas*: Garras 50% (1D6+1D6)
Mordisco 50% (1D8+1D6)
Desgarre 50% (2D6+1D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 3)

Competencias: Correr 90%, Discreción 90%, Esconderse 75%, Esquivar 60%, Nadar 90%, Rastrear 75%, Saltar 90%.

Poderes Especiales:

• Aullido: Todos los que lo escuchen (sin tirada de RR posible) tendrán un –50% a todas sus acciones y perderán automáticamente la iniciativa).

(*): El mashkîth puede atacar cada asalto con sus dos garras y con un mordisco: si al menos dos de estos tres ataques aciertan a la misma víctima, en el siguiente turno puede desgarrarle con las patas traseras igual que si fuera un puma.

APÉNDICE: LOS LIBROS DE TANCREDO

Como se dijo en su momento, en el laboratorio alquímico de Tancredo se apilaban uno encima de otro montones de libros, en su mayor parte sesudos tratados de alquimia sin interés para nadie excepto para los más iniciados en el tema (con un porcentaje de Alquimia de 80% o más).

Pero entre tanta página y pergamino se puede encontrar (con un buen rato examinándolos detenidamente, quizás haciendo una tirada de Buscar si no se tiene tanto tiempo) dos volúmenes que hablan de algo más que de teorías y supuestos.

Uno de ellos se titula De Mysteriis Aegiptiorum y fue escrito hace ya muchos siglos por el filósofo Jámblico, que algo de alquimista tenía que tener, pues esta versión escrita en latín, con un porcentaje de Enseñar del 40%, contiene 1D6 fórmulas alquímicas y los hechizos Talismán de Mercurio y Corona Salomónica. Además proporciona 35 P.Ap. para gastar en Alquimia (máximo 75%) y 35 P.Ap. en Conocimiento Mágico (máx. 92%).

El otro es más común, pues se trata de la Turba de los Filósofos, un diálogo alquímico de filósofos griegos escrito también en latín y que proporciona 45 P.Ap. para gastar en Alquimia (máx. 55%) y 1D4 fórmulas alquimicas.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 5

Partida para Aquelarre
EX AVERNO
por Antonio Polo

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LA TROTACONVENTOS

Esta es una aventura corta basada en el Libro de Calixto y Melibea y la Puta Vieja Celestina de Fernando de Rojas (que, por cierto, siempre me ha parecido infinitamente mejor que Romeo y Julieta de Shakespeare), ideal para dos o tres PJS villanos que no sean magos ni militares. Los PJS se pondrán en el papel de Sempronio y Pármeno, los criados de Calixto. Aquí se usarán los mismos nombres que en la obra, pero puedes (y debes) cambiarlos por si los jugadores están familiarizados con ella. Por supuesto, se han modificado algunos detalles de la historia para hacerla jugable. Puedes localizar la acción en una ciudad cualquiera.

por Lindelion Sireo

Introducción

Los PJS se encuentran en un lugar lo más parecido a una mancebía, donde conviven algunas chicas jóvenes con una vieja que les da asilo a cambio de que le den parte de sus beneficios como prostitutas.

Esta vieja, llamada Celestina, también se dedica al antiguo oficio de trotaconventos, procurando pareja a mujeres y hombres casaderos, y de hecho es una de las ocupaciones que más beneficios le aporta. Los PJS ya tienen alguna confianza con ella, puesto que hace tiempo que dedican los ratos libres que les da su señor a visitar su casa para encontrarse con sus amores. La historia comienza justo cuando los PJS regresan a la morada de su señor, Calixto, y lo encuentran enfermo en la cama. Este, después de soltarles algunas cursilerías, admitirá que está enfermo de amor, pues se ha quedado prendado de una muchacha llamada Melibea, que no le corresponde. Calixto dará el resto del día libre para los PJS, que seguramente querrán volver a la mancebía porque cuando salieron no consiguieron llegar a “profundizar” en sus asuntos con las prostitutas (o por alguna otra razón de peso que se le ocurra al DJ). Lo lógico es que después de que el DJ haya hecho hincapié en la descripción de Celestina, los PJS tengan las suficientes luces como para hablarle a Calixto de ella. Sin embargo, Calixto se negará totalmente a que aquesta puta viexa tome cartas en el asunto, pues no tiene un buen concepto de las trotaconventos. Si a los PJS no se les ocurre mencionarle a Celestina, ese mismo día se correrá la voz de que Calixto está enfermo de amor y llegará a oídos de la vieja.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 6

El pacto

En cualquier caso, sea de boca de los PJS o de boca de otros, Celestina se enterará de todo, y viendo una gran oportunidad para cubrirse de oro, aprovechará el hecho de que los criados de Calixto (los PJS) frecuentan su mancebía para proponerles convencer a su amo de que contrate sus servicios, y para asegurarse de que lo hacen les ofrecerá dividir a partes iguales el dinero que perciba de él. Como es lógico, los PJS querrán saber más de la persona con la que están haciendo negocios. Sólo podrán sacar información fiable a través de las prostitutas que mantiene Celestina, con tiradas de seducción. Estas sólo saben que Celestina antes solía andar con otras dos mujeres de su misma edad y que se dedicaban a los asuntos del amor y andaban de casa en casa vendiendo afeites, perfumes y otros potingues a las féminas.

Pero en realidad Celestina es una poderosa bruja que usa sus artes para conseguir sus propósitos, combinándolas con su increíble elocuencia. De hecho, tiene un sótano en su casa (la propia mancebía) que utiliza como laboratorio, cerrado a cal y canto y guardado por un Lutín que tiene a su servicio y que tiene la orden de atacar a todo aquel que traspase el umbral de la puerta forzando la cerradura. El primer recurso del Lutín será esconderse en cuanto oiga que están forzando la puerta y lanzar hechizos al primero que pase por la puerta, pero si abandonan la estancia los dejará en paz. En el improbable caso de que los PJS lo venzan, Celestina, con su pico de oro, agradecerá a los PJS por haberle librado del malvado duende que se había adueñado hace años del sótano haciendo de él su laboratorio personal, y les regalará algún amuleto (ver p. 56 de Ars Medica), por ejemplo una Dragontea, cuya función es ahuyentar a las víboras.

Claro, que a sus espaldas se estará cagando en sus ... por haber matado a su Lutín. En el laboratorio podrán encontrar algunos componentes de hechizos, varias dosis de pociones y ungüentos (ver la descripción de Celestina en la sección Dramatis Personae) y un grimorio donde se explica el hechizo Philocaptio (ver anexo) y algunos más de tipo sexual y goéticos, a discreción del DJ.

De Calixto a Melibea

Una vez que los PJS hayan llegado a un acuerdo con Celestina, su primer cometido será convencer a Calixto de que contrate sus servicios, lo cual deberán hacer principalmente mediante interpretación en lugar de hacerlo con tiradas de elocuencia. Si no lo consiguen, Celestina irá a casa de Calixto para intentar convencerlo ella misma. Este no querrá abrirle la puerta en un principio, pero si los PJS ayudan a Celestina de alguna forma y esta consigue entrar, dará buena cuenta de su elocuencia y acabará convenciendo a Calixto. De todas formas, este sólo admitirá que Celestina hable bien de él a Melibea, bajo ningún concepto aceptará que medie en su empresa la brujería ni otros recursos oscuros. Al día siguiente Celestina llamará a los PJS para que la acompañen a la mansión donde Melibea vive con sus padres, haciéndose pasar por sus ayudantes. Resulta que la criada personal de Melibea estuvo antaño trabajando en la mancebía de Celestina y le está muy agradecida por el buen trato que le dio, así que esta le dejará entrar a la mansión con el pretexto de enseñar algunas telas a Melibea. Esta comprará alguna, pero pronto se da cuenta de lo que intenta Celestina y no se fía un pelo de ella, y menos cuando, como el que no quiere la cosa, comienza a mencionar como de pasada a Calixto, de modo que Melibea terminará echando de su casa a Celestina y a los PJS. Visiblemente molesta, Celestina dirá a los PJS que para que todo salga bien es necesario apoderarse de un rosario que Melibea ha estado acariciando mientras hablaba con ella, alegando que puede tratarse de algún talismán con una maldición que la hace ser frígida y no desear compañía varonil, o alguna otra cosa que se le ocurra al DJ (lo que Celestina quiere es apoderarse del rosario para hacer el hechizo Philocaptio, pero esto no se lo dirá a los PJS). Entre ella y los PJS deberán urdir un plan para apoderarse de él. Pueden agasajar a la criada para que les deje entrar a hurtadillas a la mansión, disfrazarse de vendedores ambulantes, o cualquier cosa que se les ocurra. Si no son capaces de echarle imaginación, Celestina conseguirá volver a entrar de alguna manera (preferentemente sobornando a la criada) junto con los PJS, para que estos tengan la oportunidad de robar el rosario o convencer de alguna forma a Melibea de que se lo entreguen (de nuevo es mejor la interpretación

que tiradas de elocuencia). Una vez conseguido el rosario, Celestina lo hechizará para que Melibea se enamore de Calixto. Al día siguiente, la vieja volverá a casa de Melibea para ver si el hechizo ha surtido efecto, y concertará una cita entre Calixto y Melibea.

El amoroso encuentro

Al conocer Calixto las buenas nuevas, se mostrará enormemente agradecido a Celestina, a la que entregará la cantidad acordada (unas 500 monedas). Por cierto, ay de los PJS si se atreven a pedirle su parte a Celestina delante de Calixto, si lo hacen este los mandará azotar y los encerrará en el establo con los caballos, si es que no los mata por traidores. Entonces Celestina se va y Calixto manda a los PJS que se preparen para acompañarle para su encuentro clandestino con Melibea, en el que deberán desempeñar el papel de vigilantes. Saldrán en plena noche y verán cómo Calixto sube al balcón de su amada para gozar de ella. No serán detectados hasta que Calixto salga de la casa, momento en el que el padre de Melibea se despertará y mandará a algunos de sus hombres para ver qué son esos ruidos que vienen de la calle. Con tiradas exitosas de discreción y esconderse, los PJS no necesitarán entablar batalla con los cuatro hombres del señor.

La traición de Celestina

A la mañana siguiente, los PJS podrán ir a pedirle cuentas a Celestina a su casa, pero esta vieja avara no querrá soltar ni un maravedí. La cosa se calentará cuando empiece a amenazar a los PJS, envalentonada pensando que no se atreverán a hacerle nada estando en su propia casa. Los PJS pueden presentarle combate o intentar robarle el dinero o putearla de alguna otra manera. Si se ponen violentos, Celestina correrá a su laboratorio y llamará a su Lutín (si es que aún vive), e intentará quitarse de en medio a los PJS sin ningún miramiento, haciendo alarde de todo su poder. Si resulta muerta, las prostitutas saldrán chillando de la casa, vendrán los alguaciles, y si pillan dentro a los PJS serán arrestados y juzgados por asesinato, y muy probablemente mueran ajusticiados... Otra cosa es que eviten un enfrentamiento directo con Celestina e intenten que cumpla su parte del trato por otros medios más sutiles.

La tragedia

Esa misma noche, Calixto vuelve a requerir el servicio de los PJS, pues acordó con Melibea un nuevo encuentro nocturno. Pero resulta que el padre de Melibea está algo mosca por lo de ayer y ha mandado vigilar los alrededores. En el momento en el que Calixto se encuentre subiendo por la escala hacia el balcón de Melibea será detectado por los hombres de su padre. Alarmado, se pondrá nervioso, intentará huir a toda prisa, caerá y se abrirá la cabeza, muriendo en el acto. Melibea es testigo de su muerte, y afectada por el hechizo de Celestina, correrá a lo más alto de una de las torres para lanzarse al vacío, ante la impotente mirada de su padre, que ha salido para ver a qué se debe tanto jaleo. ¿Y los PJS? Pues no tendrán más remedio que luchar contra los cuatro hombres que estaban vigilando, uno de los cuales descubrió a Calixto y avisó a los demás, aunque también pueden intentar escabullirse, dado que son superados en número y tal vez no sean muy duchos en combate, incluso pueden entrar en la mansión e ir tras Melibea para impedir su suicidio, o utilizarla como rehén para que les dejen marchar...
Como siempre, de ellos y de su ingenio depende el salir vivos de esta.

Recompensas

Los PJS ganarán los siguientes puntos de aprendizaje:

- Por convencer ellos mismos a Calixto de contratar los servicios de Celestina: 5 PA
- Por obtener el rosario sin ayuda de Celestina: 10 PA
- Por deshacerse de Celestina o conseguir su parte del dinero sin matarla: 10 PA
- Por conseguir salir bien parados al final de la aventura: 10 PA
- Por ideas e interpretación: hasta 20 PA.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 6

DRAMATIS PERSONAE

Calixto

FUE	15	Altura: 1,65 m.
AGI	12	Peso: 70 kg.
HAB	17	Edad: 23 años
RES	15	Aspecto: 11 (mediocre)
PER	12	RR: 75%
COM	16	IRR: 25%
CUL	12	PC: 5

Armas: Espada 65% (daño: 1D8 + 1 + 1D4)
Protecciones: Cuero con refuerzos (prot. 3)
Competencias: Correr 25%, Esconderse 35%, Escuchar 35%, Trepar 30%.
Hechizos: Carece
Equipo: Espada y vaina de bella manufactura (precio x5).

Melibea

FUE	6	Altura: 1,58 m.
AGI	13	Peso: 52 kg.
HAB	14	Edad: 17 años
RES	12	Aspecto: 19 (atractiva)
PER	15	RR: 65%
COM	15	IRR: 35%
CUL	15	PC: 7

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Discreción 30%, Escuchar 40%, Psicología 50%.
Hechizos: Carece
Equipo: Rosario de plata valorado en 80 maravedíes, joyas varias por valor de 200 maravedíes

Guardias y Alguaciles

FUE	15	Altura: varía
AGI	15	Peso: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	16	Aspecto: varía
PER	15	RR: 60%
COM	10	IRR: 40%
CUL	10	PC: 8

Armas: Espada 60% (daño: 1D8 + 1 + 1D4)
Protecciones: Cuero con refuerzos (prot. 3)
Competencias: Buscar 25%, Correr 45%, Escuchar 45%, Otear 30%, Rastrear 45%.
Hechizos: Carecen
Equipo: Espada y vaina, 2D10 monedas de plata.

Celestina

FUE	5	Altura: 1,45 m.
AGI	5	Peso: 55 kg.
HAB	15	Edad: 52 años
RES	14	Aspecto: 6 (fea)
PER	20	RR: -25%
COM	20	IRR: 125%
CUL	20	PC: 25

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Comerciar 60%, Con. mágico 98%, Con. plantas 55%, Elocuencia 95%, Leyendas 100%, Psicología 85%, Soborno 60%.
Hechizos:
Nivel 1: Atracción sexual (125%), Discordia (125%), Dominación (110%),
Nivel 2: Mal de ojo (110%), Virilidad (110%), Fidelidad (110%), Impotencia (110%), Virginidad (110%)
Nivel 3: Deseo (90%), Furia (90%)
Nivel 4: **Philocaptio (75%, ver anexos)**, Invulnerabilidad (75%), Mala suerte (75%)
Nivel 5: Metamorfosis (50%)
Nivel 6: Creación de Lutines (25%)
Equipo: Medalla con el símbolo de Venus en una cara y el de Tauro en la otra (talismán de Virilidad), pedazo de piel de lobo con símbolos escritos (talismán de Invulnerabilidad, pierde los poderes si lo ven los PJS). Las pociones y ungüentos las guarda en el laboratorio, pero lleva siempre encima una dosis de Mal de ojo y otra de Metamorfosis con grasa y hiel de oso.

Lutín

FUE	1	Tamaño: 3 cm.
AGI	20	Peso: 25 g.
HAB	10	Armadura nat.: Carece
RES	6	Aspecto: -
PER	25	RR: 0%
COM	---	IRR: 115%
CUL	20	PC: 23

Armas: Carece
Protecciones: Carece
Competencias: Esconderse 40%, Escuchar 90%, Esquivar 75%.
Hechizos: Sumisión (80%), Despertar a los muertos (65%), Vuelo (65%), Conmoción (40%).

Poderes especiales: Carece

ANEXOS

Nuevo hechizo: Trampa de amor

Este hechizo se describe, con todos sus componentes, en “La celestina” de Fernando de Rojas. Se trata del hechizo que la Celestina le hace a Melibea para que caiga enamorada de Calixto. Aquí lo tenéis convertido al sistema de Aquelarre en una versión fiel a la original.

Nombre: Trampa de amor (Philocaptio)
Nivel: 4
Tipo: maleficio
Componentes: aceite de víbora, papel escrito con sangre de murciélago, sangre y pelo de macho cabrío, trozo de tela, un objeto del receptor.
Caducidad: no aplicable.
Duración: el efecto del hechizo ocurre al cabo de 4D6 horas y es permanente, a menos que se saque del cubo lleno de sangre y pelo de macho cabrío el objeto del receptor y se meta en un cubo lleno de agua bendita.

Descripción: Se debe untar el trozo de tela con el aceite de víbora mientras se recitan unas palabras con la ayuda del papel escrito con sangre de murciélago, el cual contiene unos determinados signos (que pueden ser escritos con un 75 como mínimo en con. mágico, sin necesidad de tirada), y en el que se debe haber escrito previamente con la sangre el nombre del receptor y de la persona que el ejecutante quiere que se enamore. Se debe entregar el trozo de tela al receptor, y éste tiene que entregar un objeto suyo al ejecutante (no necesariamente en este orden), el cual deberá meterlo en un cubo lleno de la sangre y pelo del macho cabrío. El receptor caerá perdidamente enamorado de la persona cuyo nombre se haya escrito con la sangre de murciélago si no pasa una tirada de RR. Esto ocurrirá dentro de un espacio de 4D6 horas. El receptor debe tener en su poder (o a la vista) el trozo de tela hasta que el hechizo surta efecto, entonces éste ya no será necesario.
NOTA: Este hechizo es de Goecia.

Nueva profesión: Trotaconventos

La trotaconventos es una anciana que tiene mucho de comerciante y un poco de espagirista, con grandes dotes de elocuencia y con fama de bruja, que se dedica a recorrer las calles de la ciudad en busca de clientas que quieran comprar sus productos de belleza y otros de interés exclusivo para las mujeres, así como dijes o amuletos para los supersticiosos, o contratarla como casamentera o incluso solicitarle trabajos de brujería. Los ejemplos más claros de esta profesión los tenemos en el Libro del Buen Amor de Juan Ruiz y en La Celestina de Fernando de Rojas. En lo que se refiere al juego, podemos considerar a la PJ trotaconventos como una aprendiz de esta profesión, si el jugador no quiere llevar a una PJ anciana de 40 años. Por supuesto, esta profesión es exclusiva de las mujeres.

Camila la Alcahueta

Posición social: Villano
Situación familiar: Huérfana de padre
Profesión paterna: Juglar
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellana

FUE	10	Altura: 1’52 m.	
AGI	10	Peso: 62 kg.	
HAB	10	Edad: 22 años	
RES	15	Aspecto: 9 (mediocre)	
PER	22	RR: 25%	
COM	20	IRR: 75%	
CUL	15	SUERTE	57

Armas: Ninguna
Competencias: Comerciar 70%, Con. Mágico 60%, Dis-frazarse 45%, Elocuencia 85%, Espagiria 30%, Leyendas 35%, Psicología 110%, Trepar –15%.
Rasgos de Carácter: Sentidos extraordinariamente sensibles, Vértigo, Aires de grandeza.
Hechizos: Filtro amoroso.

CREACIÓN DE FICHA
Profesión: Trotaconventos

Mínimos de Características
20 en Comunicación y 15 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras
Armas tipo 1 y palos. Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.

Origen Social: Villano

Competencias principales
· Comerciar
· Elocuencia
· Psicología
· Conocimiento Mágico
· Competencias secundarias
· Conocimiento Mineral
· Conocimiento de Plantas
· Escuchar
· Espagiria
· Leyendas
· Ocultar
· Otear
· Soborno

Dinero mensual
Usa la tabla de ingreso de la prostituta, cambiando la seducción por comerciar.

Observaciones
En caso de que la PJ obtenga hechizos iniciales, al menos la mitad de ellos deben estar relacionados con el sexo o el amor (por ejemplo, el hechizo Philocaptio, que se describe más arriba).

THE END

Partida para Aquelarre
TROTACONVENTOS
por Lindelion Sireo

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

COSAS DE CRIOS

"Módulo no oficial de Aquelarre. Con toda seguridad, ni siquiera suboficial. De hecho, tirando a módulo mercenario. ¿Recuerdas cuando el mundo era divertido y el rol salvaje?".

En una pelea sin motivo aparente entre,
por un lado, la Arale de Doctor Slum y los
Manowar al mando del Obispo de Palencia,
contra por otro diez mil guerreros Vera Lucis,
que como dijo el poeta no pueden estar
equivocados...
...¿Con qué bando te gustaría morir?

por Miguel Aceytuno

Un poco de historia

Este módulo se ha jugado en varias jornadas, pero por una mezcla de gandulería y falta de necesidad nunca había sido puesto en negro sobre blanco. Es "fast and furious", y puede ser una buena elección si solo tienes un par de horas.

En el módulo original, los Pj debían limitarse a acompañar a Sorguiñak de Aralar, que tiene seis añitos y no puede viajar sola, de casa del Alquimista Al-Burux (Játiva), donde estaba estudiando, a casa de su mamá (Aralar). Es un favor del que mamá Indarr y la abuela Birutia quedarán muy agradecidas.

Los Vera Lucis, enterados del viaje, deciden emboscar a la niña. Su eliminación sería una gran victoria para la causa de la razón.

Ah, ¿Los Pj's deben protegerla? Nada de eso. La misión de los jugadores –pero ellos no lo saben– es solo asegurarse que se acuesta a la hora y que se lava los dientes. Y que no haga demasiadas maldades. Y que lea un poquito, y se tome toda la sopa. Vale, puede tener seis años, pero.... ¡¡¡Que estamos hablando de Sorguiñak de Aralar!!!! (ver ficha de las brujas en Rerum Demonii. Siqua sine socio, caret omni gaudio, y otros suplementos de Aquelarre).

Así pues, el módulo viene a ser una aventura del Coyote y el Correcaminos. Los Vera Lucis son el Coyote (inasequibles al desaliento máquinas de recibir palos), Sorguiñak el odios... indestructible Correcaminos.

¿Y los Pj's?
(He, he, he....)

Al tema: Sorguiñak jamás recibía ni un rasguño. Nada de nada. Los inasequibles al desaliento Vera Lucis iban montando emboscadas cada diez kilómetros... para ver como el resultado se vuelve contra ellos. Bueno, contra los Pj's. Je, je...

Puesto a escribir el módulo hemos añadido un par de personajes más, más acción... y diez mil Vera Lucis. Que el amable lector disfrute tanto con él como lo hizo este viejo máster en partidas jugadas hace largo tiempo, pero no olvidadas.

Igualmente se ha incluido una referencia a un famoso grupo de Heavy Metal. Consideraríamos insultante a la cultura de nuestros lectores añadir más explicaciones, en el evidente entendimiento que aunque cabe que las letras aquí citadas no le lleguen tan al fondo del corazón como a los viejos heavys que esto escriben, al menos será capaz de apreciar la buena música. Claro, que de no se así....

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 6

If you're not into metal, you are not my friend!

Heavy metal or no metal at all whimps and posers leave the hall
Heavy metal or no metal at all whimps and posers I said
Leave the hall!

Por cierto: Cualquier parecido con personas o personajes, inventados imaginarios ó de ficción no solo es, evidentemente, pura coincidencia, sino además resulta fruto de la envidia e hijo de la maledicencia.

Vida de Aventurero, poco bocado y mucho sendero

Si caminas mucho, te das cuenta que todos los caminos son uno y el mismo, pero al mismo tiempo que cada kilómetro es especial, tiene un alma propia. Los aventureros estáis…en algún lugar del camino. ¿Qué viene de donde? Ya no os importa. ¿Qué va hacia donde? Aún no os importa.

Hacéis noche. Con la bolsa vacía pero el estómago lleno, y todas las estrellas del mundo por techo, no tenéis ningún motivo para no ser felices. ¿Y mañana? Mañana seguro que amanece.

En vuestro sueño, os acercáis a un caserío. O, tal vez, el caserío viene hacia vosotros. La puerta se abre y os invita a pasar, inclinándose ante vosotros. Sois bienvenidos.

La estancia es cómoda, hogareña. Una anciana calienta sus huesos sentada al lado del fuego. Se pone en pie para recibiros. A pesar del peso de los años, se la ve aún fuerte. Y debió haber sido muy bella. Debió haber arrancado más de una mirada… y más de un corazón de vuestros abuelos.

Una matrona os sonríe, y os invita a sentaros. Se parece mucho a la anciana –de hecho, es su hija-. Erguida, fuerte, bella, no aparenta sus treintaymuchos años. O sí, quizás aparente muchos, muchos más. Os sirve un vaso de buen vino txacolí y se sienta con vosotros. Las mujeres están desarmadas. No hay ningún arma a la vista. Solo un par de fuertes, recios bastones descansan al lado de la puerta.

Las mujeres no necesitan presentación. Son viejas amigas, y más de una vez habréis tropezado con ellas en vuestras correrías. Y aunque no fuera así, todo el mundo conoce a Birutia e Indarr de Aralar, servidoras pero no siervas de la Diosa Blanca, quizás las brujas más poderosas que caminan la tierra.

En mis tiempos me llamaron muchas cosas: hermana, amante, sacerdotisa, hechicera, reina.

Ahora, ciertamente, me he tornado en hechicera y acaso llegue el momento en el que sea necesario que estas cosas se conozcan. Pero, bien mirado, creo que será la religión de los hombres, la que digan la última palabra. Se hará por siempre en el mundo de las Hadas, de aquel en el que la religión de los hombres gobierna. Nada tengo contra eso sino contra sus sacerdotes, que consideran a la gran diosa como un demonio y niegan que alguna vez tuviera poder sobre este mundo. Cuando más, proclaman que su poder proviene de satán.
Pero ahora el mundo ha cambiado.

Las mujeres agradecerán la visita a los Pj's. Desearían pedirles un favor, si no tienen inconveniente. Su camino les lleva cerca de Orihuela del Tremedal, en la sierra de Albarracín. Seguro que ahí se detienen en la taberna del viejo Mariano (como hizo hace muchos, muchos años quien escribe estas líneas. Pero eso es otra historia). De Orihuela a las fuentes del río Cuervo el camino es duro, pero se puede hacer en esta época del año. Y ahí vive el loco Al-Seytún.

Al-Seytún es un viejo alquimista, que cansado de las intrigas de la corte decidió marchar de esta, y buscar una vida más tranquila. Birutia e Indarr le han confiado parte de la educación de su hija y nieta, Sorguiñak, y ha llegado el momento de que vuelva a casa, a Aralar. ¿Serían los Pj's tan amables de evitar que la niña viajara sola?

Por supuesto, están dispuestas a pagar por el favor, con lo que esté en su mano. Talismanes, hechizos… estarán dispuestas a dar a los jugadores cualquier objeto mágico, dentro de una lógica. Igualmente, los jugadores podrán contar con su agradecimiento… o quizás su ira, si algo saliera mal.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Os despertáis. Podríais aceptar o no lo soñado, pues los sueños sueños son…
Pero sobre una piedra, al lado del río, quedan unos vasos y una botella vacía de rico txacolí.

Benvinguts a la Vila del Pingüi

Las fuentes del río Cuervo. Una vista idílica. Solo una rústica cabaña turba el equilibrio de....

De repente, la cabaña vuela por los aires entre un terrible estruendo. Las paredes saltan una hacia cada lado, y el techo se eleva como hasta un tercer piso. De entre los restos parecen volar dos figuras humanas: Una es como un hombre con túnica, muy chamuscado, que aulla algo así como "¡¡Sorguiiiñaaakk!!" La otra parece… parece una nenita con trenzas, que ríe y aplaude mientras vuela por los aires.

A su debido tiempo y consumida la energía cinética, las figuras aterrizan sin más novedad: el de la túnica sobre un montón de estiércol (que debe haber amortiguado la caída), la nena entre unas matas. ¡Pa berse matao!, pensáis.

Os acercáis corriendo hacia la caba… el agujero. El hombre se ha puesto en píe, y esta riñendo a la nena, que pone cara de "no es divertido."

-¡Sorguiñak! ¡Debes poner más atención en la mezcla de la pólvora! ¿Ves lo que te decía? ¡Imagina que hubiera pasado de no ser por los talis…. Oh, bienvenidos, bienvenidos seáis –el hombre se ha percatado de vuestra presencia e intenta componer su atuendo, quitándose hollín y estiércol. Tan pronto como se da la vuelta, la nena le saca la lengua y pone morritos-.

Trata a Al-Seytún como un cruce entre el profesor Bacterio y Franz de Copenhague. Sería un gran mago… si consiguiera que acabaran de cuajarle los hechizos. Por uno u otro motivo, siempre le salen mal (para espanto de sus dos perros pachones, Epitafio y Lápida).

La vida en las fuentes del río Cuervo es "tranquila" y "ordenada" (en especial para Epitafio y Lápida, que como son perros de la escuelaestoica se limitan a mirar displicentemente a su amo y de vez en cuando a mover una ceja ante sus ideas. Parecen los únicos serios del lugar.

Eso sí, viven tan bien que si Al-Seytún quiere oír ladridos debe hacerlos él mismo.

-Sí, amigos, en este lugar tranquilo de estudio y ¡¡¡SORGUIÑAAAAAK!! –aúlla Al-Seytún en medio de la frase, sin mirar atrás. No hace falta: Esta niña es un demonio (bueno, no literalmente, pero más de un habitante del Hades se lo pensaría dos veces antes de cruzarse en su camino) y si la pierdes de vista quince segundos puedes estar seguro que trama algo.

Every one of us has heard the call / Brothers of True Metal proud and standing tall

Al-Seytún sonríe bajo el bigote, y os señala el horizonte.
-Yo también quisiera pediros un favor: Vuestro camino os lleva hacia el norte. ¿Seríais tan amables de permitir que viajaran con vosotros unos hombres de Iglesia? Son el Obispo de Palencia y tres de sus sacristanes...

Suddenly a gust of wind came up from the
North, there appeared a lone rider, holding
A sword of steel, then from the south came
Another, bearing a battle ax, from the east
Came a third holding a spiked club, and
Finally from the west, a rider who wielded
A great hammer of war.

Lo que carga el Obispo resulta no ser un martillo de Guerra, sino una enorme cruz. No resistirá la tentación, si se diera el caso, de demostrar que puede ser de doble uso...

La compañía se dispone a pasar la noche, para emprender el camino al alba. Parece que Sorguiñak y el Obispo hacen buenas migas.

-Cuéntame una historia
-¿Un cuento? Muuy bien, tráeme tu libro de cuentos.
-No, no, no uno de esos. ¡Una história de verdad!
-¿Una história de verdad?
-¡Si! Cuéntame cuando eras niño.
-Bueno.... Tendré que llevarte conmigo, muy, muy atrás en el tiempo....

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 6

Anochece sobre la sierra de Albarracín. Pero, por ley de probabilidades, ha habido –o habrá- otros atardeceres.

Born to walk against the wind
Born to hear my name
No matter where I stand I'm alone

Claro está que Sorguiñak no es una niña normal. Bueno, si consideras normal a que le gusta jugar, y los dulces, y quedarse en la cama cuando hace frío, y no le gusta tener que lavarse los dientes después de ¡¡cada!! Comida, ni estudiar mates, ni tener que escuchar a los mayores (e incluso, a veces, hacerles caso).... pues hombre, visto así, es normal. Como al resto de los críos, también le da miedo lo que se esconde debajo de la cama (¡pero ella SABE que es!).

Sorguiñak se comporta como cualquier otra niña de su edad. Eso sí, no se separa:
- Talismán de invulnerabilidad (muy útil, pero no omnipotente).
- Bastón (arma irrompible / arma invencible).
- Osito Peluche (ningún poder mágico, pero totalmente innegociable. Vale, es una bruja, pero... ¡Tiene seis años!)
- Ligas de velocidad.

Si algún(a) Pj tiene un detalle majo con ella (o con otra persona), Sorguiñak le ofrecerá unas ligas sin decir palabra. Si el Pj se las prueba no notará nada especial. Todo parece igual, una gota de agua cae de la hoja de un árbol...

Y sigue cayendo.
Y sigue cayendo.
Y sigue cayendo.

A efectos de juego, el Pj entra en "Tiempo Matrix". Solo lo comparte con Sorguiñak, que mira su cara de asombro divertida. Sorguiñak tiene muchos golpes ocultos, que irá compartiendo poco a poco con los jugadores si consiguen ganar su confianza.

….

Al-Seytún os recomienda no seguir el camino directo, que atravesaría los Montes Universales. Son demasiado escarpados, y sería demasiado fácil emboscaros en las cañadas de paso obligado. Quizás mejor subir hasta casi Zaragoza, y cruzar los espesos Bosques de los Monegros. No solo una pequeña partida... ¡Incluso un gran ejército podría disimularse sin problemas entre sus árboles!

El plan sería llegar hasta las estribaciones de los Pirineos, y a partir de ahí unirse al camino de Santiago, como si fuerais unos peregrinos. Nadie sospechará de unos hombres de iglesia, y de una inocente niña..

So For Now Wave Good-bye And Leave Your Hands Held High Hear This Song Of Courage Long Into The Night

Un somero desayuno, en la hora fría que precede al alba. Sorguiñak lía un hatillo: Poca ropa, algunos libros, una flor seca que trata con mucho cuidado y el osito de peluche. Los sacristanes preparan a sus caballos: ellos siempre están listos para el camino. Al-Seytún se dirige a la niña.

-Adiós, Sorguiñak. No olvides lo que has aprendido –el viejo loco se inclina ante la niña, como para estar a su altura, y le entrega un bastón (arma invencible / arma irrompible) más alto que ella-. Si acaso doblares la vara de la justicia, no sea con el peso de la dádiva, sino con el de la misericordia.

-Si estos preceptos y estas reglas sigues, Sorguiñak, serán luengos tus días, tu fama será eterna, tus premios colmados, tu felicidad indecible, casarás tus hijas como quisieres, títulos tendrán ellas y tus nietas, vivirás en paz y beneplácito de las gentes, y en los últimos pasos de la vida te alcanzará el de la muerte en vejez suave y madura, y cerrarán tus ojos las tiernas y delicadas manos de tu biznieta. Esto que hasta aquí te he dicho son documentos que han de adornar tu alma –y Al-Seytún sonríe al obispo-.

Escucha ahora los que han de servir para adorno del cuerpo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

-Todo esto, y más cosas, sucederán –sonríe, a su vez, el Obispo- . Pero, mientras tanto, oremos.

La compañía se pone en camino. El Obispo y sus sacristanes marchan a pie, llevando los caballos de guerra de las riendas. En contra de lo que dicen las leyendas las brujas casi siempre caminan, pues les gusta recordar que hay que tener los pies en el suelo, y ellos no van a ser menos que ella. La niña agarra con la derecha el bastón, del que ya no se separará hasta que manos reverentes lo aparten de sus manos frías (pero esto es otra historia) y tiende la otra manita al Obispo, o a uno de los Pj's (si estos se molestaron en ser "buenos", ver punto anterior). Al-Seytún queda, solo, pero mientras marcháis aún podéis escuchar como canta, muy bajito, una canción:

Now Is The Time To Reach For The Sky
Gather The Wind Hear The Voice To Fly
To Know Why They Sing About Heroes And Kings
Who Were Brave And Not Afraid To Die
Look And You'll See That A New Day Will Bring
The Will To Go On And Fight Trough Endless Suffering
For All Who Believe Wait A Crown A Ring
The Power Of The Woman Who Would Be Queen

Emboscada

Hasta ahora íbamos muy bien… ¿Verdad? Je, je. Los Vera Lucis se han enterado del viaje. A media mañana, cruzando un estrecho paso de montaña, la compañía tropezará con un grupo de monjes, que parece ir acompañando a unos enfermos o heridos.
El camino es estrecho, y tendrán que esperar su turno para cruzar el paso. De repente…

¡Una encerrona! Los falsos monjes se quitan las túnicas, desenvainando espadas cortas. Los heridos se levantan, se arrancan los vendajes y aparecen como sanos. De ambos lados del camino, dos columnas de hombres con armadura se levantan entre terribles alaridos de guerra, y cargan contra vosotros.

La situación es, siguiendo el camino de vanguardia a retaguardia.

-Una línea de diez hombres, con armadura ligera y armas cortas, cargando contra vosotros.
-Vosotros delante.
-Los sacristanes, con Sorguiñak al lado del Obispo, recibiendo el ataque de veinte hombres con equipo pesado por lado.
-Un nuevo grupo con armadura pesada cerrando la retaguardia (diez hombres más)

Veis como los Sacristanes luchan en proporción uno a diez contra guerreros de élite bien armados. Eso no es parece ser ningún problema para ellos –evidentemente, me estoy refiriendo a los Sacristanes-, que se las están apañando bastante bien (pero puede retrasarlos unos cinco minutos). La misma Sorguiñak se está liando a palos (arma invencible / arma irrompible / ligas de velocidad) contra un par de infelices Vera Lucis.

La situación puede ponerse dura… para vosotros. Son soldados de élite. Cuando Sorguiñak se de cuenta (y los Pj's hayan recibido unas cuantas heridas) parecerá como luchar contra si misma. Como dudar.

Y dirá una única palabra.
-¡Gaueko!
Se hace la oscuridad.
Se hace el silencio.
Se hace la luz.

Pero el silencio no se rompe…

Solo los Sacristanes y el Obispo, Sorguiñak y vosotros mismos permanecéis en pie. Solo unos restos de sangre y carne, esparcidos por el camino, muestran lo que era una orgullosa hueste.

Una Sorguiñak que, de repente, parece mucho más adulta.

Pues la inocencia, una vez perdida, no puede recuperarse.

FRANÇA
PAMPLONA
NAVARRA
RIOJA
CASTELLA I LLEÓ
CASTELLA-LA MANXA
SARAGOSSA
OSCA
TEROL
CATALUNYA
PAÍS VALENCIÀ
Pirineus
Sistema Ibèric
Parc Nacional d'Ordesa i Mont Perdut
Sierra de la Peña
Sª de Guara
Cinco Villas
Somontano
Sierra de Alcubierre
Campo de Cariñena
Tierra Baja
Matarranya
Hoya de Teruel
Sª de Gúdar
Sª de Javalambre
Sª de Albarracín
Sª de San Just
Maestrat
Jaca
Osca
Barbastre
Monzón
Lleida
Fraga
Saragossa
Calatayud
Daroca
Alcañiz
Teruel
Castelló de la Plana
MAR MEDITERRÀNIA
0 25 50 km

Encuentros

¿Vas pillando la idea? Sorguiñak es indestructible. Pero es una niña. Necesita vuestra ayuda. Los Vera Lucis irán preparando diversas emboscadas. Como entre mis diversos pecados cuenta la pereza, dejo al amable lector ir diseñando los encuentros. Pero como (también entre mis pecados) me queda algo de misericordia, me atreveré a sugerirle un par:

-Tras un día de duro camino, cuando os resignabais a pasar la noche al raso, encontráis una cabaña habitada por una única mujer, de aspecto curiosamente refinado y mediana edad. A Sorguiñak no le gusta en absoluto, y se esconde detrás del Obispo, a pesar de los esfuerzos de la señora por parecer agradable. Quizás demasiado exagerados. Si los Pj's son lo bastante observadores, se darán cuenta de lo delicado de sus manos, impropias de una campesina....

La señora insistirá en acostar a la niña en una habitación aparte, pues es impropio que duerma con los "caballeros". Igualmente, le llevará una sopita especial (con láudano, por cierto). A vosotros os preparará jergones al lado del fuego.

La tal dama no es más que una Vera Lucis. Su plan es evidente: cuando todo el mundo esté dormido, levantarse y secuestrar a la nena.

Si los Pj's se lo han olido, genial. Puntitos para todos. Y esa es la idea, caramba. Que piensen. Que se curren un poco la aventura, que para eso escribimos. Y para eso arbitras, sí, tú, el que me lees. Pero ya me los estoy viendo, nooo. Se tumbarán en los catres y a dormir hasta el alba. Si es que... ni guardias, ni precauciones. ¿Para que?...

Y entonces...je, je. Es cierto que las brujas nunca duermen, pero Sorguiñak aún es joven, y puede ser víctima de un engaño. Cinco hombres con caballos esperan a media legua de la cabaña. Cargando a Sorguiñak, eso es una hora de camino dejando un rastro muy visible (en la noche no puedes evitar romper ramitas, etc). Igualmente el rastro de los caballos será detectable. Y cuando Sorguiñak se despierte, al alba, se las arreglará para ir dejando marcas en el camino. Aparte de valiente, es una nena muy espabilada.

Empieza una caza. Si los jugadores se lían demasiado, y pasado un tiempo prudencial, el Obispo y losSacristanes tomarán la iniciativa. Y son buenos cazadores. Muy buenos.

...

-¡Emboscada! (Pero bueeeeno, otra vez, que es esto, parece mentira, que máster con menos imaginación. Ya me dice mi madre: has de buscar nuevas amistades...)

Momentito, momentito... no es lo que parece. Aullando como demonios, un grupo de hombres vestidos con harapos se lanzarán sobre los Pj's. Pero ante el menor atisbo de resistencia... echarán a correr. O al menos lo intentan. Tropezarán unos con otros o contra los matojos, dejarán caer las armas... Vamos, que casi echarán a llorar.

No son más que unos pobres montañeses, con más hambre que vergüenza, que han pensado que hacerse bandoleros sería una forma de esquivar el hambre. Si los jugadores se compadecen de ellos y solo se les regaña un poco se mostrarán dispuestos a ayudar a los Pj's (por ejemplo, ayudaros a buscar atajos para cazar a los secuestradores del paso anterior...). etc.

...

-Decidís parar a tomar algo en la renombrada taberna de Mariano, en Orihuela. Los sacristanes parecen algo reticentes, pero ante vuestra insistencia, aceptan. La taberna es muy agradable. Dentro, un grupo de goliardos toca y los parroquianos les jalean y beben cerveza. (Por cierto, el grupo no es otro que los mismísimos "Manowar", pero en modo Apocalíptica...).

Los Pj's notarán que el obispo y los sacristanes no parecen participar de la juerga, limitándose a quedar sentados en una esquina, casi embozados... eso sí, acompañando un poco del rico jamón de la zona con unos tragos del excelente tinto. También... que las letras de los goliardos, que hablan de unos guerreros legendarios, parecen describir perfectamente a vuestros nuevos amigos. Alguno de los más viejos parroquianos mirará al obispo y los sacristanes, y parecerá sonreír antes de volver a sus vasos de vino. Pero nada dicen. Uno de los sacristanes, en voz muy baja, recita siguiendo la letra de la canción....

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 6

Heroes await me
My enemies ride fast
Knowing not this ride's their last
Saddle my horse as I drink my last ale
Bow string and steel will prevail

Los viejos son antiguos compañeros de armas. ¿De los Sacristanes? No parecería lógico a primea vista por la edad... pero eso es (o fue, o será) otra historia. Quedémonos en que son viejos, viejos compañeros de armas. Las adecuadas tiradas y mantener los ojos abiertos revelarán esto a los Pj's. Los viejos no tendrán ningún problema en volver a luchar por una causa justa... pues lo han hecho durante muchos, muchos años. Si es menester –y los Pj's se curran la entrada en la taberna, y les convencen de que son los buenos, o al menos tan buenos como se puede ser en estos días difíciles- ahí quedan unos valientes aliados. Puede que su brazo no sea tan fuerte como hace años... pero los caminos y peligros del bosque que tan bien conocen son los de siempre.

Y cuando, querido máster, hayas decidido que los Pj's han pateado ya lo bastante los Montes Universales...

Army of Inmortals

En la ciudad de Toledo, en los sótanos del Palacio Arzobispal, un anciano lo ve todo. Lo escucha todo. Lo sabe todo.
Frunce el ceño. Ha subestimado a una niña.
El anciano de Toledo reflexiona sobre las consecuencias de una decisión que debe tomar. Va a ser positiva para la causa, y solo va a requerir para ello sangre inocente. Asiente para sí.
Y hace una llamada.

Brothers I am calling from the valley of the kings with nothing to atone
A dark march lies ahead, together we will ride like thunder from the sky
May your sword stay wet like a young girl in her prime
Hold your hammers high

....

Se ha escrito mucho sobre la extraña epidemia acaecida durante aquel otoño. ¿Coincidencia? ¿Locura colectiva? ¿Una extraña migración, una huida? Cierto es que las crónicas que nos han llegado no son a menudo más que balbuceos entrecortados recogidos muchos años después en lechos de muerte, y que ninguno de los principales protagonistas vería las primeras nieves de ese invierno.

El hecho cierto es que desde Pals a Palos de Moguer, y desde el Cap de Creus a la Cruz de Hierro se repitió la misma escena: el padre abandonaba a los hijos, y el hermano al hermano. El siervo al amo, y el aya a las novicias.

Una riada humana fluía hacia el frondoso Bosque de los Monegros, viviendo sobre el terreno, tomando el alimento allí donde lo encontraban. Como una plaga de langosta, arrasándolo todo a su paso, armados con cuchillos y palos.

Y con la Fe. Y con el fanatismo.

La mayoría no sabía por que. Los que lo sabían –y sobrevivieron- pronto lo olvidaron, pues nuestra mente es misericordiosa. Los que no lo olvidaron hubieran preferido mil infiernos antes de ese recuerdo. Diez mil hombres y mujeres se concentraron aquel otoño en el Bosque de los Monegros.

Para morir.

Esta locura colectiva ha sucedido más de una vez en la historia. En centroeuropa reciben el nombre de Ewige, eternos , pues no pueden ser destruidos.

A efectos de juego deben tratarse como campesinos sin armadura, pero cada vez que cae uno... otro toma su lugar.. ¡Son como inmortales! Individualmente son débiles, fáciles de matar, caen al primer golpe… para aparecer otro. Parece que se levanten de nuevo. Son demasiados. Es luchar contra las aguas.

Durante la siguiente noche, al acampar, los aventureros oirán un rumor como de mar lejano. El Obispo y los sacristanes se mantendrán afables y serenos, pero tristes.

Al amanecer el valle que hay delante vuestro aparecerá inundado por una oleada humana, en forma de media luna, que os cierra el paso. Los Ewige.

Hail and Kill

Sorguiñak vacila antes de lanzar todo hechizo que pueda romper el frágil equilibrio de Gaia. Puede lanzar cualquier hechizo de protección / combate normal sobre ella, sus compañeros o los enemigos, pero cepillarse a los diez mil Ewige... es harina de otro costal. Podría hacerlo, pero no está segura de que consecuencias tendría, por ejemplo, lanzar un Gran Aquelarre, o un Apocalipsis (se los sabe). Es demasiado poderosa, pero aún no ha templado la hoja de su magia en el río de la vida.

Afortunadamente es consciente de eso (ufff!!!) y evitará hacer locuras... Preferirá poner en peligro su vida (y la de los Pj's) antes de liarla de verdad.

Sorguiñak parecerá pensar. Sabe que son los Ewige, y sabría como destruirlos... pero no está segura. Preguntará a mamá. Mamá lo arreglará.

La niña juntará las manos. De ellas... surgirá una paloma negra. (Ha invocado al demonio Bileto, que sabe que va a ayudarla en esta hora de necesidad). Parecerá hablar durante un momento con el animal, y tras darle un besito en el pico lo lanzará hacia lo alto. La paloma revoloteará durante unos segundos, hasta tomar el camino de Aralar.... Donde Birutia e Indarr esperan, ignorantes de todo, el regreso de Sorguiñak.

¿Cuan rápido vuela una paloma? *

Tan pronto como la niña haya lanzado su hechizo se tambaleará… para caer como dormida. En el lejano Toledo, un anciano ríe a carcajadas. Sorguiñak respira acompasadamente, y sus mejillas son igual de rosadas que antes, pero duerme. Y ninguno de vuestros esfuerzos podrá hacerla despertar.

Warrior's Prayer

Amanece una vez más, pero esta si puede ser la última. Sin mediar palabra, el Obispo y sus sacristanes preparan armas y caballos. No está bien presentarse descuidado ante el enemigo, pues eso desmerecería su gloria en caso de derrota.

"El primer objetivo es defender a la niña. Vosotros sois buenos en los caminos y tenéis los pies ligeros, vuestra misión será llevar a la bruja niña ante su madre. Nosotros solo somos buenos en una cosa, en la lucha, y tenemos la mano pesada. Nuestra misión será evitar que os alcancen. O, al menos, intentarlo."

Esto dice el Obispo y, de repente, parece mucho más viejo. No como si tuviera más años, sino como si hubiera vivido muchos. Sonríe una vez más, una última vez, a sus sacristanes.

"Mientras tanto, Oremos.

Gods of war I call you,
my sword Is by my side.
I seek a life of honor,
free from all false pride.
I will crack the whip with a bold Mighty hail.
Cover me with death if I should Ever fail.
Glory, majesty, unity
Hail, hail, hail."

El Obispo y sus sacristanes cargan a la batalla. Es una de esas que gustan a Crom, pocos contra muchos. Pero aunque cien hombres no pueden con un Ewige, y cien Ewige no pueden con un Sacristán, van a ser ahogados por el número. Mejor. Si a vece pecan los Sacristanes es un poquito por orgullo, y si al entrar en una taberna ya les gusta ir pisado fuerte, no van a presentarse ante San Pedro sin ser precedidos por una multitud, pardiez, que anuncie que viene un Rey del Metal.

And as I stood and looked on, I heard the
Armies of the world hail them without
End, and their voices of victory carried
Long and far throughout the land!

(*) ¿Europea o Africana?

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 6

Pero no va a ser un gesto inútil. El Obispo y sus sacristanes os van a dar una cosa que, sabiamente administrada, puede concederos la victoria. Es aquello que acaba con todos reyes, y destruye a todos los imperios.
Tiempo.
Media hora.

Dea ex Machina

Que los Pj's piensen que todo está perdido. Que se vean rodeados, machacados, acuchillados, vilipendiados, acollejados, desmigajados, pinchados.... ¿Vas pillando la idea? Y entonces espera, querido máster, un ratito más. :^D

A efectos de juego los jugadores podrían (si lo supieran) estar tranquilos. Sorguiñak es un seguro de vida. Si hacen piña a su lado y consiguen protegerla, mamá Indarr se encargará de las aguas bravas. Las aguas mansas quedan para los Pj's... y eso no es poco

Tienen media hora. Pueden aprovecharla para huir, camuflarse o atrincherarse. Veamos que se les ocurre. Tan pronto como se den cuenta de que el Obispo y los sacristanes solo querían detenerlos, los Ewige se lanzarán como una ola, barriendo el bosque a su paso. Como una marabunta…

¿Recuerdas "Nigth of the Living Dead". Pues eso. Si se meten en una cabaña, habrá Ewige. Si se acercan a una mata, esconde a un Ewige. Si levanta una piedra, sale un Ewige. Si se asoman al río, hay un Ewige sumergido. Si van a las letrinas….. ¡Puaajjj, pero que asco!

Y cuando te hayas divertido lo bastante...

Mamá Indarr y la abuela Birutia no han perdido un minuto. ¡Rápido, a los caballos! ¡Atarrabi! El viejo cura cojo se apresurará en dejar a Indarr una de sus excelentes monturas. Aprecia a Sorguiñak como una sobrinita.

Por encima de las nubes, más rápida que los vientos, con el corazón en un puño... y el bastón en el otro, Indarr de Aralar cabalga sobre el corcel de Atarrabi. Indarr es solo un poco más poderosa que Sorguiñak, pero es mucho más sabia... pues ha vivido más.

Algo, como si el manto de la noche pudiera surgir a mediodía, avanza sobre el valle. Una nube oscura cae sobre el mar de hombres oscuros. Os parece escuchar los cascos de un caballo, pero la confusión es terrible. Un torbellino de polvo, de ruido, de miedo os envuelve.

Para levantarse.

Sobre el Desierto de los Monegros.

Un anciano maldice en Toledo.

Una anciana asiente, agotada pero satisfecha en Aralar, y deja caer el bastón. La batalla es la misma de siempre, y también sus brazos lo son, pero cada día están más cansados. Por suerte, piensa, unas manos jóvenes ya empuñan un bastón. Sorguiñak despertará, y a lo largo de sus aventuras se hará cada día más sabia. Cada día más fuerte.

Para seguir luchando por la magia.
Por siempre.

La anciana se acerca al fuego para calentar sus viejos huesos. No hay que preocuparse por el frío, ya no quedan demasiados inviernos.
Distraída, canturrea mirando las llamas.

Carry on daughters forever
Carry On when I am gone
Carry On when the day is long
Forever Carry On
For as long as we're together
Then forever Carry On

Partida para Aquelarre
COSAS DE CRIOS
por Miguel Aceytuno

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

DESCRIPTIO: REQUENA

por Pablo Albert Carmona

La ciudad de Requena

Situada entre el mediterráneo y la meseta manchega, a caballo entre la Corona de Aragón y Castilla. A sólo 67 kilómetros del mar mediterráneo. Su clima es muy caluroso y con frecuentes granizadas en la época estival, por el contrario, las heladas nocturnas, las fuertes nevadas y el frío gélido es la tónica que marcan sus largos inviernos. Posee unos recursos hidrológicos muy buenos, limitada por el Oeste con el río Cabriel, profundas gargantas al sur y con el Pico del Tejo y la Sierra de Juan Navarro en la zona noreste. Repleta de envidiables paisajes, verdes montañas y al oeste la llanura castellana. Rica en manan tiales, fuentes y pinares. En las zonas de llanura, predominan los viñedos, fuente principal de riqueza de la zona. Siempre ha sido tomada como una frontera entre Castilla y la Corona de Aragón, motivo de grandes disputas.

Existen indicios de población datados del siglo VII a.c. Durante el reinado de los musulmanes en la península ibérica, Requena era conocida por el nombre de Rakka'na (que signifi ca "La fuerte" o "La segura"). Desde el año 1021 es conocida como ciudad fortificada marcando la frontera entre los reinos de Toledo y Valencia.

Fernando III, el Santo toma Requena el mismo año en el que Jaime I el Conquistador entra triunfal en Valencia (1238). Son frecuentes las entrevistas en la ciudad entre los monarcas de aragón y castilla por disputas sobre la posesión de la ciudad. En uno de dichos encuentros Don Jaime termina cediendo la fortaleza a su yerno Alfonso X el sabio, lo mismo que ocurrió con Cartagen y con Murcia.

El 4 de agosto de 1257, Alfonso X otorga a Requena los fueros y la carta puebla para su autogobierno, dándole calidad de realengo, entrando así a formar parte del Reino de Castilla y pasa a convertirse en una zona de aduana entre ambos reinos. En el año 1264 recibe concesión por el trigo, la lana y el ganado que circulaban entre ambos reinos, recibiendo de esa forma tributos por las mercancias que se pasaban de un lugar a otro. En el año 1369 es Pedro IV, el Ceremonioso el que adquiere la ciudad para la Corona de Aragón y no es hasta 1372 que no vuelve a manos de los castellanos durante el reinado de Enrique II. En 1355 Pedro I el Cruel segrega la población de Utiel, otorgándo la carta puebla y el título de Leal Villa.
Ya no es hasta 1467 que no cambia de manos cuando la toma el Marqués de Villena.
Se celebran mercados de ganado desde el siglo XIII en septiembre.

Hasta 1393, año en el que se nombró al primer corregidor de requena, y por lo tanto, único gobernante de la ciudad y sus poblaciones, gobernaba en la villa un Concejo, formado por un juez, 7 alcaldes, un alguacil y algunos ofi ciales "secundarios" que ejercían funciones administrativas como las de escribano, corredor, andador, etc...

A mitad del siglo XIV ese concejo, se redujo a 2 alcaldes, que ejercían las funciones administrativas y de juez y unos jurados (también llamados alcaldes jurados). A estos se seguía sumando el alguacil, encargado de la seguridad y organización de los Caballeros de la Nómina del Rey, la guardia, compuesta por 42 miembros, aparte vasallos.

Nota de Rolemasters: Esta aventura a pesar de estar dentro del Dramatis Personae número 7 no figura dentro de la sección de módulos sino como una sección propia llamada Descriptio: Requena. Esta sección se usa para dar información sobre un lugar concreto donde ambientar partidas. Hemos decidido incorporar una parte de la descripción para ambientar mejor la aventura que incorpora dicha descriptio pero no hemos puesto toda la información como por ejemplo una extensa cronología sobre Requena muy recomendable. La podréis encontrar en el fanzine DP 7.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Lugares de interés

Requena es un fortín importante y de buena defensa, consta de 5 entradas, una orientada al norte y que da acceso directo al Castillo, 2 mirando hacia el Oeste (Castilla), una que da acceso al Barrio del Arrabal llamada Puerta del Ángel y otra con acceso a la Villa, la puerta del Cristo, y otras 2 puertas que miran al mar, hacia Valencia y la Corona de Aragón, la Puerta de Fargalla, la más utilizada, da acceso al interior de la zona amurallada y es preciso pasar por la puerta de Alcalá y pasar por el arrabal. Aquí comienza el camino hacia Valencia.

1. Cuesta del Castillo: Este es el acceso para la fortaleza, por lo que muy poca gente accedía por aquí a la ciudad amurallada.

2. Torre del Homenaje: Principal defensa de Requena que fortifi ca la entrada por la Cuesta del Castillo(1), además el acceso através de esta cuesta está limitado por un puente levadizo que se baja en contadas ocasiones.

3. Fortaleza o alcazaba: El término alcazaba, viene del hispano-árabe AL-CASABA, que signifi ca fortín. Esta importante construcción defensiva ocupa la parte más alta del recinto, formada por torres fuertes y muros gruesos y recios es, aparte de la plaza donde se guarecían las tropas para una defensa, la residencia del juez gobernador, cadí de la comarca. Está situada en la zona norte que es la parte más alta de la ciudad. En esa parte, una pared de roca de 12 metros supone una importante defensa natural. Separada del recinto de la alcazaba está la torre principal, o mayor, que comunica con otra más pequeña conocida como torre de la Veleta, ambas torres están comunicadas mediante un puente levadizo. Entre la fortaleza y la ciudad (o medina) hay un espacio abierto que sirve como defensa tanto para las amenazas exteriores como interiores, ese espacio se le llama La Plaza del Castillo.

4. Plaza del Castillo: Aquí en esta Plaza es donde se formaba cuando era necesario a la gente y otras tropas no regulares parala defensa de la ciudad, también servía de protección para los que estuvieran guarecidos en la fortaleza ante una posible revuelta ya que forma un gran espacio vacio donde no se puede guarecer nadie.

Como nota importante destacar que en la época de aquelarre la construcción que fi gura en el mapa entre esta plaza y la alcazaba no existía, formándose por lo tanto un amplio espacio y único acceso desde la medina a la fortaleza.

5. Barrio de la villa: Este barrio está construido sobre un promontorio de tierra arcillosa. De un estilo marcadamente musulmán, callejuelas muy estrechas y retorcidas y con desniveles, típico en las ciudades medievales y más en las construidas en promontorios, en aquella época ni tenían los medios ni se dedicaban a allanar el terreno, se usaban los lugares elevados con objetivos claramente defensivos, y requena es un claro ejemplo de este arque tipo. El subsuelo de la villa está horadado y lleno de cuevas con accesos a las casas y edifi cios importantes del barrio. Dentro de la villa, encontramos varios lugarés de interés, como son las iglesias del Salvador y la de Santa María que era antes la mezquita durante la parte de ocupación de los musulmanes. Dentro del recinto amurallado en el que está ubicada la villa también encontraremos la fortaleza o alcazaba, la torre del homenaje(2) y las diferentes puertas de acceso a todo el conjunto.
1600 habitantes, 47 Ha.

6. Casa Mayor Artesanal: En este edifi cio se reunen los gremios y jefes de los comerciantes para establecer los precios de cambio entre los diversos productos que se vendían. Como nota histórica, reseñar que en 1740 los tejedores de seda compran la casa y desde entonces es conocida como la “Casa Mayor del arte de la Seda”.

7. Cuesta de las Carnicerías: En la época de aquelarre esta puerta y cuesta no está actualmente construida, pero sí está la idea de la creación de otro acceso que apunte al camino hacia valencia. Cuando se construyó esta puerta a la ciudad, la que se utilizaba en aquel momento (Fargalla) se cerró al público.

8. Calle de Santa María: Calle principal donde se centran la mayoría de los negocios y actividades comerciales de la ciudad, llamada así porque en esta calle se ubica la Iglesia de Santa María(9).

9. Iglesia de Santa maría: Reforma en las 2 o 3 últimas décadas del siglo XIV. Antigua mezquita. Puertas grandes, constituidas por arcos agudos, muy decorada. Las arquivoltas llevan estatuas de personajes bajo doseletes. Con tímpano (este lleva una bonita anunciación) y parteluz. Durante la ocupación musulmana era una mezquita, que luego fue transformada a iglesia cristiana.

10. Casa de Santa Teresa:
Cuenta la historia que en esta casa se hospedó la santa.

11. Puerta de Fargalla: Es la entrada al recinto amurallado para aquellos que, viniendo de Valencia vienen a la ciudad, para llegar a ella, es preciso pasar por la puerta de Alcalá, en el Barrio del Arrabal. Consta de una puerta doble, la primera da lugar a una plaza donde se encuentra la guardia, y la segunda da acceso a la ciudad

12. Murallas:
Límite amurallado que separa el Barrio de la Villa de los arrabales.

13. Calle de Somera: Esta calle, muy transitada, tiene una gran importancia por ser la calle donde se encuentra el Palacio del Cid Campeador, donde en ocasiones residía junto a su familia. Es también importante ya que por ella pasan la mayoría de los caminantes y comerciantes de camino a Valencia o hacia Toledo. No faltan en esta calle las posadas en las que un viajero puede hospedarse para descansar sus fatigados pies.

14. Iglesia de San Nicolás: Esta iglesia data del siglo XIII y es la más antigua de requena, situada junto a los muros de la ciudad, en el barrio de Arrabal, en la época de aquelarre se trata de una capilla que durante la ocupación de los musulmanes ya hacía sus funciones para los cristianos. La iglesia como tal, comenzó su transformación tras otorgarse la carta puebla en 1257 y fi nalizó en 1458, cuando era cura D. Hernán Pérez de Enjuano.

15. Callejón de Paniagua: Una callejuela estrecha que limita con la Iglesia del Salvador y en la que se pueden tejer más de un ardid u otros negocios oscuros.

16. Palacio del Cid: Residencia del Cid Campeador, aquí es donde planeó el enlace de sus hijas con los infantes de Carrión.

17. Arco del Ovejero: Un arco construido en la muralla que separa el Barrio del Arrabal con el de la Villa.

18. Cuesta del ángel: Esta cuesta, con su puerta ubicada al fi nal de la misma, está orientada hacia Toledo y es el inicio del camino para aquellos que se dirigían hacia Castilla. Al entrar por ella a la ciudad amurallada, accederíamos al barrio de la Judería(19). Aquí acostumbraban las mujeres en las épocas dificiles a colgar farolillos por las noches para rezar y pedirle al santo ángel que los protegiese de la invasión.

19. Judería: Aquí se congregaba la comunidad judía que habitaba en la ciudad, el acceso a este lugar estaba muy restringido por los propios habitantes y alguien que no fuese reconocido como judío puede salir mal parado.

20. Puerta del Cristo: Puerta de acceso orientada hacia Castilla. Esta situada al norte de la Cuesta y puerta del Ángel y da acceso al interior de la zona amurallada.

21. Cueva del Cristo: Este lugar es casi de obligada visita para un peregrino o alguien que vaya de paso por Requena, se trata de una oscura cueva en el que se hacen las veces de posada. Sobre ella, hay casas construidas, convirtiendo así en aún más lúgubre y original el sitio. Además tiene acceso a las cuevas, aunque no sea de conocimiento público y menos aún de acceso permitido por el posadero o su familia a cualquiera.

22. Plaza de la Villa: Plaza principal del Barrio, donde las gentes del lugar pasan mucho tiempo paseando, hablando entre ellos o bien disfrutando de una tarde agradable, existe aquí un acceso a las cuevas, aunque como es lógico no está abierto y además suele estar custodiado por algunos guardias que suelen pasear por la zona.

23. Casa del Corregidor: La entrada está por la calle de la Cárcel. Este suntuoso edifi cio se convertirá a fi nales del siglo XIV en la residencia del corregidor, máximo mandatario de la ciudad.

24. Casa de los Pedrón: Residencia de la familia Pedrón, importante familia de origen noble con mucha infl uencia en Requena.

25. Iglesia del Salvador: En construcción en la 2 o 3 últimas décadas del siglo XIV, concretamente su obra se inició en 1380 y concluyó en 1533. Puertas grandes, constituidas por arcos agudos, muy decorada. Las arquivoltas llevan estatuas de personajes bajo doseletes. Con timpano (este lleva un Maiestas Domini en la mandorla) y parteluz. Antes deser convertida en iglesia era, junto a la de Santa María la otra mezquita de la villa durante la ocupación musulmana.

*** Arrabales:** Esta zona está situada en extramuros, en la parte más baja de la elevación donde se sitúa la villa y la fortaleza. Aquí es donde residen y peroctan los comerciantes y viajeros que están de paso o visita en la ciudad, aunque también hay gente que tiene su residencia, generalmente las gentes más humildes, campesinos y villanos, aunque también podemos ver a algún que otro artesano. Predominan las posadas y también es la zona más peligrosa de la ciudad, por ser la menos vigilada. Al tratarse de la zona más pobre de la ciudad, también predominan aquí las malas gentes, teniendo así posibilidades de ser atracado o víctima de algún hurto sobre todo en épocas de fi estas, como en septiembre, cuando la población se incrementa. No hay una densidad de población fi ja, ni con mucha frecuencia.

Partida para Aquelarre
DESCRIPTIO: REQUENA
por Pablo Albert Carmona

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

La estructura del barrio de Arrabal es, al igual que en la villa, un conjunto de calles estrechas y retorcidas donde se apelotona la gente, con una arquitectura claramente de origen musulmán, donde unos ojos expertos vería enseguida el estilo. En la época de aquelarre, ese estilo musulmán se va entremezclando con construcciones cristianas, de infl uencia castellana debido a que en su mayor parte ha pertenecido a dicho reino.

* Iglesia del Carmen: Esta iglesia está ubicada en el barrio de Arrabal, comenzó a construirse en el siglo XIII y no se fi nalizará hasta el siglo XVIII, con lo que, en nuestra época, está en plena construcción y todavía no está en uso.

* Fuente de los Regidores: Ubicada en el barrio de Arrabal, aquí era donde se realizaban las recepciones ofi ciales de los altos personajes que visitaban la ciudad. Está situada justo enfrente de la Iglesia del Salvador.

* Fuente de los Patos: Situada en el barrio de Arrabal, llamada así por ser aquí donde está el abrevadero para los animales. Llamada también el “Pilón” o el “Abrevadero” por las gentes del lugar. Para mayores señas, esta fuente está en un lateral de la calle que da acceso al Barrio de la Villa(5) a través del Arco del Ovejero(17), forma una plaza con un pilón situado en el centro de la misma y del que mana el agua del que se alimentan los abrevaderos, ubicados en los laterales, mediante un sistema de canalización de construcción claramente árabe.

* Puerta de Alcalá: Esta puerta con su cuesta da acceso al barrio de Arrabal, y es el comienzo del camino a Valencia. Esta es el primer punto donde hay que pasar por la vigilancia constante de los guardias y es muy usada por todos los comerciantes que quieren pasar de Castilla a Aragón y viceversa para vender sus productos, lanas, ganado, etc...

Gastronomía

comidas típicas requenenses

Los platos típicos de la zona son comidas fuertes, propiciado por el clima frío de la zona.

Olla de bajocas: Cocido aderezado de morcillas, tocino, morro y oreja de cerdo.

Potajes: Se usaban garbanzos, patatas y bajocas.

Gazpacho Utielano: Hecho con liebre o perdiz de caza y torta cenceña.

Arroz en cazuela: Un arroz con verduras y carne de caza menor (liebres, perdices, pollos) que se cuece en una cazuela de barro al horno.

Morteruelo: Es una pasta triturada en un mortero después de ser cocido el hígado de cerdo y carne de caza. Se le suele añadir pan rallado, ajos fritos, pimentón y especias varias.

Cachulí: Comida muy usada por las clases bajas, compuesta por Harina de Almortas, patatas, ajos, aceite, sal, panceta (cuando se podía) y agua.

Torta de gazpacho: Otra alternativa para la gente humilde. Se hace una masa con harina y se hace una torta estirada sobre la que se añade los restos de Gazpacho y se cuece todo al horno.

Gachas: Otra comida en la que la gente pobre aprovecha las sobras de la matanza para hacer una especie de pasta con algo panceta o tocino, hígado y demás casquería (órganos de los animales).

Productos derivados del cerdo, sobrasadas, güeña, perro, torreznos, embutidos y jamones.

Bollo con magras: Es una masa de pan a la que se le añade sardinas, pimiento rojo o carne de cerdo.

Morteruelo: Es una especie de paté hecho con liebre, perdiz, gallina, aceite, hígado de cerdo, panceta, pan y especias. Ideal para mojar o se puede comer solo también.

Alajú: Postre típico

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Introducción

Este módulo está escrito con objeto de servir como aventura de introducción a Requena, es jugable por un grupo de 3 a 5 personajes y se recomienda que al menos varios de ellos sean duchos en el manejo de las armas. Simplemente trata de una trama en la que los jugadores pueden elegir multitud de opciones y caminos, y en donde el Director de Juego tendrá grandes oportunidades de usar la improvisación. El objetivo principal es el tratar de evitar los módulos típicos con tramas lineales y en donde salirse de la misma suponga más una difi cultad que un reto para el DJ. Para hacer la aventura más amena se recomienda usar momentos de interpretación con anécdotas de taberna o lo que se le ocurra al DJ. Recordar que con imaginación se pueden hacer muchas cosas, quizá la hija de los posaderos sea un poco ligera de cascos y trate de acercarse más de la cuenta a los PJ, en especial al más agraciado, cosa que desagradará al padre de la interfecta que con garrote en mano puede hacer alguna escena graciosa, incluso tal ligereza de la muchacha puede haberla llevado a ser portadora de algun bichito molesto para las partes pudentas. Algún intento de robo por parte de un niño hambriento también puede dar juego (ese niño incluso podría servir de guía por las cuevas de la villa), hay que recordar que en fi estas las calles van abarrotadas de gente y los vaciabolsillos pasan más fácilmente desapercibidos. En definitiva, hay multitud de opciones con las que un DJ puede adornar la trama y conseguir con ello una buena tarde de entretenimiento con los amigos (aunque ello suponga luego una noche tensa con la pareja).

La aventura transcurre en el señorío de Requena, en el año 1370 de nuestro señor. Un año antes, el rey Pedro IV el ceremonioso quitó de manos de los castellanos la población. Desde que en 1257 Alfonso X de Castilla otorgara la carta puebla y el derecho de autogobierno, Requena prosperó adquiriendo otros municipios cercanos y siendo de especial importancia por tratarse de un puerto de obligado paso entre la Corona de Aragón y Castilla, convirtiéndose así en un importante lugar para el comercio de lanas y dedicándose a la agricultura, especialmente a la vid.

A fecha de 30 de agosto, encontramos el municipio sumido en plena fi esta de la vendimia, el vino corre por las calles, y en sus tabernas se pueden degusta excelentes embutidos acompañados, como no, de buena bebida.

Los personajes pueden ser de diferentes categorías sociales, preferentemente entre burgueses y campesinos. En el momento del inicio de la aventura, se encuentran en una posada del barrio de la Villa, la zona más antigua de la ciudad. Reina un ambiente de jolgorio y festividad, y el lugar se encuentra abarrotado de gente. Cargado de olores y una nube de humo que flota sobre las cabezas de los presentes. Aquí es interesante un poco de juego por parte del Director de Juego para de esa forma amenizar el inicio. Los PJ pueden estar repartidos por diferentes lugares de la posada, no tienen porque conocerse de antes, así uno o dos podría estar en la barra disfrutando de un buen vino, evitando como pueden que se les caiga de las copas al ir a beber debido a los constantes empujones de la gente al moverse. Otros podrían estar en alguna de las mesas, algo más tranquilos pero soportando por desgracia a algún maloliente borrachuzo que anda tambaleándose entre el gentío. Es media tarde y mucha gente habiendo terminado sus jornadas deambulan por las calles y de posada en posada, es la hora punta....

Capítulo 1: Susurros en las sombras

Tras unos momentos de interpretación, pide una tirada de Percepción x 2 (aplica malus si alguno de los PJ ha bebido), asegúrate de que alguno la pase, al menos el que se haya quedado más cerca de pasarla. Aquel o aquellos que pasen la tirada, se darán cuenta de que en una de las mesas hay 3 personajes un tanto peculiares, como intentando pasar desapercibidos que están manteniendo una conversación, y lo más extraño de todo es que ninguno de ellos tiene nada de beber ni de comer que echarse al gaznate, cosa extraña, ya que quien más o quien menos está tomando algo y disfrutando de la fiesta. Uno de ellos, el que está de cara a los PJ ofrece una cara de preocupación y porque no decirlo, también parece asustado. Las dos figuras que están de espaldas

Partida para Aquelarre
DESCRIPTIO: REQUENA
por Pablo Albert Carmona

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

se les ve gente bastante fornida y desde luego no parecen campesinos que estén pasando hambre, de anchos hombros y al fi jarse un poco más, la punta de una vaina de espada asoma por entre los pliegues de sus capas.
Con una tirada exitosa de Psicología podrán darse cuenta de que los dos individuos parecen estar interrogando o intimidando al otro. También se ve claramente que el pobre carece de la fuerza necesaria para hacerles frente
físicamente.

Con unas tiradas exitosas de Escuchar, podrán cazar retales de conversación como: Lo tienes ya?-Sello-No hay más tiempo-Recuerda el trato. En un momento uno de los dos hombres fornidos agarra al que tienen de frente por el pecho, mientras que el otro le frena posando su mano sobre el brazo desu compañero, dejando entrever una armadura metálica al extender el brazo. Tras eso, el que parece más mediador de los dos hombretones dice claramente en voz alta de forma que los PJ no necesitan nada especial para escucharlo: Vamosfuera, aquí hay demasiada gente para hablar tranquilamente, conozco un lugar mejor....-Tras lo cual, los tres personajes se levantan de la mesa y se dirigen hacia la puerta, medio llevando en volandas al más enclenque.

En este punto pueden ocurrir dos cosas, que los PJ intervengan en medio de todo el mundo o que decidan seguirles, rezemos porque no sea la primera opción ya que podría montarse un buen jaleo con la intervención final de la guardia. Si a alguno de los PJ se les ocurre la idea de interponerse en el camino de los tres individuos, uno de ellos les dirá secamente: Metete en tus asuntos y aparta de nuestro camino a la vez que le intenta hacer a un lado (Si el PJ en cuestión se resiste haz una tirada de FUEx5 enfrentada). Para introducir a los PJ que falten, nada más sencillo que ponerles el caramelo en la boca haciendo que se den cuenta (Pide tiradas de Percepción x 2 y que las pasen milagrosamente, eso picará su curiosidad) de la salida de los tres personajes seguidos más o menos de cerca por los otros PJ.

Una vez fuera, los PJ deberían hacer una tirada de discreción (bonus del 25% por la gente que hay por la calle) enfrentada con una tirada de Percepción x 1 de Alfredo y Arturo (los dos matones).

De no ser por mala suerte, los dos hombretones no se darán cuenta de que les están siguiendo. Caminarán un rato con el pobre infeliz entre los 2, sin mediar palabra, al menos nada que los PJ puedan darse cuenta, y al poco al pasar por una calle menos atestada de gente, meterán de un empujón, al hombre que llevaban en medio, en un callejón oscuro. Mientras los PJ se acercan, escucharán golpes y cuando estén llegando a la esquina, verán como los 2 hombres corpulentos salen rápidamente a la calle principal y se mezclan con la gente. Una tirada nuevamente de Percepción x 3 hará darse cuenta a los PJ que uno de ellos estaba terminando de envainar una espada. Nuevamente tenemos variantes de lo que los Pj podrían hacer, una opción sería intentar detener a Alfredo o a Arturo, tiradas de FUE x 5 enfrentadas que esperemos no consigan (no es el momento), o bien que algunos les sigan intentando ver hacia donde se dirigen, con lo que sería interesante tiradas de Discreción contra Percepción x 3 (esta vez están más pendientes por si alguien les ha visto), en el caso de que se den cuenta, intentarán perderles por las callejuelas de la villa (tiradas de correr) con 2 fallos consecutivos, los PJ los perderán de vista tras alguna esquina.

Si tienen éxito verán que se alejan del barrio viejo y acaban metiéndose en una posada cerca de los muros de la ciudad. La tercera opción es que, preocupados, los PJ vayan a ver que ha pasado con el tercer acompañante, en ese caso se encontrarán con el hombre recostado en una pared oscura del callejón, agarrándose el estómago y moribundo, con un buen charco de sangre oscura debajo de el y las manos ensangrentadas. Si se acercan e intentan ayudarle, será demasiado tarde, morirá desangrado, no sin antes darle a uno de los PJ un sello con un emblema (ver dibujo anexo), manchado con su sangre y diciéndole entre estertores: Entrega esto a la orden.... el, está en peligro...deprisa o....una catástrofe.... por favor.....-Tras lo cual morirá.

Nota: Intenta evitar como sea que no detengan a ninguno de los dos maleantes y trata de atraer la atención sobre la víctima, si las tiradas no ayudan, un poco de ruido de dados detrás de las tablas servirá para ayudarte en alguna excusa para que Arturo y Alfredo se pierdan en las calles o se libren de algún intento de agresión por parte de los PJ.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Capítulo 2: El sello.

Una investigación más detenida del sello (tiraditasde Cultura x2 o x3) revelará que el dibujo del sello es ni más ni menos que el símbolo de la Orden de Montesa, una de las órdenes militares más importantes en la Corona de Aragón (concretamente de la zona de valencia), de hecho a unos dias hacia el sur, se encuentra la localidad de Montesa, sede de la orden. Ahora les toca a los PJ hacer una pequeña labor de investigación, preguntando e intentando averiguar cosas de la Orden, haciendo algunas preguntas, se enterarán que Pedro de Thous, Maestre de la Orden (1327-1374) se encuentra pasando unos días en Requena, con motivo de las fiestas (la realidad es bien distinta, pues Pedro IV, el ceremonioso (1336-1387), llegará a la ciudad el día 1 de septiembre para discutir unos asuntos sobre los bienes de la orden, que, recordemos, fueron en su mayoría donados de los restos de la orden de los templarios al ser abolida).

Una característica peculiar del sello es que el emblema de la Orden de montesa está en relieve, en realidad esto es una llave que abre una puerta reservada a los miembros de la orden situada en las cuevas que hay bajo la villa, y que da acceso a la fortaleza. El inconveniente es que la puerta solo se puede abrir mientras el sello está metido y girado y además ejerciendo presión. Una vez la presión deja de ejercerse, la puerta se cierra sola, y para más información la puerta pesa muchísimo y es de roca maciza, así que a nadie se le ocurra intentar sujetarla pues aplastará cualquier cosa que puedan llevar los PJ o a ellos mismos si se interponen en la misma. La puerta secreta es difícil de encontrar por aquel que no sepa donde está, ya que el único indicio de la ubicación de la puerta es la cerradura, en la que encaja el anillo, y esta no es precisamente grande, así que con una tirada de buscar con un malus del 25% o una tirada de Percepción x 1 permitirá encontrarla.

Capítulo 3: El plan

Alfredo y Arturo son en realidad los cabecillas de un grupo de detractores del maestre Pedro de Thous, cuyo fi n es asesinarlo durante su estancia en Requena, en su día fueron expulsados de la orden al intentar apropiarse de bienes de la Orden y actualmente están perseguidos con orden de captura y de ser llevados ante el Maestre.

Por ello, los 2 insurrectos piensan que si descabezan al perro, se acabará la rabia y con ella, puede que internamente la Orden se divida por la lucha de poder.

Para ello, contactaron con un criado de Montesa para que les consiguiera unos sellos con los que poder infi ltrarse y de esa forma alguno de ellos pudiera llegar lo suficientemente cerca de Pedro de Thous como para clavarle una daga en medio de la espalda y darle muerte, por desgracia para ellos, el criado se arrepintió en el último momento, craso error por su parte, y Alfredo y Arturo decidieron darle muerte para que no avisase a nadie, pudieron conseguir, no obstante, uno de los 2 sellos que el criado llevaba encima y con eso intentarán llevar a cabo su plan, por desgracia para los PJ, las preguntas que han estado haciendo sobre el sello ha llegado a oidos de estos 2 rufi anes, con lo que se han dado cuenta, de que el criado les engañó y había otro sello. Como no quieren dejar cabos sueltos y tampoco quieren que se les escape su objetivo, harán todo lo posible por quitarse de en medio a los Pjs.

Capítulo 4: Eliminando cabos sueltos

Alfredo y Arturo piensan deshacerse de los PJ para que no les desbaraten el plan y, de paso, conseguir el sello que tienen. Para ello, unos bandidos harán uso de la fuerza y atacarán a los PJ cuando menos se lo esperen, lo ideal sería en una taberna, simulando una pelea entre ellos, cerca de los PJ o por algún callejón, queda a Discreción del Director de Juego, pero en algún momento de la partida, cuando ya hayan estado preguntando por el Sello (deja que visiten varios sitios o a personas sin obtener frutos), serán atacado por unos bandidos simulando un simple atraco, serán uno más que los PJ, para hacer el combate más entretenido y como no, tanto Arturo como Alfredo estarán observando el combate.

Una tirada de Percepción x 1 permitirá a alguno de los jugadores darse cuenta de que alguien está mirando a lo lejos el resultado de la pelea.
Este hecho, si no lo estaban ya, hará que los PJ se interesen aún más por el tema del Sello, ya que hay gente dispuesta a matar sin temor a represalias por un anillito de nada.....

Partida para Aquelarre
DESCRIPTIO: REQUENA
por Pablo Albert Carmona

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Nota: No es necesario que haya un único combate, si se alarga la investigación, puede que haya algún otro grupo de bandidos para hacer que los jugadores se espabilen y hagan cosas, por simple entretenimiento del DJ o por necesidad de tiempo por si ves que va todo muy rápido.

Final y experiencia

En resumen habrán dos combates importantes, uno con bandidos y la pelea final en las cuevas de la villa contra Alfredo y Arturo y algún secuaz que les acompañe.

Nota Rolemasters: Reparte la experiencia en función a la dificultad de la partida añade puntos extra por las interpretaciones que hagan los jugadores de sus personajes.

Las secciones “Descriptio” documentan la ciudad o lugar al que refieren para poder ubicar una campaña en la zona.
Puedes descargar el fanzine Dramatis Personae N7 en nuestra web y ayudate de la extensa cronología para ubicar la campaña en el tiempo. Los mismos sucesos pueden ser clave para montar nuevas tramas y partidas.

Puedes añadir una descripción a los PNJs protagonistas de la partida o añadir alguna competencias más. También puedes crear nuevos PNJs con tramas secundarias que puedas enlazar en posteriores sesiones de juego.

DRAMATIS PERSONAE

ALFREDO

FUE	20	ALTURA: 165cm
AGI	15	PESO:
HAB	20	ASPECTO:
RES	20	RR: 50%
PER	10	IRR: 50%
COM	10	
CUL	5	

ARMAS:
Espada normal: 80% D:1D8+1+1D6
Pelea: 60% D: 1D3+1D4

ARMADURA: Cota de Mallas Protección 5

COMPETENCIAS:

- Esquivar 60%
- Correr 40%
- Tortura 45%

ARTURO

FUE	18	ALTURA: 170cm
AGI	16	PESO:
HAB	20	ASPECTO:
RES	20	RR: 50%
PER	11	IRR: 50%
COM	10	
CUL	5	

ARMAS:
Espada normal: 75% D:1D8+1+1D6
Pelea 45% D: 1D3+1D4

ARMADURA: Cota de Mallas Protección 5

COMPETENCIAS:
- Esquivar 70%
- Correr 60%

BANDIDOS

FUE	15	ALTURA: 172cm
AGI	12	PESO:
HAB	15	ASPECTO:
RES	15	RR: 50%
PER	20	IRR: 50%
COM	13	
CUL	10	

ARMAS:
Espada normal: 45% D:1D8+1+1D4
Maza pequeńa: 40% Dańo: 1D8+1D4+1

ARMADURA: 2 Peto de cuero protección 2

COMPETENCIAS:
- Esquivar 35%
- Esconderse 40%
- Rastrear 50%

Partida para Aquelarre
DESCRIPTIO: REQUENA
por Pablo Albert Carmona

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

ACONXURA DE CONXO

Módulo ganador del primer concurso de Dramatis Personae.

por Morpheus

Trasfondo

Con tal de dotar la historia con algo de profundidad y con tal de darte referencias para que puedas dirigir mejor esta partida, hemos escrito y desarrollado el trasfondo que puedes leer en la siguientes páginas. Esperamos que te sean útiles, y sobre todo, que las disfrutes.

Prólogo

Es el año 1294 y Xisela, una niña de cinco años, es atacada, junto con sus padres, por unos bandidos al volver de la poblada ciudad de Santiago de Compostela a la parroquia de Conxo, tras haber asistido a la misa celebrada recientemente en la catedral con motivo del año jacobeo.

Sus padres mueren ante la aterrorizada mirada de Xisela, que teme por su vida. Sin embargo, esos bandidos mueren en un parpadeo, cuando están a punto de fi nalizar el trabajo y asesinarla a ella. Aparece, entonces, una fi gura de entre los árboles colindantes al camino: es una anciana que se acerca con un extraño caminar hacia ella para tratar de curar sus heridas y consolarla. Se llama Branca, y a partir de entonces será su protectora.

Branca es una meiga, el fruto de la unión entre una humana y el demonio de la magia negra, Agaliarepth. Tiene ya más de 300 años y vive aislada y sola en el bosque, alejada de los humanos que, generación tras generación, cada vez la odian más; a ella y a su magia. Seis años después, en el Viernes Santo del año 1300, Andreia, una chiquilla de nueve años, huye despavorida; intenta evitar a una turba de gente que está propinando una paliza mortal a sus padres, alentados por Rodrigo González, el arzobispo de Santi ago, pues se tratan de judíos, los asesinos de Cristo... y también se tratan de los prestamistas del clérigo.

Vagando por el bosque, con sus ropajes raídos, su cara sucia y su estómago vacío, es encontrada por Xisela, que la lleva con Branca; tras vesti rla y alimentarla, la acogerán en su hogar, aunque Andreia no dirá ni una palabra hasta pasado un mes, ocultando su condición de judía.

Durante cinco años, Andreia, al igual que Xisela, recibió los conocimientos de Branca, que les enseñaría a protegerse, a mantenerse ocultas y a no revelar sus secretos.

Un día de invierno, a principios del año 1305, el arzobispo Rodrigo González se presenta, misteriosamente, frente a la cabaña de Branca, ante la pasmada mirada de Andreia, que se encuentra fuera, cortando leña, mientras Xisela sigue buscando en el bosque más madera para resistir esos fríos días de invierno.

El arzobispo, acompañado de un soldado, pide a Andreia, no muy cortésmente, que llame a Branca; Andreia obedece y entra en la cabaña para decirle a Branca quién se encuentra fuera; Branca le pide que se quede dentro. Andreia, obedeciéndola, se queda dentro, no sin prestar atención a la conversación entre la meiga y el arzobispo.

Al parecer, el arzobispo busca la ayuda de Branca, como ya hizo veinte años atrás, cuando ella, mediante su magia, consiguió forzar su nombramiento como arzobispo. Desea que le ayude a mantener a raya a los ciudadanos de Santiago; su actitud, cercana a la rebeldía, provoca grandes confl ictos en la ciudad, temiendo que se extiendan a otros municipios cercanos, tales como Conxo, Noya o Padrón. Branca se niega en redondo, pidiéndole que se marche. El arzobispo, conociendo los poderes de esta, se marcha sin mediar palabra.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Andreia, que ha escuchado toda la conversación, al descubrir que la mujer que la ha cuidado todos estos años es la mujer que encumbró al hombre responsable de la muerte de sus padres, queda totalmente abatida; tras meditarlo unos segundos, determina que no puede seguir viviendo con Branca y se marcha lejos de allí.

Tras varios días vagando por la zona, decide establecerse en Santiago como ayudante de una vieja curandera, donde intenta pasar desapercibida y donde sigue escondiendo su condición de judía.

Es en Santiago, la cual acoge un importante foco rebelde, donde Andreia descubre las ambiciones por parte de las casas importantes de Santiago por colocar en el arzobispado a un hombre fuerte que sofoque tal situación; Andreia se fi jó en un hombre: Rodrigo de Padrón, el archidiácono de la catedral de Compostela.

Siendo Rodrigo un hombre bondadoso, Andreia comienza a asistir a sus misas y sermones, tratando de convencerle para que intente apaciguar tal situación y reducir el sufrimiento que está provocando entre sus feligreses. Para ayudarle en la tarea, Andreia decide ofrecerse como su sirvienta, siendo aceptada por él.

De este modo, el archidiácono Rodrigo, empujado y en cierto modo manipulado por Andreia, empieza a hacerse notar en Santiago, mostrándose como un hombre con ideas claras; llamando la atención de las casas dominantes de Santiago, estas empiezan a entrevistarse con Rodrigo, tratando de urdir un plan para despojar al actual arzobispo de su posición y colocarle a él en ella.

Ante esta situación, Andreia recurre a sus dotes mágicas para dar un último empujón al plan: mediante un hechizo, le revela en sueños los tratos pasados del arzobispo con Branca, la meiga. Ante tal revelación, el archidiácono lo dispone todo para tratar de probar esta revelación y hacer caer al actual arzobispo en su trampa para así poder expulsar del seno de la Iglesia a un hombre que ha hecho tratos con adoradores del diablo.

El plan del archidiácono es sencillo: enviarle un falso mensaje de parte de la meiga para que se cite con él; como siempre, tal y como Rodrigo vislumbró en su revelación, deberá acudir con la mínima escolta. Cuando el arzobispo acuda, los hombres del archidiácono estarán rodeando el claro, ocultos, expectantes ante lo que el arzobispo trate de hacer con la meiga.

Mientras tanto, Xisela y Branca viven tranquilas en su cabaña, ajenas a tal conspiración, hasta que llegó el día en el que el archidiácono ejecutó su plan. Así, Rodrigo González se presentó en un día de otoño ante la cabaña de Branca, esperando conocer el motivo por el cuál había sido convocado por ella. En ese mismo instante, los soldados del archidiácono, Rodrigo de Padrón, y él mismo, junto con Andreia, se encontraban rodeándolos.

Branca salió de la cabaña, queriendo saber qué hacía allí, recordándole al arzobispo que ya no volvería a ayudarle; él le dijo que había recibido un mensaje suyo citándole ese día y, con la esperanza de que ella hubiese decidido, al fi n, ayudarle, él se presentó. Es en ese momento, cuando Branca se da cuenta de que todo es una trampa tendida contra ambos, cuando los soldados que rodean el claro hacen patente su presencia y se lanzan contra el arzobispo y la meiga. Escuchando el estruendo provocado por el alarido de los soldados, Xisela salió de el interior de la cabaña, viendo así como se abalanzaban sobre ellos.

El arzobispo, ante tal situación, profi rió, en un grito, “¡Maldita bruja! ¡Me has tendido una trampa!” mientras intentaba llegar a su caballo antes de que los hombres del archidiácono se lo pudiesen impedir; para su desgracia, no lo consiguió, siendo derribado en el intento.

De este modo quedan el arzobispo, Branca y Xisela maniatados y capturados por el archidiácono y sus hombres, mientras que Andreia permanece alejada, lejos de la vista de los tres apresados.

Confirmadas las sospechas del archidiácono, Branca, temiéndose lo peor, decide tratar de salvar la vida de Xisela, que todavía es una joven. Así pues, Branca, pese a prever su muerte, lanza una explosión contra los soldados, provocando un estallido que permite escapar a Xisela y a Branca; sin embargo, Branca, tras haber dejado atrás el claro, pronto se detiene y le dice a Xisela que debe continuar ella sola, pues la anciana meiga no es capaz de moverse al mismo ritmo que ella y tan solo supone un lastre; además, ella ya ha vivido demasiado y no espera más de la vida. Xisela, ante esta situación, toma la dura decisión de dejarla sola y huir, mientras Branca la cubre hasta que es derribada y asesinada por los soldados.

Así pues, Xisela consigue escapar de la trampa del archidiácono, llegando al cercano pueblo de Padrón, donde permanecerá varios años hasta encontrar el momento idóneo para llevar a cabo su venganza contra Rodrigo de Padrón.

Mientras tanto, el arzobispo es encarcelado al tiempo que el archidiácono y las casas infl uyentes de Santiago tratan de que el rey Fernando IV de Castilla acuda a Santiago para llevar a cabo el juicio del arzobispo Rodrigo González, acusado de brujería y traición al rey.

Tras varias semanas de espera, el rey acude a Santiago, donde juzga al arzobispo Rodrigo González, condenándolo a ser quemado en la hoguera por el delito de brujería.

Llegado el día de la ejecución, un frío día de diciembre de 13051, Andreia se dirige a los calabozos de la Rocha Forte, el castillo del arzobispo, encontrándose con él antes de ser enviado a la hoguera. En ellos, Andreia le confi esa que es la hija del prestamista judío que mandó apalizar en un Viernes Santo, 5 años atrás, y que ella es la responsable de su captura y su ejecución; para así provocarle un sufrimiento aún mayor en el día de su ejecución y hacer aún más cruel la venganza de Andreia.

Una vez ejecutado Rodrigo González, la llegada al arzobispado por parte de Rodrigo de Padrón se produjo de forma inevitable, puesto que se trataba del archidiácono, además de haber sido el encargado de desenmascarar el crimen del anterior arzobispo, causando así que la transferencia de la mitra se llevara a cabo con la aprobación del cabildo y el concejo de Santiago; sin embargo, la llegada al arzobispado por parte del archidiácono no se produjo en soledad, sino que Andreia ascendió con él como su sirvienta a una posición más infl uyente y con mayores recursos para sus planes e investigaciones.

La fuerte actitud del nuevo arzobispo pronto se hizo patente: reprimió los focos rebeldes así como la situación reinante del bandidaje, dejándola a un nivel mínimo que no había sido visto desde hacía años; sin embargo, su actitud para con el pueblo también gozó de la misma tosquedad.

Llegado el año 1309, el arzobispo, ya con varios años de señorío sobre el lugar, empieza a desear más poder del que ya posee, dejando de rendir cuentas ante el Concejo de Santiago; de este modo, decide apoyar con unos cuatrocientos hombres al rey Fernando IV, que se encuentra sitiando la ciudad de Algeciras. El rey, en recompensa por esta ayuda, le otorgará, fi nalmente, el control administrativo y feudal de Santiago a los estamentos eclesiásticos, es decir, a él y a sus sucesores.

En tanto, Xisela aprovecha la coyuntura para tratar de atacar al arzobispo, puesto que la mayor parte de sus hombres han marchado a Algeciras, dejando una reducida guarnición fácil de burlar para llegar hasta él.

Así pues, Xisela se introduce en una noche de agosto del año 1309 en el Castillo de la Rocha Forte, consiguiendo verter unas gotas de poción de Dormir2 en la bebida de los guardias, dejándose vía libre hasta el arzobispo. Sin embargo, Andreia se percata de la extraña situación y, sospechando que alguien podía estar tratando de asesinar al arzobispo, da la voz de alarma. Mientras tanto, Xisela consigue llegar hasta los aposentos del arzobispo,al cuál deja maniatadopara poder interrogarlo.

El interrogatorio de Xisela pretendía ser corto, pues lo que más deseaba era matar al arzobispo. Para su desgracia, los pocos soldados que

consiguieron reponerse a la pócima entraron en los aposentos del arzobispo antes de que Xisela pudiera llevar a cabo su venganza, siendo capturada y llevada a los calabozos de la Rocha.

No obstante, Andreia consiguió ver a Xisela cuando fue arrestada y llevada hacia los calabozos, mientras esta última era ajena a su presencia. Ante esta situación, Andreia decide acudir en ayuda de su hermana, dirigiéndose en solitario a los calabozos. En ellos, Andreia libera a Xisela ante su atónita sorpresa, pues Xisela no esperaba encontrarse con Andreia en ese lugar.

Ambas crean una distracción, permitiendo que Xisela pueda huir de la Rocha, no sin antes establecer un lugar de encuentro seguro en el que se puedan encontrar.

Así pues, Xisela se encuentra con Andreia en su antiguo hogar. Allí, Xisela trata de saber qué hacía Andreia en la Rocha, y por qué servía al hombre que mató a Branca, a lo que Andreia le responde que es una larga historia que no comprendería, y le pide que no vuelva a acercarse a la Rocha, pues ella no tiene ningún pecado que pagar y no desea que sea capturada y ejecutada.

Ante tales palabras, e intuyendo que Andreia estaba detrás del ascenso al poder del nuevo arzobispo, Xisela se lanza contra ella llena de ira, tratando de vengar la muerte de Branca.

Tras una fuerte lucha entre Xisela y Andreia, en la que ambas quedan malheridas, Andreia trata de huir del lugar, mientras que Xisela, apenas capaz de moverse, la deja escapar.

Xisela, tras refugiarse en Padrón y curar allí sus heridas, decide embarcarse en un viaje hacia el valle de Amboto, donde pretende establecer contacto con las sorguiñas (brujas vascas, adoradoras de la Dama de Amboto) con tal de mejorar su magia y así poder llevar acabo su venganza contra el arzobispo Rodrigo de Padrón, así como pasar cuentas con Andreia.

Mientras tanto, Andreia continúa ampliando su conocimiento de la magia con tal de no tener que depender de nadie; es en esta búsqueda donde encuentra un nuevo camino a seguir: hacerse con la gracia de Asmodeo, nombre por el cual conocían los judíos a Silcharde, demonio del dominio.

En su nueva búsqueda, Andreia realizará diferentes viajes por la península con tal de hacerse con la manera de invocar a este demonio y, de este modo, conseguir que le confi era un control absoluto sobre Conxo y Santiago, vengándose así, fi nalmente, de todos aquellos que participaron en la muerte de sus padres.

Tras pasar cuatro años en las tierras vascas, Xisela decide volver a su tierra natal, donde pueda establecer su nuevo hogar y donde pueda maquinar y ejecutar su venganza.

Decide establecerse en el pueblo que le dio cobijo tras el ascenso del nuevo arzobispo, Padrón. En él, desde su posición como posadera y curandera de Padrón, Xisela indaga sobre el pasado del arzobispo y sobre aquellos que tuvieron interés en que él ascendiera en la jerarquía eclesiástica y feudal.

Una vez conocido todos los entresijos de la conjura que resultó en la muerte de su protectora, Xisela decide, en primer lugar, acabar con aquellos que encumbraron al archidiácono; poniendo en práctica los conocimientos adquiridos de las sorguiñas, se vale de un inguma, un genio maléfi co vasco, y de distintas maldiciones para estrangular y hacer caer en desgracia a todos los concejales que en su día apoyaron a Rodrigo de Padrón.

Tras acabar con los conspiradores, Xisela comienza a preparar su venganza contra el arzobispo. Decide que lo mejor es cuestionar su poderío sobre el lugar, desestabilizando su posición; por este motivo, se pone en contacto con los bandidos que rondan los caminos de Conxo y Santiago, con tal de que estos ejerzan una mayor presión sobre las mercaderías que se transportan por los caminos, al tiempo que trata de que más campesinos descontentos se sumen al bandidaje.

En ese mismo año, a principios de invierno de 1314, Andreia concluye su viajes en busca del conocimiento sufi ciente para invocar a Asmodeo.

Se recluye, así, en la Rocha, donde se dedica a preparar el plan y el aquelarre que le permitirán obtener el poder que tanto ha ansiado en los últimos años.

Mientras tanto, el bandidaje está reduciendo las provisiones que llegan a Conxo, provocando un aumento de los confl ictos en la parroquia, así como una reducción de peregrinos que llegan a la zona, asustados ante tales bandidos.

El arzobispo, con tal de repeler el bandidaje, comienza a proteger sus caravanas; sin embargo, estás siguen siendo atacadas y saqueadas, provocando la muerte de todo guardia que tratase de oponerse a tal saqueo. Ante esta situación, el arzobispo decide endurecer sus acciones, enviando un grupo de soldados a la caza de los bandidos.

Por otra parte, al tiempo que el arzobispo aumenta su brutalidad con el bandidaje, endurece las penas para aquellos sospechosos de dar cobijo o ser familiares de los bandidos, ejecutándolos públicamente en la horca instalada en la plaza de la parroquia, como aviso para aquellos que pretendan ayudar de algún modo a esos malhechores.

Pese a los esfuerzos del arzobispo por controlar la situación, Xisela consigue repeler a los guardias de este, luchando contra ellos, junto a los bandidos, y hechizando algunos de los soldados capturados, convirtiéndolos en Lobushome3 y Lobisomes, estos últimos a su servicio.

Mientras tanto, Andreia empieza a ejecutar su plan; mediante sus dotes mágicas hace que el arzobispo, al igual que hace casi diez años, tenga una revelación: él ha sido elegido para llevar a cabo una misión divina, una misión que traerá paz y prosperidad a su señorío y posteriormente al mundo entero, desde su posición de papa.

Para llevar a cabo tal misión, el arzobispo tendrá que demostrar su fe en el Viernes Santo del próximo año jacobeo, el 9 de abril de 1316, con tal de que, llegado el día del Santo Apóstol, pueda llevar la paz a los feligreses que asistan a la misa de Santiago; y Andreia es, según su revelación, quien debe dirigir la prueba de fe, pues ha recibido la gracia de dios.

Ante tal revelación, el arzobispo da carta blanca a Andreia, que, en secreto, desacraliza la capilla del arzobispo. Al tiempo, este se decide a lanzar un ataque que pretende ser el último contra los rebeldes bandidos, pero sus esfuerzos resultan infructuosos; Xisela sigue contando con la velada furia del pueblo y con unos cuantos lacayos lobisome, de los que el pueblo es ajeno. De este modo, los últimos soldados enviados por el arzobispo son masacrados por los lobisome de Xisela.

Tras una larga espera en la que los soldados del arzobispo no dan señales de vida, este decide cambiar su estrategia: averiguar qué es lo que les hace tan fuertes; contrata para este fi n, en los albores de la primavera del año 1316, a un grupo de aventureros que se encarguen de averiguarlo.

El plan de Andreia

El plan de Andreia consiste en engañar al arzobispo y a cinco de sus más allegados sacerdotes y sirvientes con tal de que lleven a cabo una prueba de fe en la que se prendan fuego a sí mismos, creyendo que dios les protegerá de las llamas, consiguiendo así invocar al demonio del Dominio, Silcharde. Para conseguirlo, utilizará los hechizos de Carisma e Inmunidad al Fuego.

El plan de Xisela

El plan de Xisela consiste en vengarse del arzobispo y de Andreia mediante la desestabilización provocada por el bandidaje; posteriormente, mediante el ataque al Castilla de la Rocha Forte, pretende dar muerte al arzobispo al tiempo que conoce los motivos que empujaron a Andreia a encumbrarle, provocando la muerte de la protectora de ambas, Branca.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Los parroquianos de Conxo

La actitud de los parroquianos de Conxo respecto al arzobispo es un tanto hostil a causa de su brutalidad contra los bandidos y todo aquél que esté relacionado con ellos, del carácter férreo de la represión ejercida en contra de los rebeldes al principio de su mandato y de los impuestos excesivos que impone, provocando la miseria de algunos de sus parroquianos mientras él mantiene un alto nivel de vida.

Una vez invocado Silcharde, Andreia se convertirá en su sierva y subyugará, gracias al poder y a las ondinas proporcionadas por este, a la parroquia de Conxo y la ciudad de Santiago de Compostela, dando muerte a aquellos feligreses que dieciséis años atrás participaron en la paliza que llevó la muerte a sus padres.

Además de lo mencionado, el pueblo simpatiza, en los últimos años, con el bandidaje, pues algunos de estos bandidos son parroquianos que, observando la represión del arzobispo y su ritmo de vida comparado con ellos, han decidido pasar a la acción; luchan contra el arzobispo, roban las mercancías y alimentos a los comerciantes del camino y reparten parte de esas mercancías entre sus familiares y conocidos.

Sin embargo, el arzobispo no es la única preocupación de los parroquianos de Conxo.

En los últimos meses, varios parroquianos han aparecido muertos; al parecer, han sido asesinados por una manada de lobos o por un oso, lo que atemoriza a la parroquia de Conxo, que ha empezado a organizar una serie de patrullas que han resultado infructuosas, pues nadie que se haya encontrado con las bestias han sobrevivido.

Tales muertes no han sido provocadas por lobos ni por osos, sino que se tratan de alguno de los lobisome que tiene Xisela bajo su mando, que, en mitad de una crisis, han salido en busca de comida, pese a los intentos de esta para que no ataquen a los parroquianos.

Partida

En la siguientes páginas se desarrolla:
“A Conxura de Conxo”, una partida para ser jugada por entre 3 a 6 jugadores.

Cuentas, en cada capítulo, con una pequeña descripción o resumen de lo que ocurre o pretende ocurrir en ese capítulo.

Podrás observar que no hemos sido muy concretos a la hora dar una cantidad de enemigos y que hemos añadido anotaciones ofreciendo distintas opciones o alterna tivas al desarrollo principal de la aventura; de este modo hemos pretendido proporcionar una buena historia que te pueda servir para pasar un buen rato jugando a rol, o como mínimo, leyendo esta partida.

Preludio

Este preludio trata de despertar el interés de los PJ avanzándoles una parte de nuestra historia.

Los PJ aparecerán en un lugar oscuro en el que sólo podrán ver, en un principio, a sí mismos y al resto de los PJ, siendo incapaces de ver si quiera el suelo que pisan ni las paredes que les rodean.

Tras unos momentos, los PJ observarán como se aparece un grupo de entes envueltos en llamas; se encuentran rodeando a una mujer arrodillada y abatida en el suelo; una tirada de Otear revelará que esta mujer no tiene rasgos faciales defi nidos.

Inesperadamente, los PJ son atacados por uno o varios soldados; al igual que la mujer arrodillada, estos no tienen rasgos faciales defi nidos. A medida que avanza el combate aparecerán una o varias mujeres de una belleza inhumana; estas sí tienen los rasgos defi nidos y una tirada de Con. Mágico revelará que se trata de Ondinas. Las ondinas atacarán a los PJ usando charcos de agua para manipularla y tratar de asfi xiar a los PJ con ella (-2 a Resistencia/turno); los charcos aparecerán justo antes de que aparezcan estas.

Los PJ, por mucho que luchen, no podrán evitar su muerte; los soldados y las mujeres parecen imposibles de abatir.

Partida para Aquelarre
ACONXURA DE CONXO
por Morpheus

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Tras caer, la última visión que tendrán todos los PJ es la de una gran catedral en un tormentoso día; en ella entran y salen una multitud de peregrinos: se trata de la catedral de Santiago de Compostela.

Opciones:
Los PJs, a medida que avanzan en la historia, pueden ir rememorando este sueño, viendo quienes son los personajes desconocidos en este: la mujer arrodillada es Andreia; los entes en llama son las víctimas de esta, incluyendo al arzobispo; los soldados son soldados cualquiera sin ningún tipo de relevancia.

Los PJs despertarán en mitad de la noche, cada uno en su propio hogar.

Introducción

En esta introducción tratamos de que los PJ se conozcan mientras se ponen en el contexto del Reino de Galicia de marzo de 1316 y, más concretamente, de la región de Santiago; su nexo será el peregrino Euxeo Bonaxente, que se ofrecerá a viajar con los PJs con tal de protegerse de los peligros del camino. Conocerán a Xisela como la posadera del O Fogar de Padrón, que no revelará su nombre; les explicará la situación de Conxo y les informará sobre la búsqueda del arzobispo de alguien que dé caza de forma defi nitiva a los bandidos.

Meses más tarde, en el ocaso de la cuaresma de 1316, tras la revelación que tuvieron los PJs, se encontrarán, cada uno por separado, camino de Santiago.

En los caminos de alrededor del pueblo de Padrón, los PJs se irán encontrando con un peregrino de mediana edad; se encuentra descansando, sobre una roca, a un lado del camino mientras come una hogaza de pan y le da unas cuantas migajas a un animal que mantiene cautivo en una improvisada jaula que lleva en el cinto; una tirada de otear revelará que se trata de una rata.

Opciones:
Una tirada de otear con un penalizador del 25% le hará parecer ver al PJ, a lo lejos, que el peregrino está hablando con la rata.

Cuando los PJs pasen por delante del peregrino, este se dirigirá a ellos diciendo:

Disculpe, buen aventurado viajero. ¿Deseáis compartir almuerzo con este pobre peregrino que vaga solo por los caminos? Ambos sabemos que, aunque contamos con la protección del Santo Apóstol, los caminos son peligrosos; y el viaje en solitario de los humildes puede resultar en una muerte a manos de viles bandidos y hombres de mal.

Los PJs que decidan declinar la oferta con el peregrino, acabarán encontrándose con él más adelante en el camino; por el contrario, aquellos jugadores que acepten la oferta del peregrino podrán charlar con él.

El peregrino se presentará como Euxeo Bonaxente, un humilde villano que años atrás había sido un gran y fervoroso soldado que cayó preso en una contienda contra los infi eles, en Algeciras, permaneciendo numerosos años al servicio de un alquimista árabe.

Euxeo contará, si los PJs se lo preguntan, que el motivo que le lleva a Santiago es cumplir la promesa de peregrinaje que le hizo al apóstol a cambio de su libertad y a implorarle ayuda en la ardua tarea de encontrar al hijo que dio a luz su mujer mientras él estaba preso, pues nació huérfano de madre y fue acogido por la Orden Militar de Santiago, de la que Euxeo formaba parte.

Si algún PJ le pregunta por la rata que lleva Euxeo en el cinto, le contestará que es un pequeño animal que ha encontrado en el campo malherido y que ha decidido acogerlo para que le haga compañía en su duro y solitario viaje hasta Santiago.

Tras el almuerzo y la charla, Euxeo, junto con los PJ que lo acompañen, continuarán su camino hacia la próxima parada, Padrón; sin embargo, se hará de noche antes de llegar, debiendo acampar. En este momento, el grupo se encontrará con el resto de jugadores que no hayan decidido pararse a almorzar con Euxeo.

Uno de los PJ, aquél que saque el mayor número en una tirada de d100 o bien aquél que

supere una tirada de Escuchar con un penalizador del 25%, se despertará en la guardia de Euxeo, en caso de que los PJ se turnen para hacerlas, y le escuchará hablar con alguien.
La voz de su interlocutor parece aguda y chirriante, pero si el PJ se levanta para ver de quién se trata, no verá a nadie; una tirada de IRR le hará comprender que quien está hablando es la rata que lleva Euxeo en el cinto.

Si el PJ da muestras de estar despierto, la rata dejará de hablar inmediatamente y Euxeo preguntará si está despierto y el motivo por el que lo está. En caso de que el PJ pregunte con insistencia con quién hablaba, la rata acabará cediendo y revelando la verdad.

La rata es en realidad un lobushome, un hombre maldito que se ha convertido en el animal que ha dejado el primer rastro que el hombre ha pisado tras ser maldecido; debido a esto, viaja con Euxeo, que le encontró y le explicó que la única manera de volver a convertirse en hombre es recorriendo siete ciudades amuralladas por la noche. La maldición también provoca que sólo en algunos días pueda recordar que es un hombre y, por tanto, que pueda hablar.

El lobushome explicará que anteriormente era un soldado al servicio del arzobispo de Santiago y que, tras seguir órdenes de buscar al jefe de los bandidos del lugar, se encontró con una mujer, una meiga, que le maldijo de tal forma; sin embargo, explicará que, si consigue librarse de la maldición, marchará lejos del lugar, pues las monedas ofrecidas por el arzobispo no son sufi cientes para merecer tal maldición.

Tras el relato del lobushome, Euxeo explicará que tan sólo les queda una ciudad por recorrer y se trata Santiago; sin embargo, Euxeo recela de los peligros del camino y de la meiga que ha maldecido al lobushome, es por este motivo que deseaba encontrar un grupo de aventureros que le acompañasen en su peregrinaje.

Opciones:
Los PJs, o bien algunos de ellos, podrían intentar acabar con la rata o con el mismo Euxeo, a causa de tal revelación. En caso de que los PJs acaben con la rata, esta se convertirá en un hombre tras morir; en cualquier caso, si la vida de Euxeo corre peligro, éste conseguirá escapar. Esta situación podría ser utilizada en futuras partidas o bien dentro de la misma.
Al día siguiente, y tras un largo día de camino, llegarán al atardecer al pueblo de Padrón, dónde podrán alojarse en una concurrida posada conocida como el O Fogar de Padrón.

La posada, agradable y acogedora, da la impresión de ser el centro de reunión de la mayoría de los lugareños pese a que, en estas fechas, parece estar mucho más concurrida por peregrinos que por propios del lugar; el ambiente es calmado, al igual que el ánimo de los peregrinos que llegan a ella, pese a que el estofado cocinado por la posadera, una mujer de unos veintisiete años de ojos y cabellos castaños, es muy reconfortante. La tranquilidad que se respira en la posada, así como el perfume de incienso que permite enmascarar el fuerte hedor de los cansados y sudados peregrinos y viajeros, se mantiene constante a lo largo de la noche, pues la posadera cuenta con un fornido ayudante que le ayuda a mantener su posada limpia de inquilinos desagradables.

Bien por que se dirigen a ella o bien porque ella se percata del grupo que forman los PJs, la posadera les explicará que desde hace meses la situación de Conxo es algo precaria debido al incremento del bandidaje de la zona; esto, junto con un mal año de cosechas, ha provocado una escasez de alimentos y una disminución de los peregrinos que provienen del sur, provocando un descenso del comercio, que repercute en los impuestos recaudados por el arzobispo. Les hará saber que el propio arzobispo está tratando de encontrar un grupo de hombres que sea capaz de plantarles cara y que éste ha pedido a los pueblos y aldeas colindantes que hagan correr la voz, pues la situación comienza a ser desesperada y el arzobispo pagará un alto precio a aquellos que consigan traerle al líder de los bandidos y acabar con el bandidaje de la zona. Finalmente, les informará de que, si desean conocer más detalles de la propuesta, deberán dirigirse al castillo del arzobispo situado en la parroquia. Si alguno de los PJ decide indagar más sobre el lugar y la zona una tirada de Elocuencia será sufi ciente para saber que corren muchos rumores sobre extrañas bestias que atacan a los peregrinos de camino a Santiago; en contraposición a estos,

circulan, en menor medida, rumores que afi rman que las supuestas bestias no son más que un grupo de bandidos, y que la historia ha sido exagerada a medida que se ha extendido el rumor.

Tras pasar la noche en la posada, los PJ se dirigirán hacia Santiago, pasando, necesariamente, por Conxo. En el camino, sin embargo, serán atacados por un reducido grupo de bandidos, que, en caso de que improbablemente sean interrogados, no tendrán nada que ver con el bandidaje del que les habló la posadera en el Fogar de Padrón.

Llegarán a Conxo al mediodía.

I. Llegada a la parroquia de Conxo

Los PJs llegan a Conxo, viendo, con sus propios ojos, la precariedad de la parroquia y de las gentes que la habitan. Podrán informarse de la actitud que mantiene el arzobispo de la parroquia con sus parroquianos, así como intentar informarse de la actitud que mantienen estos últimos sobre el arzobispo. También descubrirán las otras preocupaciones de los parroquianos: un conjunto de ataques de lobos u osos a campesinos de la zona y que no han sido capaces de detenerse ni por los soldados del lugar, más dedicados a los bandidos que a proteger a la parroquia, ni por las patrullas que han organizado los parroquianos, resultando siempre en una muerte segura para aquellos que hayan visto a las bestias.

La parroquia de Conxo está constituida por unas dos o tres aldeas dispersas entre las pequeñas colinas que hay al sur de Santiago y que se concentran alrededor del monasterio de Conxo y del castillo de la Rocha Forte, el castillo del arzobispo. Se encuentra a unos tres kilómetros de la ciudad de Santiago y a menudo es tomada por los peregrinos como el último alto en el camino antes de llegar a la catedral del apóstol, pudiéndolos encontrar descansando o charlando con el resto de peregrinos o lugareños por toda la parroquia.

A medida que los jugadores van llegando a Conxo, podrán ir viendo a lo lejos, en la plaza que se encuentra delante del castillo, un patíbulo en el centro de ésta; a medida que se acercan, podrán advertir a un hombre ahorcado en él. Una tirada de medicina revelará que se encuentra en un estado temprano de descomposición, tratándose de una ejecución reciente.

Si los jugadores se dejan caer por el monasterio podrán ver a un reducido grupo de parroquianos que piden limosna en forma de alimentos a los monjes; estos están repartiendo una cesta con algunas verduras entre ellos.

Los monjes, en caso de ser preguntados por la situación, explicarán que en los meses precedentes la situación ha ido degenerando a causa del bandidaje y de la disminución de los alimentos en la zona: los bandidos han puesto en jaque al arzobispo y éste ha respondido con dureza enviando varias partidas de soldados contra ellos, que nunca han conseguido regresar vivos, así como reprimiendo con fuerza a aquellos parroquianos descontentos y, sobre todo, a aquellos que tenían alguna relación con los bandidos, bien mandándolos a la horca o bien despojándolos de sus tierras. Sin embargo, otras tierras han sido abandonadas por aquellos que han decidido marcharse a otro lugar más seguro, pues el hambre, añadirán los monjes, no es la única preocupación entre los parroquianos: unas bestias, una manada de lobos o bien algunos osos, andan al acecho en los alrededores de la parroquia, habiendo atacado a peregrinos y lugareños, sin que las guardias ni las partidas de caza que han montado estos hayan servido de nada. Todo esto ha provocado un descenso en los peregrinos que arriban a Santiago, y por tanto a Conxo, así como la escasez de alimentos que tanto daño está causando a la parroquia, pues esta no es Santiago; pocos se preocupan por ella.

En caso de que los jugadores traten de indagar lo que opinan los parroquianos sobre la situación y sobre el arzobispo se encontrarán una gran reticencia a hablar; una tirada de Psicología revelará una gran desconfianza y un enorme pesimismo en ellos. En caso de que los PJ insistan en obtener la información, podrán realizar una tirada de Elocuencia con un penalizador del 75%, que en caso de éxito sólo proporcionará una escueta frase:

"Los impuestos del arzobispo son demasiados altos para que nosotros podamos pagarle".

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Los PJs podrán encontrar un lugar donde comer en la aldea que se concentra alrededor del castillo; se trata de una pequeña posada en la que los pocos peregrinos que pueden permitírselo paran a realizar su última comida como tales.

Los precios de la posada se encuentran por encima de cualquier albergue o posada que se encuentran a los alrededores del camino xacobeo, pese a ofrecer un menú muy poco variado de verduras; si los PJs se interesan por ello, el tabernero les hará saber que el motivo de tal precio es la escasez de alimentos en la parroquia provocada por los bandidos del lugar y que sólo se ve paliada por la donación de los monjes del monasterio de Conxo de verduras y legumbres, cosa que ayuda a las familias y habitantes de la parroquia a subsistir. Una tirada de psicología hará ver que el tabernero está tratando de evitar decir más cosas al respecto; una tirada de elocuencia servirá para que el tabernero les informe que otro motivo de la escasez es la fuerte fi scalidad que ejerce el arzobispo sobre la parroquia, además de la apropiación de este de la mayor parte de la carne y el pescado que llegan al lugar, aunque, pese a todo, los parroquianos tienen sus métodos para subsistir. Tras esto, el tabernero no proporcionará ninguna otra información relevante.

Tras la comida, Euxeo declarará que se marcha a completar lo poco que queda de camino junto con el resto de peregrinos que se dirigen a Santiago; añadirá que parece ser que ellos tienen cosas mejores que hacer antes de presentar sus respetos al apóstol y que deberían aprovecharlo ahora que son jóvenes. Para aceptar el trabajo, los PJ deberán dirigirse al castillo de la Rocha Forte, la fortaleza del azobispo.

La fortaleza se encuentra cercada por un foso seco y un muro, contando con tan solo una puerta de entrada, que cuenta con un puente levadizo y está custodiada por varios guardias, tras los cuales hay un rastrillo alzado pero listo para ser bajado en caso de cualquier posible amenaza.

Si los PJ se saben identifi car como un grupo de aventureros interesados en el trabajo que ofrece el arzobispo, los guardias los escoltarán a la sala de juntas, en la torre del homenaje, donde permanecerán hasta que el arzobispo pueda recibirles.

Opciones:
Los PJs son considerados un grupo de aventureros non gratos o incapaces, teniendo que demostrar su valía. En los alrededores de la fortaleza hay una salida secreta que puede servir a los jugadores para burlar la protección de sus guardias y demostrar que son lo suficientemente capaces para encontrar al jefe de los bandidos y acabar con ellos, obteniendo la recompensa que ofrece el arzobispo por ello. Otra opción, un tanto más brusca y más insegura en cuanto a la misericordia del arzobispo, sería dejar fuera de combate a los soldados del arzobispo, demostrando que son mejores que ellos.

Al cruzar las puertas de la fortaleza podrán ver lo que se asemeja a una pequeña ciudad que mantiene una actividad propia de una ciudad mucho mayor: pequeños grupos de guardias haciendo la ronda por el patio; sirvientes arriba y abajo portando comida, ropas y libros, así como otros tantos cuidando de gallinas y cerdos en el corral; un herrero que anda herrando varios caballos, así como un pequeño grupo de soldados entrenando. Esta visión contrasta con la parroquia de Conxo, pues en esta última el silencio y una inquietante quietud reinan sobre sus calles y sus campos, que sólo se ven quebrados por la aparición de peregrinos que buscan un lugar donde alojarse.

Como si estuviese custodiando la fortaleza, la torre del homenaje se alza imperturbable tras el patio de armas. Esta se encuentra rodeada por un foso anegado y protegida por unas murallas de la altura de unos tres o cuatro hombres, que dejan entrever la torre tras ellas, de unos cuatro pisos de altura; están distribuidas en forma de rectángulo y cuentan con una torre en cada esquina, junto a otras dos torres que custodian la puerta principal y otras tres torres centrales en el resto de los muros, todas ellas custodiadas por uno o dos soldados arqueros que se dedican a observar cualquier posible amenaza desde sus posiciones.

No siendo la torre el único edifi cio que parece concentrar toda la grandeza de la fortaleza, a su lado, fuera de las murallas que rodean la torre, se alza una capilla abovedada de gran majestuosidad, consagrada a Santa Eufemia.

Tras pasar un pequeño rato en la sala, una hermosa sirvienta, de unos veinticinco años de edad, les guiará hasta un pequeño salón, donde se encuentra el arzobispo. De camino podrán observar distintos objetos de valor que adornan el castillo, tales como candelabros de oro, cuadros y jarrones decorados con bellos motivos, denotando un lujo que contrasta con la precaria situación en la que se encuentran la parroquia y los parroquianos.

El arzobispo, un hombre de treinta y dos años, les recibirá sentado en una solemne y cómoda silla, mientras alarga la mano, esperando recibir el respeto que se le debe besando su gran anillo; una tirada de Cultura x3 recordará a los PJs despistados cuál debería ser su reacción ante tal gesto. La sirvienta que acompaña a los PJs lo presentará como su eminencia, el arzobispo Rodrigo de Padrón.

Tras la presentación, el arzobispo explicará cuál es la situación: en los últimos años las cosechas del lugar han sido más escasas de lo que se esperaba, motivo que ha hecho menguar las reservas y ha creado cierta hambruna; a causa de esto el bandidaje a ido en aumento y las caravanas con alimentos y mercancías que llegan hasta la parroquia están siendo atacadas continuamente, que a su vez crea más hambruna y provoca que algunos de los campesinos abandonen sus tierras y se unan a los bandidos, reduciendo aún más los alimentos que producen las tierras de la parroquia.

El arzobispo continuará explicando que todas las medidas tomadas han resultado infructuosas. Sus severos castigos contra aquellos que mostraban cualquier simpatía con el bandidaje sólo han servido para avivar más las llamas de esta revuelta encubierta, e incluso los soldados que ha enviado en busca de tales bandidos han desaparecido del lugar, bien porque hayan caído bajo las armas de estos malhechores o bien porque hayan podido unirse a ellos; en cualquier caso, teme, dirá, que se pueda tratar de algo más que un simple grupo de bandidos y que estos cuenten con un aguerrido líder. El objetivo de los PJ es, pues, tratar de complementar las maltrechas y menguadas tropas del arzobispo y tratar, mientras tanto, de averiguar qué es lo que les hace tan fuertes y quién es el líder de los bandidos, dándole caza para traérselo al arzobispo, vivo o muerto.

Pese a todo lo anterior, el primer trabajo de los PJ seria escoltar una pequeña caravana de mercancías que el arzobispo pretende enviar al cercano pueblo costero de Noya, donde su sirvienta comprará pescado, entre otros víveres, para la parroquia.

Debido a la difícil situación y a la impaciencia del arzobispo por controlarla antes de que llegue la Pascua del presente año, este ofrecerá unas 100 monedas de plata a cada jugador, cobrando la mitad en el momento en que acepten el trabajo y el resto en cuanto lo finalicen; además añadirá 100 monedas más por cabeza si los jugadores consiguen, además de dar caza al líder de los bandidos, acabar con el bandidaje en la zona.

Caso de que los PJ acepten, la caravana partirá al día siguiente, al amanecer; estará formada por los PJ, la principal sirvienta del arzobispo, Andreia, y un conductor del carro, que puede ser sustituido por algún PJ caso de que cuente con dicha habilidad con un porcentaje igual o superior al 20%.

Opciones:

Si los PJ deciden no aceptar el trabajo y continuar hacia Santiago, podrían ser atacados por un número de Lobisome que les haga peligrar su vida, siendo finalmente salvados por un pequeño grupo de pastores que les ayudarán a plantar cara a esas bestias. Tras el combate, los pastores les pedirán que les ayuden a desterrar a esas malditas bestias que atacan a los parroquianos. Aceptando esta proposición los PJ podrían llegar a descubrir los cadáveres que se encuentran en la ladera norte de la pequeña colina que se encuentra al sur de Conxo (ver capítulo III. En busca de los bandidos) y luchar allí, debido a un encuentro casual, contra algunos de los bandidos de la región. Esto podría revelar cierta conexión entre los bandidos y las bestias.

II. Servicios al arzobispo

Los PJ realizarán el primer trabajo para el arzobispo: traer alimentos a la parroquia, protegiéndolos de los bandidos; sin embargo, Noya no sólo servirá para obtener alimentos, sino que también servirá para que los PJ tengan una revelación: los parroquianos tenían razón.

El camino hacia Noya transcurrirá sin ningún incidente, llegando al anochecer; Andreia correrá con los gastos de alojamiento de la posada del lugar. Pasada la medianoche, una vez que todos los jugadores se hayan retirado a sus habitaciones a dormir, realizarán una tirada de Escuchar con una penalización del 50%; aquél que supere la tirada escuchará como Andreia sale de su habitación y se marcha de la posada. Si decide seguirla verá como, tras abandonar la posada, se dirige a una pequeña cabaña en los lindes de Noya; tras llamar a la puerta, esta se abrirá dejando paso un anciano encorvado que le dejará pasar dentro, dónde permanecerá un par de minutos.

Si Andreia se percatase de su presencia o bien el PJ le hiciera saber que la vio, esta le explicaría que fue pedirle a un viejo amigo que le suministrase ciertas plantas para poder prepararle una infusión a su madre enferma y le pedirá al jugador que no se lo haga saber al arzobispo, pues no le permitiría ayudarla. Una tirada de Psicología revelará que Andreia no está contándole toda la verdad.

En caso de que revisasen las pertenencias de Andreia encontrarían, en una de sus bolsas, una pluma negra, un retal de piel de cordero, una lengua de perro, una fl or siempre viva y varias plantas: achicoria, aliso y valeriana. Para reconocer de qué animal es la piel y la lengua será necesaria una tirada de Conocimiento Animal; en cuanto a las plantas y la fl or será necesaria una tirada de Conocimiento de Plantas. Una vez superadas estas pruebas, los PJ podrán tratar de realizar una tirada de Conocimiento Mágico para saber que algunos de esos ingredientes son utilizados en la elaboración de los hechizos de Inmunidad al Fuego y Carisma. Al amanecer, Andreia, junto con el conductor del carro, se encargarán de comprar el pescado. Si alguno de los PJ desea acompañarla y charlar con ella, esta lo aceptará sin reparo.

En caso de que el PJ le pregunte sobre los bandidos, esta le contará lo que sabe: que se trata de un grupo bien organizado que han conseguido burlar y mermar la guardia del arzobispo, hasta el punto que ha sido sumamente difícil sustituir a su guardia personal, pues se ha corrido la voz, provocando que pocos soldados estén dispuestos a aceptar el trabajo; que los intentos por reprimir al pueblo que simpatiza con los bandidos resultan cada vez más infructuosos y que la situación pronto se volverá insostenible, motivo por el cual el arzobispo ha decidido contratar a un grupo de aventureros que traten de encontrar al líder de los bandidos y poner fi n a la lacra que supone el bandidaje.

En cuanto a Andreia, si el PJ se interesa por ella, le contará que antes era un muchacha que vivía en Compostela junto a su madre, que era curandera, y que allí conoció al actual arzobispo, cuando entonces aún era archidiácono; ella es muy creyente y siempre acudía a misa y, cuando él la confesaba, Rodrigo siempre era muy bondadoso y comprensivo. Por estos motivos, decidió que tenía que hacer algo por mejorar el mundo, así que se separó muy dolorosamente de su madre y decidió ayudar a aquél hombre bondadoso a mejorarlo, pasando a ser su sirvienta. Añadirá que, por desgracia, desde que los bandidos empezaron a organizarse, el arzobispo ha agriado su carácter, sin embargo, en cuanto todo esto acabe, seguro que volverá a ser el mismo. Una tirada de psicología con un penalizador del 50% revelará que no está siendo del todo sincera; esta tirada se puede realizar sin que el PJ se percate de ella.

Durante el camino de vuelta los PJ serán sorprendidos y emboscados por un pequeño grupo de lobisomes, a menos que pasen con éxito una prueba de Escuchar. Estos embestirán contra el carro, derribándolo y haciendo caer a todos de él. La primera víctima será el conductor del carro; mientras tanto, Andreia se esconderá, desapareciendo de la vista de los PJ.

Los lobisome no se abalanzarán de inmediato sobre los PJ, sino que olfatearán el aire urante unos instantes, al tiempo que les examinan; tras estos breves instantes, los PJ se convertirán en su objetivo, si es que los PJ no les han atacado ya.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Una vez que hayan dado muerte a casi todos los lobisome, o los hayan dejado malheridos, el último de ellos huirá, perdiéndose pronto de vista; tras ello, Andreia aparecerá de entre los árboles.

Llegarán a la Rocha al atardecer, donde el arzobispo se interesará por el estado de Andreia y de los PJ. En caso de que estos le digan que han sido atacados por bestias el arzobispo se mostrará sorprendido. Tras conocer su estado, les pedirá que descansen.

Opciones:
Al acabar el combate, Andreia se tropieza agarrándose al PJ más próximo, al cual le arrancará un pedazo de ropa que podrá utilizar para lanzar el hechizo de sumisión sobre él.
Andreia servirá, en los aposentos de los PJ, la cena, la cuál servirá para maldecir a alguno de los PJ con tal de que se conviertan en lobisomes a su servicio y proporcionarle protección ante un peligro mayor que el de unos simples bandidos.

III. En busca de los bandidos

En este capítulo, los PJ obtendrán distintas pistas que apuntan a una mujer como líder de los bandidos del lugar y también sobre quién puede ser esta: una vieja enemiga del arzobispo que busca venganza por la muerte de sus allegados.

Durante la noche, el PJ que obtenga la diferencia más alta en una prueba de Suerte soñará con el combate contra los lobisome; en él podrá fijarse que, entre los árboles, había una mujer joven observándoles, resultándole familiar; al despertar, si supera una tirada de Memoria, recordará que se trata de la posadera de Padrón, Xisela.

Opciones:
Se puede dar la posibilidad de que el sueño no sea un recuerdo, sino una sueño inducido por Andreia. También se puede jugar con este aspecto, dándoselo a entender a los PJ, aunque en realidad no sea cierto.

Tras el desayuno, el arzobispo les convocará en su salón privado, dónde les pedirá que vayan en busca de los bandidos y, en caso de que los PJ se lo dijesen, que investiguen sobre las extrañas bestias que les atacaron; les sugerirá empezar por el bosque que se encuentra en la ladera que hay al sur de Conxo, pues allí es donde se han observado con mayor frecuencia a los bandidos y fue el último lugar que investigaron sus soldados desaparecidos.

Antes de que los PJ se marchen a realizar su misión, Andreia se les acercará. Les dirá que tengan cuidado, pues cree que tras las bestias puede andar una vieja enemiga del arzobispo, una bruxa que años atrás trató de asesinarlo, burlando a toda la guardia del castillo, y escapando de la Rocha tras ser capturada. Según se cuenta, también fue la responsable de que todos los concejales que apoyaron al arzobispo apareciesen muertos o cayesen en desgracia hace casi dos años. Le guía la venganza, pues años atrás el arzobispo dio con su protectora, una meiga que había hecho tratos con el diablo y el anterior arzobispo, muriendo la primera en la captura y siendo este último condenado a la hoguera por brujería.

Los PJ marcharán solos.

Si se adentran en el bosque de la ladera que se encuentra al sur, tras un par de horas recorriéndolo y buscando pistas sobre los bandidos, se toparán con un reducido grupo de estos; si no superan una prueba de escuchar, estos les emboscarán; en caso contrario, podrán tratar de emboscarles si realizan con éxito una tirada de discreción.

Tras vencer a los bandidos, si tratan de interrogar a alguno de ellos podrán realizar una tirada de Tortura o bien de Elocuencia para que este les cuente, entre otras cosas, que normalmente se reúnen, cuando son convocados por su líder, cerca de una cabaña abandonada que se encuentra en este bosque, casi en lo alto de la ladera.

Si le interrogan sobre quién es el líder de los bandidos, responderá que lo único que sabe es que se trata de una mujer joven y que parece ser curandera, pues siempre sana las heridas de los bandidos.

La cabaña, que se encuentra cerca de lo alto de la colina, se encuentra semiderruida e incinerada, y parece tener mucho tiempo. Si se adentran en ella, podrán ver que se encuentra un tanto

aclimatada: la estancia cuenta con una pequeña mesa, un par de sillas y un jergón. También encontrarán víveres y herramientas tales como agua, carne, algunas especias, un caldero, un cucharón y un cuchillo; parecen haber sido utilizados recientemente.

Si los PJ examinan el lugar, una tirada de otear revelará que detrás de la cabaña se encuentra una piedra con una inscripción; una tirada de leer permitirá saber que lo que hay inscrito es un nombre, Branca.

En caso de que los PJ sigan examinando la colina, una tirada de rastrear revelará un pequeño claro en la misma ladera, a unas pocas decenas de metros de lo alto de la colina, en la que se encuentran los cuerpos mutilados y despedazados de unos veinte hombres, que visten ropas de soldado y que presentan unas armas en estado de oxidación; una tirada de artesanía, en caso de examinar las armas, o de medicina, revelará que los cuerpos llevan aproximadamente un mes en ese lugar.

Si alguno de los PJ trata de averiguar qué ha ocurrido interrogando a alguno de los bandidos, si es que queda alguno vivo, éste les contará que no sabe nada de esos cuerpos y que podrían haber muerto por culpa de las bestias de las que los parroquianos llevan tiempo aquejándose, bestias que el arzobispo ha ignorado y que también han dado muerte a algún que otro bandido. Tras el hallazgo, empezará a atardecer. Los PJ tendrán tiempo para volver a la Rocha.

Opciones:
Los PJ podrían decidir quedarse a esperar a que apareciese alguien en la cabaña encontrada. En este situación podría aparecer Xisela y pasar al capítulo V. Explicaciones, o bien podría no aparecer nadie y continuar con el capítulo IV. Noche en el castillo.

Si los PJ llevan consigo como prisioneros a los bandidos, el arzobispo los mandará interrogar. A la mañana siguiente, si los PJ no hacen nada por evitarlo, los prisioneros serán ahorcados en la plaza de Conxo.

IV. Noche en el castillo

Durante esta noche, los PJ volverán a sufrir el mismo sueño que les ha traído hasta aquí, siendo aún más revelador: Andreia es la mujer arrodillada; pero este no será lo único revelador: al parecer, el arzobispo tiene una carta bajo la manga para luchar contra los bandidos, pero ¿esa carta es la que espera el arzobispo?

Llegada la noche, los PJ volverán a soñar lo que soñaron antes de reunirse en Santiago (ver Preludio), identifi cando esta vez a la mujer arrodillada como Andreia. Si alguno de los PJ ya soñó con Xisela, podrá verla en el extremo opuesto de la estancia, tras todos los PJ.

Tras el sueño, el PJ que ha soñado con Xisela se despertará; si supera una prueba de escuchar con una penalización del 15% oirá como alguien sale de los aposentos de Andreia; si el PJ desea averiguar de quién se trata, saliendo de la habitación podrá ver como Andreia se dirige al salón del arzobispo.

Pasados unos minutos, el PJ que supere una tirada de suerte con un penalizador del 15% también se despertará.

Aquél PJ que se acerque al salón privado del arzobispo deberá realizar una tirada de discreción para evitar ser descubierto. En él, el PJ podrá ver a Andreia charlando con el arzobispo; estos hablan acerca de un plan que, según Andreia, está prácticamente listo para llevarse a cabo el próximo viernes santo, dentro de dos días. Si el PJ es descubierto, el arzobispo le pedirá que pase al tiempo que le indica a Andreia que puede retirarse.

Opciones:
Andreia, con tal de proteger su plan, decide entrar en los aposentos del PJ y obtener un pedazo de su ropa, utilizando el hechizo de sumisión contra él y ordenándole que no debe revelar a nadie lo que ha ocurrido esa noche.

La conversación con Rodrigo trata de transcurrir en un tono de confi anza y calma, preguntándole este al PJ qué es lo que no le deja dormir; también se interesará por cómo llevan la búsqueda y por saber qué opina respecto a la situación de la parroquia.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

En caso de que el PJ le pregunte acerca del plan que ha mencionado Andreia, Rodrigo le explicará que se trata de un plan que, en caso de que los PJs sean incapaces de hacerlo, pondrá fi n al bandidaje de una vez por todas, cuyos detalles son irrelevantes para su tarea.

Si el PJ se interesa sobre Andreia, el arzobispo le explicará que se trata de una feligresa particularmente devota y que ha decidido dedicar su vida a servirle a él y a Dios. Una tirada de Psicología revelará que no está diciéndolo todo; si se supera una tirada de elocuencia, o bien el personaje es religioso, siendo de un ofi cio eclesiástico o teniendo una racionalidad superior a 60%, el arzobispo le explicará qué es lo que hizo Andreia para servir a dios.

Andreia le hizo ver el sufrimiento que estaba provocando el maligno entre los compostelanos; poco después, Rodrigo tuvo una revelación en la que vio que el mal procedía del anterior arzobispo, Rodrigo González. Tras esta revelación, el arzobispo desenmascaró al hereje y puso paz entre las gentes de Compostela al convertirse en arzobispo.

Tras la conversación, Rodrigo volverá a sus aposentos para seguir descansando.

Si algún PJ decide dirigirse a los aposentos de Andreia mientras esta está con el arzobispo, se encontrará con unos aposentos similares al de los PJ: cuenta con un escritorio, un baúl con ropajes y una cama.

El PJ podrá inspeccionar la habitación, encontrando un hueco practicado en la pared que se encuentra oculto tras la cama en caso de que busque tras esta o que supere una prueba de Buscar con un penalizador del 25%. En él hallará varios libros, utensilios de cocina tales como un mortero, un pequeño caldero, un cuchillo y un cucharón; y lo que parecen restos de distintos ingredientes.

Los libros están escritos en latín y en gallego; si el PJ es capaz de leer y entiende el latín y gallego, podrá ver que uno de los libros en gallego parece una leyenda sobre un perro negro llamado Gaueko; una tirada de Con. Mágico o Leyendas permitirá saber de quién se trata.

Otro de los libros, escrito en latín, tratará sobre una religión encabezada por Asmodeo; una tirada de Teología permitirá saber que se trata del nombre dado por los judíos al demonio del dominio, Silcharde. En este último, hallará, en una de las páginas, una oración y un dibujo en el que se sitúan a varias personas en una capilla; la oración reza así:

Oh, señor, acepta nuestras ofrendas y nuestro sacrificio por vos. Dadnos la voluntad y el valor para mantener vuestro dominio. Oh, Asmodeo, dadnos vuestro poder y vuestra sabiduría a cambio de esta humilde ofrenda.

Opciones:
En caso de realizar una pifi a en teología o en leer, el PJ podría confundir el nombre de Asmodeo por el de Adonai, uno de los nombres que dan los judíos a dios.

Tras esto, si el PJ no supera una tirada de suerte, deberá tirar por escuchar: Andreia volverá a su habitación, y si el PJ no se percata de ello, Andreia le encontrará en tal situación; en este caso, Andreia utilizará el hechizo de inmovilización para maniatarle, y posteriormente utilizará el de sumisión para mantenerlo a raya, ordenándole que no revele nada de lo que ha ocurrido esta noche a nadie.

Opciones:
Andreia podría dejar marchar al PJ, pero esta podría convencer al arzobispo para que lo encarcelen, ya que podría suponer una amenaza para llevar a cabo la prueba de fe.

V. Explicaciones

En este capítulo, los PJ tendrán tiempo para reflexionar sobre lo que saben acerca de Andreia, el arzobispo y los bandidos. Se encontrarán, por segunda vez, con Xisela y, fi nalmente, les empezará a revelar el misterio que rodea a Andreia, al arzobispo y a ella misma.

Tras la noche, el arzobispo les pedirá a los PJ que se dirijan al lugar donde encontraron los cuerpos para investigar qué ha ocurrido y por qué los soldados han muerto de una forma tan brutal. Los PJ se dirigirán, pues, hacia el lugar. Cuando lleguen, observarán a Xisela, la posadera de

Padrón, sentada sobre un tocón, aguardándoles junto a dos grandes hombres que visten harapos de soldado; una tirada de Con. Mágico revelará que se tratan de lobisomes.

Opciones:
Los PJ son atacados por bandidos o por lobisomes antes de llegar a encontrarse con Xisela. Ella aparecerá antes de que el combate acabe, y les ordenará a los bandidos o a los lobisome que dejen la lucha. Si los PJ se presentan ante Xisela con una actitud hostil, se defenderá lanzando a los lobisomes que se encuentran con ella contra los PJ; sin embargo, la intención de Xisela no es matarlos, y detendrá la lucha en cuanto los PJ se encuentren un poco maltrechos.

Xisela aparece, posteriormente y por casualidad, en el lugar donde se encuentran los cadáveres, o bien en la cabaña. Trata de que los PJ le expliquen de qué puede tratarse tal atrocidad, mostrando una actitud de desconocimiento total sobre lo ocurrido. Mientras tanto, los PJ
pueden ser atacados por lobisome, siguiendo las pautas mencionadas en puntos anteriores.

Xisela, tras asegurarse de que empiezan a sospechar algo extraño en la actitud de Andreia y el arzobispo, les acabará revelando todo lo que sabe.

En concreto, les explicará quién es realmente Andreia, qué es lo que hizo y por qué quiere capturarla y derrocar al arzobispo. Les explicará que para llevar a cabo su plan se ha ganado la simpatía del municipio de Conxo y de los bandidos que rondan sus alrededores con tal de atacar al castillo de la Rocha Forte y poder, fi nalmente, vengarse del arzobispo y de Andreia, provocando, al mismo tiempo, que el pueblo se deshaga fi nalmente de la tiranía del arzobispo Rodrigo de Padrón. Tras la explicación, Xisela les ofrecerá permanecer en el campamento de los bandidos, donde pasarán la noche.

Opciones:
Si algún PJ fue víctima del hechizo de Sumisión de Andreia, este se levantará en mitad de la noche y volverá al castillo, donde permanecerá e informará a Andreia.
Los PJ deciden volver al castillo; tendrán la oportunidad de volver a investigar a Andreia y al arzobispo, desvelando los secretos que aún no hayan sido revelados en el capítulo anterior; podrán sufrir las mismas consecuencias.

VI. El asalto a la Rocha Forte

Ha llegado el Viernes Santo de 1316 y, con él, el momento de que los PJ se enfrenten al clímax de la aventura: asaltar el castillo de la Rocha Forte, tratando de capturar a Andreia y descubriendo su maléfi co plan de invocar a Silcharde utilizando como sacrifi cio al arzobispo al que encumbró y a sus compañeros más allegados. Los PJ no saldrán indemnes de tal hazaña; perderán su alma al estar presentes ante un aquelarre de tal magnitud.

Los PJ, tras despertar en el campamento, empezarán a planear el asalto a la Rocha, junto con Xisela y los bandidos.

Opciones:
Si los PJ pasan la noche en el castillo con tal de indagar más acerca de Andreia, se encontrarán con Xisela en el bosque. En caso de que los PJ le comuniquen al arzobispo que no averiguaron nada sobre los cuerpos este les pedirá que permanezcan en la fortaleza con tal de apoyar a sus soldados en la tarea de protegerle a él y a sus súbditos mientras lee la pasión de Cristo en la capilla. Si los PJ se encuentran en el castillo y hay algún PJ que ha sido hechizado por Andreia con el hechizo de Sumisión y la haya informado, esta pretenderá hechizar de la misma forma al resto valiéndose del hechizo de Inmovilización y lanzando a alguno de ellos la Maldición de Lobisome.

Los bandidos, junto con Xisela y los PJ, atacarán la Rocha al atardecer, tras la lectura de la pasión de Cristo por parte del arzobispo y tras la caída de unas primeras gotas de lluvia que se convertirán en una terrible tormenta. Sin embargo, Xisela, en privado, les recitará el Conxuro (ver Anexo IV: El Conxuro) con tal de deshacer y evitar los posibles hechizos de Andreia.

Opciones:
En caso de que los PJ hayan decidido quedarse en la guarnición, si estos han aceptado la petición de ayuda de Xisela, ella y los bandidos se valdrán de los PJ para introducirse en la Rocha sin ser detectados, pudiendo atacar desde dentro

y por sorpresa a los soldados; en caso contrario, Xisela y los bandidos les atacarán, como al resto de los soldados. Los PJ que hayan sido hechizados por Andreia, permanecerán en la capilla junto a esta, donde celebrará el Aquelarre; el resto podrá marcharse si así lo desea, pues la única orden dada por Andreia a los PJ sumisos es que permanezcan a su lado y la protejan.

Los PJ y los bandidos lucharán contra un número de soldados similar al suyo, algunos de los cuales se encontrarán custodiando la entrada a la capilla, lugar donde se encuentra Andreia; una tirada de Otear permitirá a los PJ darse cuenta de este hecho.

Opciones:
Con tal de hacer el combate más rápido entre los bandidos y los soldados, puedes emplear las reglas de combate de masas. Mientras tanto, Andreia comenzará a realizar el Aquelarre.

Andreia, que ha lanzado sobre sí misma el hechizo de Inmunidad al Fuego y el de Carisma, convencerá al arzobispo y a cinco de sus más allegados y más devotos discípulos y compañeros de hábito que Dios les ha escogido en ese Viernes Santo para que realicen una prueba semejante a la de Cristo y poder, así, realizar una misión divina, llevando la paz a la región y luego al mundo entero. Para superar la prueba deben untarse en aceite y prenderse fuego, pero Dios les enviará su Santo Espíritu y no les dejará morir, obteniendo el poder divino de la inmortalidad y el don de obrar milagros, convirtiéndose en discípulos de sus 7 arcángeles principales y preparando el mundo para la vuelta de Cristo a la Tierra. Con tal de demostrarlo, Andreia se prenderá fuego, fingiendo cierto dolor, pero saliendo fi nalmente indemne gracias a su hechizo.

Cuando el arzobispo y el resto de víctimas se prendan fuego estos gritarán de dolor, pudiendo alertar a los PJ con una tirada de Escuchar con un -50%; una vez se haya desplomado la última víctima, Andreia empezará a recitar lo que parece una oración:
Oh, señor, acepta nuestras ofrendas y nuestro sacrificio por vos. Dadnos la voluntad y el valor para mantener vuestro dominio. Oh, Asmodeo, dadnos vuestro poder y vuestra sabiduría a cambio de esta humilde ofrenda.

Tras recitar la oración, el agua bendita de las diferentes pilas de la capilla empezará a evaporarse, resultando en una bruma oscura de entre la cuál surgirá Silcharde.

Andreia, con precaución y cortesía, le relatará sus planes y le solicitará su ayuda con tal de llevarlos a cabo. Silcharde aceptará su petición, proporcionándole 2 ondinas a su servicio, que aparecerán en el acto.

Los PJ, tras deshacerse de los soldados con ayuda de los bandidos, entrarán en la capilla, donde podrán contemplar la demoníaca situación y perder su alma.

Ante la irrupción de los PJ en la capilla, Silcharde desaparecerá, convirtiéndose en agua. Mientras, las ondinas de Andreia se abalanzarán sobre ellos, al tiempo que aparecen dos lobisome de entre las sombras.

Las ondinas se valdrán del agua presente en el suelo y en las pilas para tratar de ahogar a los PJ, de uno en uno, siguiendo las reglas de asfixia (-2 a Resistencia/ turno).

Mientras los PJ se encuentran enfrascados en la lucha contra las ondinas y los lobisome, aparecerá Xisela acompañada por otros dos lobisome, que lucharán contra los de Andreia; en tanto, Xisela se abalanzará sobre Andreia, enzarzándose en una lucha en la que ambas blandirán su daga.

Opciones:
Si los PJ entran en la capilla antes de que pase un determinado tiempo real, no de juego, llegarán a tiempo de ver cómo Andreia invoca a Silcharde, interrumpiéndola e impidiendo que este le pueda proporcionar las ondinas. También puedes hacer que pasado este tiempo, las ondinas salgan a luchar contra los PJ antes de que hayan terminado de luchar contra los soldados del arzobispo.

Podrías utilizar una banda sonora preparada para guiarte en el tiempo que les proporcionas a tus jugadores para que sus PJ entren en la capilla.

Si alguno o todos los PJ han sido hechizados por Andreia, serán estos quienes lucharán contra los

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

bandidos y Xisela, llegando a luchar contra otros PJ en caso de que no todos hayan sido hechizados. Naturalmente, serán testigos de la totalidad del aquelarre.

Una vez vencidos todos los lobisome de Andreia, y tras caer esta, Xisela la interrogará; en caso de que Andreia esté inconsciente, Xisela la curará mediante el Hechizo de Curar Heridas Graves y el de Bálsamo de Curación.

Andreia, abatida tras ver que sus planes han fracasado y sin escapatoria, revelará que ella era una niña judía que tuvo que ver como sus padres fueron asesinados por los compostelanos, que entregó al anterior arzobispo y su protectora a las autoridades para vengarse de él y de ella, pues esta había sido quien le había encumbrado; revelará que hoy, 16 años después de la muerte de sus padres, pretendía llevar a cabo un plan que llevase el caos y la muerte a las gentes compostelanas.

Tras la confesión de Andreia, los PJ y Xisela podrán escuchar un rumor que, tras el silencio reinante después de la batalla, empieza a crecer, acercándose; uno de los bandidos entrará en la capilla y le explicará a Xisela que los parroquianos de Conxo están empezando a asaltar la fortaleza. Ante tal revelación, Xisela tratará de desaparecer junto a Andreia, pues aún tiene muchas cosas que hablar, e invitará a los PJ a que la acompañen.

Xisela, junto a Andreia, los lobisome y los PJ, saldrán de la fortaleza, empleando un pasadizo subterráneo conocido por Andreia. Se dirigirán a su cabaña, donde Xisela proporcionará cobijo a Andreia hasta que sanen sus heridas; dándole las gracias a los PJ y cumpliendo la promesa que les hizo a sus lobisome, les recitará el Conxuro, liberándolos de posibles maldiciones y hechizos.

Opciones:
En caso de que los PJ hayan luchado a favor de Andreia a causa de algún hechizo y venzan a Xisela, Andreia la capturará y la encerrará en los calabozos de la Rocha. Tras ello, Andreia se marchará dejando los PJ en la Rocha, y ordenándoles que no la sigan.

En caso de que no sean capaces de vencer a Xisela, esta les tratará igual que a Andreia y los llevará a su cabaña, donde les liberará de los embrujos de Andreia recitándoles el Conxuro.

Epílogo

Lo que ocurrió exactamente en el Castillo de la Rocha Forte durante la noche del Viernes al Sábado Santo de 1316 poca gente lo sabe; lo que sí es seguro es que fue asaltada por los parroquianos de Conxo y que en él no encontraron al arzobispo ni a su sirvienta principal, o al menos no los encontraron vivos, pues hallaron seis cuerpos incinerados en la capilla de la fortaleza.

¿Qué pudo ocurrir? Nadie lo sabe.

Hay quien dice que sus muertes fueron una obra de dios como castigo ante la opresión mostrada contra sus feligreses; otros dicen que fue obra del diablo; también hay quien dice que su sirvienta se hartó del arzobispo y que le asesinó, provocando luego a las masas de Conxo para que asaltaran el castillo y así poder cubrir su huida gracias al caos; y otras versiones arguyen que ella sólo se encontró los cadáveres y huyó a un pueblo cercano, donde se estableció como posadera junto a una antigua conocida. Finalmente, hay quien afi rma que, en realidad, todas las versiones tienen algo de cierto.

Lo que sí sabemos es que, sin arzobispo y en ausencia de un poder fuerte que controlara la situación, la revolución pronto llegó a Santiago; en ella se produjeron numerosos asesinatos y se negó el reconocimiento del arzobispo como señor de la ciudad, tratando de que volviese a depender directamente de la Corona, evitando así a señores déspotas y obteniendo una mayor autonomía.

Ante la incapacidad del concejo para encontrar a un hombre capaz de asumir el arzobispado de Santiago, el papa Juan XXII nombra en el año 1318 a un arzobispo que pondrá fin a tal situación: Berenguel de Landoria. Era el principio del fin de la revolución compostelana.

Cuando Berenguel llegó a la ciudad compostelana, esta le negó la entrada, pues no reconocían su señorío, teniéndose que refugiar en el Castillo de la Rocha Forte; pese al recibimiento, Berenguel trató de negociar, durante dos años, con los rebeldes.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Finalmente, tras tantas negociaciones y tras varios asedios en su contra, once representantes de los rebeldes compostelanos fueron asesinados el 16 de septiembre de 1320 por los soldados del arzobispo en la Rocha Forte.

Una vez más, hay quien dice que detrás de este caos y estos asesinatos hubo una mano negra que buscó venganza; otros dicen que, durante varios años, el maligno vago entre las calles de Compostela; otros, más escépticos, dicen que se trataron de intentos de los compostelanos para mejorar su situación tras años acumulados de despotismo y crueldad, que acabaron como cualquier otra utópica situación que no puede durar. Sin embargo, la verdad, es algo que nunca sabremos.

Dramatis Personae

RODRIGO DE PADRÓN

Posición Alta Nobleza
Sit. Fam. Padres Muertos, sin hermanos/as
Pro. Pat. Artesano
Nación Reino de Castilla
G. Étnico Gallego

FUE	7	Altura: 1,57 m
AGI	8	Peso: 62 Kg
HAB	15	Edad: 32 años
RES	15	Aspecto: 13 (Normal)
PER	15	RR: 85
COM	20	IRR: 15
CUL	20	PC: 3

Armas: Cuchillo 25% Daño 1D6+1D4

Espada 50% Daño 1D8+1+1D4

Competencias: Astrología 35%, Buscar 65%, Con. Animal 37%, Con. Mágico 25%, Con. Mineral 40%, Con. Plantas 45%, Discreción 35%, Elocuencia 100%, Enseñar 85%, Escuchar 45%, Id. Cast. 100%, Id. Francés 100%, Id. Gallego 100%, Id. Griego 100%, Id. Latín 100%, Id. Vasco 60%, Id. Catalán 40%, Leer/Escribir 110%, Leyendas 45%, Memoria 80%, Otear 45%, Psicología 65%, Teología 120%.

Rasgos de Carácter: Educado en un convento (+25% Leer/Escribir y Teología), Confiado (-25% Psicología), Don natural para aprender idiomas.

XISELA

Posición Campesina
Sit. Fam. Huérfana
Pro. Pat. Bruja
Nación Reino de Castilla
G. Étnico Gallega

FUE	5	Altura: 1,64 m
AGI	10	Peso: 51 Kg
HAB	20	Edad: 27 años
RES	18	Aspecto: 23 (Hermosa)
PER	17	RR: -45
COM	10	IRR: 145
CUL	20	PC: 29

Armas: Cuchillo 65% Daño 2D6

Palo 45% Daño: 1D4

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 100%, Buscar 45%, Comerciar 35%, Con. Animal 60%, Con. Mágico 110%, Con. Mineral 50%, Con. Plantas 80%, Discreción 60%, Elocuencia 50%, Enseñar 55%, Esconderse 35%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Id. Cast. 75%, Id. Gallego 100%, Id. Vasco 65%, Leer/Escribir 50%, Leyendas 90%, Medicina 65%, Nadar 35%, Ocultar 55%, Otear 50%, Prim. Aux. 35%, Psicología 45%, Rastrear 45%, Trepar40%.

Hechizos: Arma Invencible, Anulación de Maldición, Buen Parto, Bálsamo de Curación, Carisma, Conmoción, Conxuro (ver Anexo IV: El Conxuro), Curación de Enfermedades, Curación de Heridas Graves, Dominación, Dormir (ver Anexo III: El hechizo Dormir), Fertilidad, Hablar mediante sueños, Inmovilización, Invocación de Ánimas, Invocación de Demonios Menores, Invulnerabilidad, Maldición, Maldición de Lobisome, Maldición de Lobushome
(ver Anexo II: Lobushome), Para matar a distancia, Protección Mágica, Suerte, Ungüento de Bruja, Virginidad.
.

Rasgos de Carácter: Busca al asesino de su familia (+25% en un arma), Educado por una bruja (+25% Astrología y Con. Mágica), Extraordinariamente simpática (+25% Comerciar
y Elocuencia), Condenada a muerte en su tierra natal.

ANDREIA
Posición: Campesina
Sit. Fam.: Huérfana
Pro. Pat.: Bruja
Nación: Reino de Castilla
G. Étnico: Gallega (Judía no reconocida)

FUE	5	Altura: 1,68 m
AGI	15	Peso: 55 Kg
HAB	20	Edad: 25 años
RES	15	Aspecto: 22 (Hermosa)
PER	15	RR: -30
COM	10	IRR: 130
CUL	20	PC: 26

Armas: Cuchillo 55% Daño:2D6
Palo 35% Daño: 2D4

Competencias: Alquimia 110%, Astrología 85%, Buscar 55%, Con. Animal 50%, Con. Mágico 120%, Con. Mineral 45%, Con. Plantas 75%, Discreción 35%, Elocuencia 65%, Enseñar 40%, Esconderse 50%, Escuchar 40%, Id. Cast. 70%, Id. Gallego 100%, Id. Hebreo 80%, Id. Latín 60%, Id. Vasco 35%, Leer/Escribir 70%, Leyendas 75%, Medicina 35%, Ocultar 50%, Otear 45%, Prim. Aux. 40%, Psicología 70%, Teología 30%.

Hechizos: Amuleto, Aquelarre a Silcharde, Arma Invencible, Carisma, Concentración, Conmoción, Creación de Lutines, Hablar mediante sueños, Inmovilización, Inmunidad al Fuego, Invocación de Ondinas, Invulnerabilidad, Maldición de Lobisome, Mano de Gloria, Protección Mágica, Sumisión, Ungüento de Bruja.

Rasgos de Carácter: Desconfi ada y paranoica (+25% Psicología), Busca al asesino de su familia (+25% en un arma), Educada por una bruja (+25% Astrología y Con. Mágica), Amistad superior en un nivel social, Enemiga mortal.

ANEXOS

Anexo I:
El castillo de la Rocha Forte

Situado en la parroquia de Conxo, al suroeste de Santiago, el castillo de la Rocha Forte supuso, durante poco más de dos siglos, un símbolo de la opresión ejercida por el arzobispo de Santiago sobre el lugar. Construida sobre el año 1.240, fue totalmente destruida por los irmandiños el año 1.467.

El castillo servía las veces de residencia, las veces de protección contra las revueltas de los compostelanos, así como puesto de defensa ante posibles invasiones. También era un punto de control de las gentes y mercancías que entraban en Santiago desde Padrón, al sur, y Noya, al oeste.

Algunos la consideraron la fortaleza más grande y más fuerte del reino de Galicia; contaba con varios cercos, murallas y torres, así como con una barbacana y, al menos, un foso anegado que, junto con unas murallas que la rodeaban, ofrecía una protección extra a la torre del homenaje dentro de la fortaleza amurallada.

PUEDES VER LA ILUSTRACIÓN DEL CASTILLO EN LA SIGUIENTE PÁGINA

Nota: La imagen de la posible recreación del castillo de la Rocha Forte ha sido añadida en la remaquetación del módulo hecha por Rolmasters y es obra de Xurxo Constela bajo licencia CC (This file is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.)
http://rochaforte.info/info/licencias/
Descargada de wikipedia:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Reconstruci%C3%B3n-fortaleza_a_rocha.jpg

Anexo II: Lobushome

Dado que en varias ocasiones se menciona a esta criatura, fruto de una maldición, hemos considerado importante citar la descripción de la criatura y la maldición, ambas obtenidas del suplemento Fogar de Breogan:

Lobushome

Persona que, debido a una maldición, se transforma en el primer animal cuyo rastro encuentre. Si se trata de un animal pacífico, será muy Tímido y arisco, si es un depredador (como por ejemplo, un lobo o un oso) será muy agresivo. Sin embargo, los días en los que pase una tirada de RR logrará recordar que es, o fue, un ser humano. Esta tirada ha de hacerse cada amanecer, y fallarla es peligroso: supone la pérdida de 1D6 puntos de RR. Cuando se pierda más de la mitad de la RR original...

el Lobushome olvidará todo recuerdo de que antaño fuera un hombre. Un Lobushome puede recuperar su forma humana si recorre durante la noche siete ciudades amuralladas. También puede liberarse del malefi cio si alguien lo encuentra en una encrucijada de caminos entre las doce y las dos de la madrugada y le hace una herida en el costado izquierdo. Las características del lobushome varían según el tipo de animal en el que se transforme (desde un simple ratón de campo hasta un caballo).

Nota: Un hombre o mujer que hayan sido Lobushome transmitirán la maldición a sus hijos, aunque hayan sido curados de ella. Sus efectos no se cumplirán hasta el día de su 20 cumpleaños, por lo que es interesante que los hijos de los Lobushomes hagan antes de esa fecha el peregrinaje por las siete ciudades amuralladas... si saben cuál va a ser su destino, claro.

Maldición del Lobushome

Maleficio (Magia Goética) Nivel 4
Componentes: Unas gotas de sangre del ejecutante, fluido corporal del receptor, hiedra de roble, sangre y bilis de no menos de cuatro animales salvajes.
Caducidad: No aplicable
Duración: Los efectos del hechizo son permanentes, aunque hay dos maneras de romperlo. A diferencia del hechizo de la Maldición del Lobisome la muerte del ejecutante no rompe el hechizo.
Descripción: Si el hechizo se ejecuta correctamente y la víctima no pasa una tirada de RR, se transformará en el primer animal no mágico cuyo rastro encuentre. (Eso no quiere decir cuando pase su siguiente tirada de rastrear, sino cuando pise por donde ha pisado recientemente un animal, sea consciente de ello o no).

Anexo III:
El hechizo Dormir

Dado que el personaje de Xisela (ver Xisela en Dramatis Personae) cuenta con el hechizo de dormir, utilizado por ella durante el prólogo de la partida, y no estando este presente en el manual básico utilizado para preparar esta partida, hemos considerado que puede ser interesante adjuntarlo para que puedas utilizarlo.

Nota: El hechizo ha sido extraído del suplemento Grimorio.

Dormir

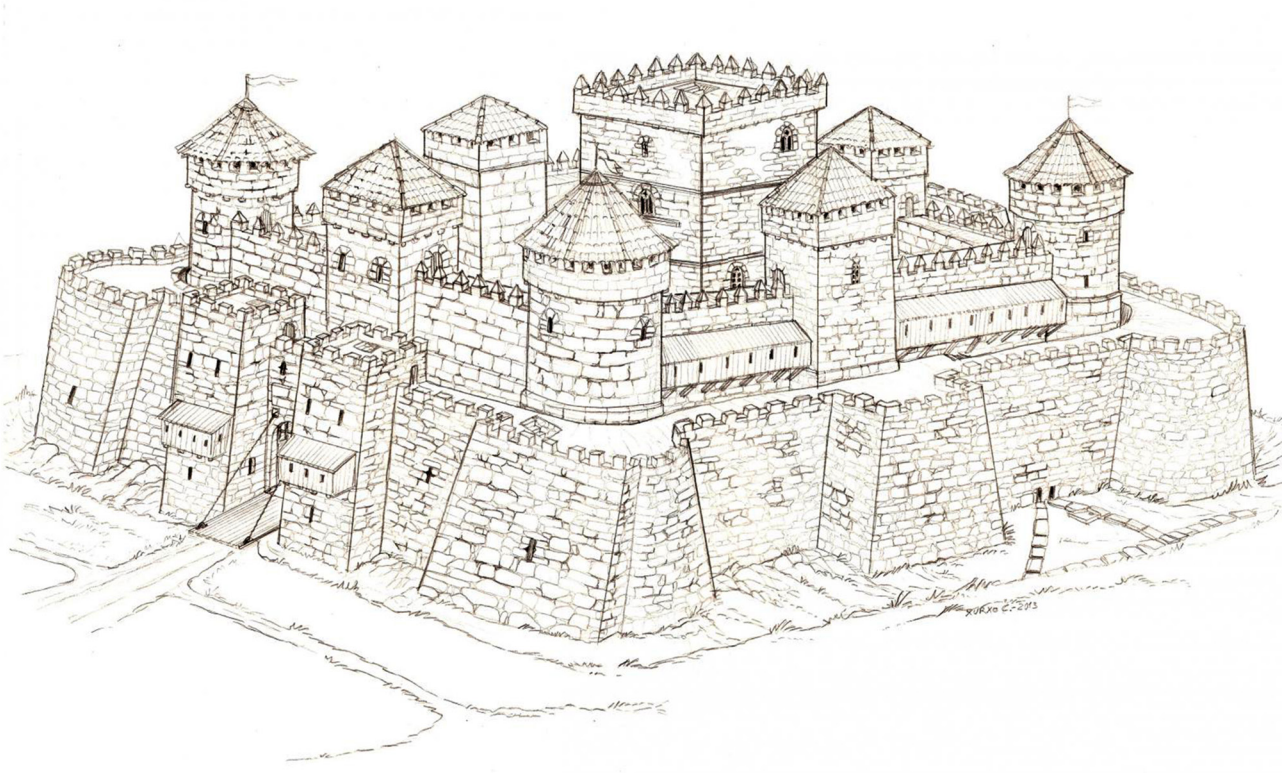
Poción de Nivel 1

Componentes: Valeriana, manzanilla, pétalos de amapola, polvo de amatista y agua de manantial.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: 2D6 horas.

Descripción: Esta poción hace que el blanco caiga en un sueño del que es casi imposible despertar durante la duración del hechizo. Todos los intentos que se hagan para despertar al sujeto serán inútiles (incluso si se le daña seguirá durmiendo). La única forma de despertarlo es darle a beber una poción de Ignorar el dolor, tras lo cual se despertará con el gaznate abrasado, o en su defecto usar el hechizo de Revitalización (Nota: ambos presentes en el manual básico). Tras terminar los efectos del hechizo, el blanco puede, o no, seguir durmiendo, aunque a partir de ese momento se le podrá despertar de forma natural. La poción es inodora, incolora y no sabe a nada en especial (y no es agua).



Posible recreación del castillo de la Rocha Forte. Autor Xurxo Constela

Anexo IV: El Conxuro

El Conxuro es un conjuro o hechizo que se recita habitualmente mientras se flamea una queimada; esta se trata de una bebida alcohólica a base de aguardiente, azúcar y cortezas de limón o naranja. Sin embargo, el Conxuro no es tan tradicional como se cree: su historia se remonta al Vigo de 1960, donde Mariano Marcos Abalo4 compuso el conocido conjuro, siendo a partir de 1974 cuando, tras una representación en la que repartió unas fotocopias del Conxuro, empieza a circular y a hacerse conocido. Por otra parte, la queimada es una bebida poco factible en la Galicia del siglo XIV, pues el alambique, necesario para destilar el aguardiente, no fue introducido por los árabes hasta el siglo XIII, y el resto de ingredientes (azúcar, limón y naranja) requieren un clima cálido para ser cultivados. De todos modos, esos ingredientes podían obtenerse en el Al Andalús, y ya sabemos que a las brujas y alquimistas no les importan recorrer grandes distancias para obtener los componentes de sus hechizos...

Así pues, incluimos la descripción del hechizo en términos de juego, basado en la receta de la queimada, y el Conxuro, junto a su traducción en castellano:

Conxuro

Maleficio de Nivel 2
Componentes: Aguardiente, azúcar, piel de naranja o limón, vasija y cucharón de barro.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1D4 horas.
Descripción: Se vierten en la vasija el aguardiente y las peladuras de limón o naranja. Se coge aguardiente con el cucharón y se prende; mientras está prendiendo, lo sumergimos en la vasija, haciendo prender todo el aguardiente. Mientras prende, se vierte sobre la vasija una décima parte del aguardiente en azúcar y se recita el malefi cio mientras se remueve hasta que las llamas se consuman. Aquél que beba de la queimada verá anulados todas las maldiciones y hechizos de origen goético lanzados sobre él y sus amigos y le protegerá de futuros maleficios. El maleficio consiste en recitar las siguientes palabras:

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO

Búhos, lechuzas, sapos y brujas. Demonios, duendes y diablos, espíritus de las vegas llenas de niebla. Cuervos, salamandras y hechiceras, hechizos de las curanderas. Podridos leños agujereados, hogar de gusanos y alimañas. Fuego de las Santas Compañas, mal de ojo, negros conjuros, hedor de los muertos, truenos y rayos.

Aullido del perro, pregón de muerte; hocico del sátiro y pata de conejo. Pecadora lengua de mala mujer casada con hombre viejo.

Averno de Satán y Belcebú, fuego de los cadáveres ardientes, cuerpos mutilados de los indecentes, pedos de los infernales culos, mugido de la mar embravecida. Barriga inútil de la mujer soltera, maullar de los gatos que andan en celo, melena sucia de la cabra mal parida.

Con este fuelle levantaré las llamas de este fuego que se asemeja al del Infi erno, y huirán las brujas a caballo de sus escobas, yéndose a bañar a la playa de las arenas gordas.

¡Oíd! Oíd los rugidos que dan las que no pueden dejar de quemarse en el aguardiente, quedando así purificadas.

Y cuando este brebaje baje por nuestras gargantas, quedaremos libres de los males de nuestra alma y de todo embrujo.

Fuerzas del aire, la tierra, el mar y el fuego, a vosotras hago esta llamada: si es verdad que tenéis más poder que la humana gente, aquí y ahora, haced que los espíritus de los amigos que están fuera participen con nosotros de esta queimada.

Mouchos, curuxas, sapos e bruxas. Demos, trasnos e diaños, espíritos das neboadas veigas. Corvos, píntegas e meigas, feitizos das menciñeiras. Podres cañotas furadas, fogar dos vermes e alimañas. Lume das Santas Compañas, mal de ollo, negros meigallos, cheiro dos mortos, tronos e raios.

Ouveo do can, pregón da morte; fouciño do sátiro e pé do coello. Pecadora lingua da mala muller casada cun home vello.

Averno de Satán e Belcebú, lume dos cadáveres ardentes, corpos mutilados dos indecentes, peidos dos infernais cus, muxido da mar embravecida. Barriga inútil da muller solteira, falar dos gatos que andan a xaneira, guedella porca da cabra mal parida.

Con este fol levantará as chamas deste lume que asemella ao do Inferno, e fuxirán as bruxas a cabalo das súas escobas, índose bañar na praia das areas gordas.

¡Oíde! Oíde os ruxidos que dan as que non poden deixar de queimarse no augardente, quedando así purificadas.

E cando este brebaxe baixe polas nosas gorxas, quedaremos libres dos males da nosa alma e de todo embruxamento.

Forzas do ar, terra, mar e lume, a vos fago esta chamada: si e verdade que tendes máis poder que a humana xente, aquí e agora, facede que os espíritos dos amigos que están fóra participen con nos desta queimada.

MESNADA

El otro módulo finalista del primer concurso de Dramatis Personae.

por Tren

Al oír Alfonso que Al-Nasir había tomado a Salvatierra, se dirigió contra él con todos los reyes cristianos que le acompañaban y con sus ejércitos...

Ibn Abi Zar, cronista musulmán

Aventura para 3/5 Pj de cualquier profesión. Es recomendable que al menos un par de ellos sean hábiles con el manejo de las armas. En caso de haber algún Pj de origen árabe, éste debería tener un alto porcentaje en “Disfrazarse”.

Introducción

La Nava, 13 de Julio de 1212.

Tras la derrota de Alarcos en 1195, las huestes cristianas vuelven a la carga contra el ejército musulmán en lo que se antoja una batalla decisiva para el avance de uno u otro bando.

Los Pjs forman parte de la vanguardia de las huestes aragonesas (independientemente de cuál sea su patria), comandada por García Romero (quién está al mando de los Pjs).

Si los Pjs se conocen entre sí habrán avanzado en grupo (a excepción de algunas paradas, donde habrán tenido que agruparse según sus clases sociales). Puede que hayan sido destinados a esta batalla como castigo (“carne de cañón”) o como recompensa (para conseguir beneficios materiales o sociales), debido a alguna de sus anteriores andanzas.

Si no se conocen entre sí, más adelante tendrán la oportunidad de hacerlo. Por el momento, han sido enviados desde sus respectivas tierras por el noble del lugar y para servir a su Rey (en este caso se les ordena apoyar en la vanguardia aragonesa).

Y es que cualquier ayuda (sea de la profesión que sea) es poca en batalla. La marcha hacia el sur, enverano y sin descanso, ha hecho mella en muchos de los soldados.

Físicamente aparentan un buen estado, quizá algo demacrados. Sin embargo el agotamiento mental, ligado muchas veces a un ferviente fanatismo religioso, ha destrozado hasta la fuerza de voluntad más firme.

En el ambiente reina un olor amargo, fruto de la mezcla de sudor, óxido y la sangre de heridas aún por cicatrizar. El ejército es numeroso (en torno a 60.000 combatientes) y los víveres, tras tantos días de marcha, comienzan a escasear. Todos parecen mostrarse con fuerzas para avanzar pese a las difi cultades (hambre, cansancio, sueño, calor…), aunque bien puede observarse que la gran mayoría de los soldados en el fondo necesitan largo reposo.

Tras mucho investigar el escarpado y abrupto terreno, Lope Díaz de Haro, hijo de Diego Lopez de Haro (Señor de Vizcaya), decide adelantarse con su tropa para continuar con el avance. Pronto descubre que el paso a través del Desfi ladero de la Losa (única vía de acceso hasta La Nava, un cerro demasiado llamativo como para pasarlo por alto), es impracticable.

Sin embargo Alfonso VIII decide no retroceder. La suerte hace que unos soldados encuentren en las proximidades a Martín Alhaja, un humilde pastor de la zona que viendo tales difi cultades para llevar a cabo la misión se ofrece, en servicio a Dios y a su Rey, a guiar al ejército cristiano hasta La Nava por un paso más seguro y prácticamente desconocido: una antigua y escondida calzada romana.

Es así como el ejército cristiano llega la tarde del 13 de Julio de 1212 a La Nava, consiguiendo también en su favor la toma de un salto de agua (Salto del Fraile).

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

1. Campamento

Es un buen momento para descansar, plantear estrategias, reponer fuerzas y saciar la sed. A los pocos minutos, García Romero comunica a las tropas “en nombre de su Rey Pedro II, y por orden del Rey Alfonso VIII, que este es el lugar para levantar campamento y esperar la inminente lucha contra el infiel”.

Efectivamente, con una tirada de “PER x 3” comprueban cómo el ambiente comienza a relajarse, los soldados se asientan en grupos y, a lo lejos, se levantan ya las tiendas de los tres reyes (Alfonso VIII de Castilla, Sancho VII de Navarra y Pedro II de Aragón).

Los Pjs se juntan ahora entre sí formando un grupo: es momento de descansar y, de manera más relajada, en conjunto, de preparar y disponer todo lo necesario para establecerse en el lugar y esperar.

Si los Pjs se conocían previamente, es momento de que hablen entre ellos, intercambien opiniones o discutan. Si no se conocían, es el momento de darse a conocer (amén de reflejar sus opiniones sobre la batalla).

Es importante que los Pjs noten la tensión de los momentos previos a la batalla, que no bajen la guardia y que se preocupen acerca de qué será de ellos dentro de unas horas…

Mientras tanto, cae la noche.
Con una tirada de “Escuchar” los Pjs oyen a García Romero haciendo un llamamiento general a toda la
vanguardia. Si se falla dicha tirada, con otra tirada de “PER x 3” pueden observar sin demasiada difi cultad que los grupos de soldados que les rodean se levantan y se dirigen hacia un mismo punto.

García Romero ordena a todos los combatientes allí presentes (la mayor parte de la vanguardia) que permanezcan en la zona, alerta y preparados para cualquier imprevisto posible, pues desde que se han asentado en La Nava, ha habido alguna que otra refriega contra pequeños grupos de infantería almohade. Los Pjs han de ayudar a preparar el campamento y estar atentos a las escaramuzas musulmanas que al parecer luchan por el Salto del Fraile.

Si los Pjs hacen guardia durante la noche, todo aquel que pase más de 4 horas despierto tendrá un malus de -5 % en todas sus tiradas durante el día siguiente. No obstante, a lo largo de la noche no sucede nada extraño, al menos en la zona en la que se encuentran los Pjs. Con una tirada de “Escuchar” (malus de -10 %) o “PER x 3” (malus de -20 %) pueden enterarse (por comentarios de algún grupo cercano en vela) que han tenido lugar en las cercanías varias escaramuzas con pequeños grupos almohades. Al parecer, ya están resueltas y no hay nada por lo que preocuparse. Al menos de momento.

2. Incursión

El 14 de Julio, a primera hora de la mañana los Pjs son convocados con premura por García Romero junto a otro grupo de 10 soldados. Las órdenes son claras: deben pasar el día explorando los alrededores y reconociendo la zona. Uno de sus motivos es detener cualquier pequeño grupo almohade cercano al campamento cristiano. Sin embargo, el principal objetivo es acercarse al enemigo lo máximo posible y con cautela, por los flancos del Monte de los Olivos (lugar relativamente cercano donde se asienta el líder almohade Muhammad Al-Nasir con su ejército). Deben observar cualquier mínimo detalle y con ello las tropas cristianas pretenden adelantarse a los movimientos del enemigo.

El terreno es notablemente escarpado, y montes y rocas salpican la zona. En ocasiones se torna peligrosamente abrupto (pozos, agujeros, desfi laderos o grandes rocas) y es conveniente que los Pjs estén atentos. Una tirada de “Descubrir” permite a los Pjs ser conscientes de lo arriesgado del terreno. De vez en cuando, una tirada de “PER x 4” no estaría de más, sobre todo para evitar colarse por alguna grieta entre rocas, o tropezar y caer por un desfi ladero. En caso de pifi a, sufrirán 1D4 + 1 puntos de daño, adornados con todo lujo de detalles sobre la aparatosa caída.

La vegetación es abundante, aunque no demasiado espesa: matorrales a nivel de suelo (brezo, madroño y enebro) y, dependiendo de si la suerte está de su lado (tirada de “Suerte”) encontrarán alguna zona más espesa y algún árbol (pinos, quejigos u olivos).

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Con una tirada exitosa de “Descubrir”, encuentran 1D4 liebres correteando por la zona, que a buen seguro estarán encantados de cazar para comer o llevar al campamento.

Poco antes de que el sol se encuentre en su parte más alta (y siga caldeando la cabeza a nuestros Pjs), con una tirada de “Escuchar”, “Descubrir” o “PER x 2” descubren que el enemigo (diez voluntarios del desierto, infantería ligera marroquí) está cerca.

Asimismo, los Pjs han de superar con éxito una tirada de “Sigilo” para evitar ser percibidos por la avanzadilla almohade. De cualquier manera, la escaramuza contra los combatientes del desierto (infantería ligera marroquí) es inevitable.

Tras esta primera escaramuza, muchos de los soldados cristianos han salido heridos y algunos peor parados (deberían sufrir cerca de tres bajas), con lo que se reduciría el grupo: Pjs + siete soldados.

Ya por la tarde, con una tirada de “Suerte” encuentran una pequeña poza de agua a modo de fuente que bien sirve al grupo para reponer fuerzas. A partir de este punto es conveniente que tengan bastante discreción (realiza un par de tiradas ocultas de “Sigilo” por Pj). Si no superan las tiradas no sucederá nada: tan solo es conveniente mantener la tensión llegados a este punto.

Finalmente los Pjs se acercan por el fl anco izquierdo al campamento enemigo. Una vez allí, agazapados, los Pjs observan sin dificultad el potencial que reserva Muhammad Al-Nasir: infantería ligera marroquí (1.700 voluntarios del desierto), infantería andalusí (13.000 Yenún), caballería ligera árabe (6.000 Hassam), arqueros a caballo turcos (7.000 Guzz), caballería pesada (26.000 Ghazi), guerreros almohades (26.000 Yund), nobles almohades (10.000 Sayyid) y algunos camellos.

Las cifras son orientativas para determinar aproximadamente la magnitud del ejército y la proporción de sus tropas (probablemente exageradas por las crónicas). La disposición de los cuerpos es desorganizada, por lo que no pueden intuir qué formación presentará el ejército en batalla.

Con una tirada exitosa de “Descubrir” o “PER x 3”, advierten entre el movimiento de las tropas, la tienda del Miramamolín (nombre con el que los cristianos denominaban erróneamente a Muhammad Al-Nasir) en la retaguardia de su campamento: una tienda roja rodeada por una “guardia negra” enterrada hasta la cintura y enlazada entre sí con gruesas cadenas, de tal manera que solo les queda luchar (y defender al Príncipe de los Creyentes) o morir.

Quién haya superado con éxito la tirada de “Descubrir” o “PER x 3”, con una tirada de “Con. Mágico” aprecia que la “guardia negra” que rodea y protege la tienda de Al-Nasir son en realidad Aouns.

Poco después los Pjs observan cómo un grupo de lo que parece infantería andalusí sube rápidamente desde la base del Monte de los Olivos hasta su parte más alta, donde se encuentra el campamento almohade. Sin embargo, esta infantería andalusí se compone en realidad por Yenún, que mientras suben por la pendiente del Monte de los Olivos hacen uso de su invisibilidad de manera intermitente y aleatoria hasta mezclarse por completo con el resto de tropas una vez en el campamento.

Únicamente con un éxito crítico en la tirada de “Descubrir” o “PER x 3”, los Pjs habrán percibido claramente los rápidos, ágiles e ¿invisibles? movimientos de los Yenún. A no ser que algún Pj sea de origen árabe, no tienen derecho a una tirada de “Con. Mágico” para descubrir que en realidad se trata de Yenún.

El sol comienza a esconderse y las sombras envuelven la zona…

Cuando los Pjs regresen hacia La Nava deben tener especial cuidado con el terreno: una tirada de “PERx 2” podría evitar 1D4 + 3 puntos de daño tras caer aparatosamente entre las rocas.

Pronto se empiezan a “Escuchar”, Percibir (“PER x 3”), o “Descubrir”… fenómenos extraños en los alrededores, cerca de los Pjs: voces incomprensibles, susurros, sombras… deléitales con algunos detalles tensos hasta que un Yenún ataque a un Pj al azar y por sorpresa, surgiendo “de la nada” frente a él. Es entonces cuando los Pjs

advierten la presencia del resto de Yenún (un total de seis, más un Rafi q) entre ellos, percatándose de su “extraño” aspecto…

Una tirada de “PER x 3” durante la refriega permite a los Pjs diferenciar entre el Rafi q y los Yenún (diferentes ropajes y “apariencia”). Si superan la tirada, otra de “Con. Mágico” les revela que se trata de una especie de “líder” entre los Yenún (únicamente un Pj de origen árabe podría identifi car al Rafi q como un mago).

Desde el comienzo de la refriega los Pjs habrán notado un ambiente demasiado tenso, sintiéndose harto incómodos teniendo así un malus de -10% a todas sus tiradas. Sin embargo, una tirada exitosa de “Templanza” permite desarrollar el combate sin malus. En caso de pifia, el Pj huye despavoridamente hacia el campamento. Tras el combate tan solo quedan en pie los Pjs y dos soldados más (sería lo ideal). Uno de los soldados permanece herido junto a los Pjs, lamentándose y encomendándose a Dios durante todo el camino de vuelta. El otro soldado habrá salido corriendo (huyendo) hacia el campamento en La Nava.

Si los Pjs capturan al Rafi q, éste con actitud serena se sincera ante los Pjs, como si tuviera la situación bajo control: se trata de un Rafi q (“compañero de viaje” en árabe, aunque en realidad es un mago) al servicio de Al-Nasir. Sin embargo, parece que manipula de algún modo (puede que con su carisma y entusiasmo religioso) a los Yenún. Si los Pjs desean torturarle (tirada de “Tormento”), el Rafi q contará con un bonus de +50 % a las tiradas de “Templanza” (aunque parecerá no importarle, incluso si le matan).

Para entender al Rafi q, es necesario conocer “Idioma (Árabe)” (bonus de +15 % a la tirada), o superar una tirada de “COM” (en este caso tan solo intuirán vagamente lo que les dice): Al-Nasir solicitó su compañía por su carisma y el ánimo que ambos “compañeros de viaje” infundían a las tropas. Y es que en el campamento almohade hay otro Rafi q (también capaz de influenciar a los Yenún.)

Los Pjs tienen varias alternativas:

* Si van solos hacia campamento enemigo (en el Monte de los Olivos), serán masacrados brutalmente por el ejército almohade.

* Si van hacia el campamento enemigo con el Rafi q, todos serán masacrados brutalmente (incluido el Rafi q). * Si dejan escapar al Rafi q con vida, regresará hacia el Monte de los Olivos tranquilamente.

* Si acaban con él, seguirá habiendo Yenún infl uenciados por un segundo Rafi q en el campamento del Monte de los Olivos.

* Si regresan hacia el campamento cristiano…
El soldado que huyó a La Nava, cuando lleguen los Pjs (con o sin Rafi q) se encuentra tratando de explicar torpemente lo sucedido a García Romero. Los Pjs han de decidir si deberían revelarlo o no.

* Si los Pjs detallan lo sucedido a García Romero, éste les tomará por endemoniados o hechizados. Las leyendas y supersticiones están a la orden del día y de incautos es no tomar precauciones.

* Si no explican lo acontecido a García Romero, serán acusados de traición. En una batalla, los cuentos y habladurías de poco sirven: lo que honra es el valor y la determinación. Si deciden no contar nada a García Romero, los dos soldados que les acompañaban intentarán involucrar a los Pjs.
El resultado para los Pjs es el más adverso (para tener un momento clave de tensión e interpretación) aunque de manera ligera, ya que García Romero da preferente importancia a La Batalla. No obstante, una tirada exitosa de “Elocuencia” (junto a una elaborada interpretación) puede sosegar considerablemente la situación…

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

3. Calma

A lo largo del 15 de Julio los Pjs deben permanecer en el campamento. No se producen demasiadas escaramuzas: únicamente algún hostigamiento por los flancos en los que los Pjs no tienen oportunidad de participar dada la brevedad de los combates.

Es conveniente que los Pjs dediquen la mayor parte del día a ejercer su profesión en la medida que les sea posible (y es que poco pueden hacer ahora aparte de esperar): el párroco ora, el escriba toma buena nota de los hechos, la prostituta relaja la moral de algunos guerreros (y clérigos), el soldado cuida de sus armas… Esto les hará ganarse algunos P. Ap extra en las Competencias Primarias de la profesión que ejecuten durante el día.

También deberían preocuparse por la excesiva tranquilidad que reina en el ambiente (tras la carnicería del día anterior). Y es que los Pjs han comprobado que Al-Nasir cuenta con aliados que nadie espera…

Ya por la noche, las tropas parecen estar más centra das en La Batalla que en cualquier otro acontecimiento. García Romero hace un último llamamiento a su hueste, donde se les ordena que permanezcan atentos durante toda la noche (tirada de “RES x 3” para no adormilarse) y dispongan todo lo necesario para organizar al amanecer La Batalla.

Tan sólo faltan unas horas: los escuderos arman a sus caballeros, los obispos ya predican la victoria contra el infi el, los reyes pasean entre sus nobles avivando la sed de victoria, García Romero recorre el campamento dando apoyo a cada grupo con intención de aunar las tropas, los soldados limpian y disponen sus armas… En definitiva se ultiman los detalles previos de tamaña batalla.

4. Tempestad

La siguiente crónica parece reflejar fielmente el ambiente en el que se ven envueltos los Pjs el día 16 de Julio:

Alrededor de la medianoche del día siguiente estalló el grito de júbilo y de la confesión en las tiendas cristianas, y la voz del pregonero ordenó que todos se aprestaran para el combate del Señor.

Y así, celebrados los misterios de la Pasión del Señor, hecha confesión, recibidos los sacramentos, y tomadas las armas, salieron a la batalla campal, desplegándose las líneas tal como se había convenido con antelación.

El Alférez Mayor del Rey Alfonso VIII, Don Sancho González de Reinoso, fue el primero que vio una cruz aparecida en el cielo e infundió tal coraje y valentía que nada les resistía a su arrojo para ganar La Batalla y sus huestes se lanzaron al ataque, ordenadas en la forma siguiente: en el centro del ejercito se encontraban los castellanos, que llevaban en vanguardia a don Diego López de Haro, seguido por los caballeros de las Ordenes y por la retaguardia, en la que fi guraban Alfonso VIII y el Arzobispo de Toledo; a la derecha estaban Sancho VII con los Navarros y las milicias de Avila, Segovia, y Medina, y a la izquierda, el Rey de Aragón con sus tropas, a cuya vanguardia marchaba el caballero García Romero, en tanto que Pedro II iba en la retaguardia.

Apenas se inició el ataque, las vanguardias musulmanas tuvieron que retroceder; pero al entrar en batalla el grueso del ejército del Miramamolin hubo tal momento de confusión y de retroceso de los cristianos que pareció que iba a hacerles perder el combate.

Alfonso VIII, al darse cuenta de ello y al observar que algunos, con villana cobardía no atendían a la conveniencia, dijo delante de todos al Arzobispo de Toledo:
“Arzobispo, muramos aquí yo y vos”. Alfonso VIII se adelanto entonces y los Reyes de Aragón y de Navarra hicieron un movimiento convergente.

En el empuje, que fue violentísimo, los cristianos llegaron hasta el cerco de cadenas que, sostenidas por los esclavos negros, guardaban el acceso a la tienda del Califa almohade…

Con una tirada de “PER x 3” los Pjs ven a los Yenún atacando por sorpresa en medio de la batalla, confundiendo y desorientando a centenares de tropas, y causando numerosas bajas en el ejército cristiano. Ambos ejércitos poseen

grandes huestes y los Pjs poco pueden hacer más que combatir a duras penas entre caos y desorden: tan sólo son vulnerables hormigas en un campo de batalla.
Pequeños peones en un inmenso tablero.

Pautas a tener en cuenta para la resolución de la batalla:

* Actitud del Pj (Cobarde, Normal o Valiente) e Incidencias.

* Nº de encuentros y tipo de combatiente (Novato, Experto, Muy Experto…).
Cada Pj tiene un 50 % de probabilidades (por cada combatiente) de enfrentarse a un Yenún, y otro 50 % de enfrentarse a otro enemigo cualquiera Resolver la batalla según las reglas de Combate de masas y Batallas y Asedio (págs. 69-75, Aquelarre 2ª Edición Color); o según reglas correspondientes a la 3ª Edición.

5. Epílogo

Sancho VII “el Fuerte” es el primero en romper el cerco que rodea la tienda del califa almohade. Los musulmanes comienzan a retroceder desordenadamente: su retirada no tarda mucho en convertirse en una precipitada fuga y Muhammad Al-Nasir huye a toda prisa mientras ve perdida la batalla. Terminada la lucha, el Arzobispo de Toledo (Rodrigo Ximénez de Rada) entona un Te Deum en el mismo campo de batalla, en presencia del ejército castellano.

Mientras, navarros y aragoneses persiguen en su huida a los almohades.Sin embargo; después de mucho agonizar tras la batalla (quizá aullando de dolor por algún golpe mal recibido), tras reunirse torpemente con los compañeros que queden en pie, y tras descansar (no sin antes haber saqueado algún que otro cuerpo cercano, amigo o enemigo, que los muertos ya no tienen posesiones); quizá sean conscientes de que aquellas huestes almohades (que a tantas tropas confundieron en batalla) y aquella Guardia Negra (que tamañas alas portaban y no echaban a volar por estar cubiertos de tierra hasta lacintura), poco tenían de este mundo. O eso creen.

6. Recompensas

Su único botín dependerá de aquello que consigan saquear a los moribundos tras la batalla (armas, armaduras, algunas monedas y aún más escasas joyas).

Si los Pjs se han comportado de manera notablemente heroica durante la batalla, quizá García Romero se les acerque para comentarles algo interesante…

Si los Pjs logran sobrevivir a la batalla, ganarán cada uno 50 P. Ap.

Si desarrollaron algún aspecto de su profesión durante el capítulo “Calma”, obtendrán 10 P. Ap. adicionales a repartir entre sus Competencias Primarias.

Nota: Si en cualquier momento algún Pj intenta escapar del campo de batalla, recuerda que tienes a tu disposición numerosas tropas de Yenún, huestes almohades o grupos de despreciables bandidos almogávares (cerca de las fronteras entre reinos) para sorprenderle. La zona tampoco resulta agradable en soledad: lo escarpado del terreno y los desniveles ocultos entre la maleza bien pueden hacer que un Pj se precipite al vacío (o simplemente se despeñe) exponiéndose a una lenta agonía sin ser oídos, hasta morir. Otra opción es hacerle vagar por la zona, sin nada que llevarse a la boca y escasa agua, durante días, hasta que desfallezca debido al hambre y la sed.

Sin embargo, lo más probable es que dado el tamaño del ejército cristiano, cualquier intento de huída sea percibido por algunos soldados y el personaje acabe siendo ejecutado, acusándosele de traición.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

DRAMATIS PERSONAE

Infantería ligera marroquí

FUE	10	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	15	Aspecto: Varía
RES	10	Edad: Varía
PER	20	RR: 35 %
COM	15	IRR: 65 %
CUL	15	PC:

Armas: Honda 45 % (1D3+2)
Azagaya = Lanza Corta 50 % (1D6+1)
Morosa 40 % (2D6/3D6+1)
Armadura: Carecen.
Competencias: Correr (40 %), Descubrir (45 %), Discreción (30 %), Esconderse (40 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (60 %), Templanza (20 %).
Notas: 1.700 combatientes.

Infantería andalusí (Yenún)

FUE	25	Altura: 1’90 m
AGI	15	Peso: 80 kg.
HAB	20	Aspecto: ¿?
RES	25	Edad: Varía
PER	15	RR: 0 %
COM	5	IRR: 150 %
CUL	15	PC:

Armas: Alfanje 65 % (1D10+2D6+1)
Gumía 60 %(1D4+2+1D6)
Armadura: Carecen.
Competencias: Astrología (90 %), Cabalgar (05 %), Conocimiento mágico (70%), Correr, (50%), Descubrir (30 %), Esconderse (80%), Escuchar (40%), Esquivar (60 %), Rastrear (40 %), Sigilo (60 %).
Hechizos: Los Yenún solamente pueden lanzar hechizos de Maleficio.
Poderes especiales: Invisibilidad: los Yenún pueden hacerse invisibles a voluntad. Desorientación: un Yenún puede hacer que su víctima equivoque el rumbo para perderse en el desierto. Esto puede evitarse con una tirada de RR con un malus de -50 %.
Notas: 13.000 combatientes. Son Marids (no creyentes). Consultar pág. 87 del suplemento “Al-Andalus” para más información.

Caballería ligera árabe (Hassam)

FUE	15	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	15	Aspecto: Varía
RES	10	Edad: Varía
PER	15	RR: 40 %
COM	10	IRR: 60 %
CUL	15	PC:

Armas: Gumía 50 % (1D4+2+1D4)
Caballo 40 % (1D4) + Saif 70 % (1D6+2+1D4)
Armadura: Carecen.
Competencias: Cabalgar (70 %), Correr (40 %), Descubrir (25 %), Esconderse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (20 %), Rastrear (30 %), Sigilo (20 %), Templanza (40 %).
Notas: 6.000 combatientes.

Arqueros turcos a caballo (Guzz)

FUE	15	Altura: Varía
AGI	10	Peso: Varía
HAB	15	Aspecto: Varía
RES	15	Edad: Varía
PER	20	RR: 50 %
COM	10	IRR: 50 %
CUL	15	PC:

Armas: Caballo 40 % (1D4)
Arco Recurvado 75 % (1D10)
Gumía 35 % (1D4+2+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1, Res. 30).
Competencias: Cabalgar (70 %), Correr (40 %), Descubrir (25 %), Esconderse (10 %), Escuchar (40 %), Esquivar (20 %), Rastrear (20 %), Sigilo (10 %), Templanza (60 %).
Notas: 7.000 combatientes.

Caballería pesada (Ghazi)

FUE	10	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	20	Aspecto: Varía
RES	15	Edad: Varía
PER	20	RR: 75 %
COM	5	IRR: 25 %
CUL	15	PC:

Armas: Gumía 30 % (1D4+1D4)
Caballo 40 % (1D4) + Saif 65 % (1D8+1D6+1+1D4)
Armadura: Carece.
Competencias: Cabalgar (80 %), Correr (30 %), Descubrir (20 %), Esconderse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (20 %), Sigilo (30 %), Templanza (50 %).
Notas: 26.000 combatientes.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Guerreros almohades (Yund)

FUE	15	Altura: Varía
AGI	10	Peso: Varía
HAB	15	Aspecto: Varía
RES	15	Edad: Varía
PER	15	RR: 40 %
COM	10	IRR: 60 %
CUL	15	PC:

Armas: Saif 80 % (1D8+1D6+1+1D4)
Maza de Armas 70% (1D8+1+1D4)
Lanza de Caballería 75 % (2D6)
Armadura: Carece.
Competencias: Cabalgar (05 %), Correr (40 %), Descubrir (35 %), Esconderse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (30 %), Sigilo (30 %), Templanza (60 %).
Notas: 26.000 combatientes.

Nobles almohades (Sayyid)

FUE	10	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	10	Aspecto: Varía
RES	15	Edad: Varía
PER	10	RR: 30 %
COM	15	IRR: 70 %
CUL	20	PC:

Armas: Saif 65 % (1D8+1D6+1)
Gumía 40 % (1D4+2)
Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1, Res. 30),
Adarga (Prot. 3, Res. 50).
Competencias: Cabalgar (15 %), Correr (40 %), Descubrir (30 %), Esconderse (25 %), Escuchar (40 %), Esquivar (40 %), Rastrear (20 %), Sigilo (30 %), Templanza (50 %).
Notas: 10.000 combatientes.

Muhammad Al-Nasir

FUE	15	Altura: 1’71 m
AGI	10	Peso: 69 kg
HAB	15	Aspecto: 15 Normal
RES	15	Edad: ?
PER	15	RR: 35 %
COM	5	IRR: 65 %
CUL	20	PC:

Armas: Saif 75 % (1D8+1D6+1).
Armadura: Coraza Corta (Prot. 6, Res. 125).
Competencias: Cabalgar (30 %), Correr (40 %), Descubrir (25 %), Esconderse (40 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (10 %), Sigilo (30 %), Templanza (40 %).

“Guardia negra” (Aouns o A’uns)

FUE	30	Altura: 1’90 m
AGI	20	Peso: 80 kg
HAB	20	Aspecto: ¿?
RES	40	Edad: Varía
PER	10	RR: 0 %
COM	0	IRR: 100 %
CUL	10	PC: 20

Armas: Saif 75 % (1D8+1D6+1+3D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Conocimiento mágico (65 %), Disfrazarse (90 %), Psicología (45 %), Templanza (60 %), Tortura (90 %), Volar (95 %).
Hechizos: Todos los Aoun conocen un mínimo de 6 hechizos, entre los cuales deben estar forzosamente Invocar Sombras e Invocar a Agaliaretph.
Poderes especiales: Volar.
Notas: 10.000 combatientes. Son Marids (no creyentes). Consultar pág. 131 del manual “Aquelarre 2ª Edición (color)” para más información.

Mago (Rafiq)

FUE	10	Altura: 1’74 m
AGI	10	Peso: 75 kg
HAB	15	Aspecto: 21 Hermoso
RES	10	Edad: ?
PER	15	RR: 25 %
COM	20	IRR: 75%
CUL	20	PC: 15

Armas: Saif 70 % (1D8+1D6+1)
Telek 70 % (1D3+2)
Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1, Res. 30).
Competencias: Alquimia (50 %), Astrología (35 %), Conocimiento animal (20 %, Conocimiento mágico (80 %), Conocimiento mineral (25 %), Conocimiento de plantas (30 %), Enseñar (20 %), Elocuencia (70 %), Leer y escribir (75 %), Medicina (30 %), Memoria (35 %), Teología (50 %), Templanza (50 %).
Hechizos: Arma Invicta, Bálsamo de Curación, Bendición de San Nuño, Fertilidad, Filtro de Memoria, Incienso de Cópula, Revocar Maldición, Sueño Reparador, Varita de Búsqueda.
Notas: El Rafiq del campamento musulmán estará ilocalizable para los Pjs. Consultar pág. 95 del suplemento “Al-Andalus” para más información.

Infantería ligera cristiana

FUE	15	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	15	Aspecto: Varía
RES	15	Edad:
PER	15	RR: 30 %
COM	10	IRR: 70 %
CUL	10	PC

Armas: Espada de Mano 80 % (1D8+1+1D4)
Ballesta 70% (1D10+1D4).
Armadura: Loriga de Malla (Prot. 3, Res. 75)
Bacinete (Prot. 2, Res. 40)
Competencias: Cabalgar (05 %), Correr (30 %), Descubrir (35 %), Esconderse (30 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (40 %), Sigilo (30 %), Templanza (40 %).
Notas: 38.000 combtientes.

Caballería pesada cristiana

FUE	15	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	20	Aspecto: Varía
RES	15	Edad:
PER	10	RR: 40 %
COM	10	IRR: 60 %
CUL	10	PC:

Armas: Caballo 40 % (1D4) + Espadón 70 % (1D10+2+1D4)
Armadura: Loriga de Malla (Prot. 3, Res. 75)
Bacinete(Prot. 2, Res. 40)
Barda acolchada = montura (Prot. 1,Res. 30)
Competencias: Cabalgar (80 %), Correr (30 %), Descubrir (25 %), Esconderse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (30 %), Sigilo (20 %), Templanza (50 %).
Notas: 20.000 combatientes.

Caballos

FUE	30	Tamaño: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	-	Aspecto: -
RES	35	Edad: Varía
PER	15	RR: 50 %
COM	-	IRR: 50 %
CUL	-	PC: -

Armas: Mordisco 80 % (2D6)
Carga 40 % (1D4+3D6)
Notas: 49.000 caballos árabes, 20.000 caballos cristianos. Un caballo puede mover 40 metros por acción de combate.

Nobles cristianos

FUE	15	Altura: Varía
AGI	15	Peso: Varía
HAB	10	Aspecto: Varía
RES	15	Edad
PER	15	RR: 60 %
COM	15	IRR: 40 %
CUL	10	PC:

Armas: Espada de Mano 75 % (1D8+1+1D4)
Armadura: Cota de Placas (Prot. 6, Res. 150)
Bacinete (Prot. 2, Res. 40)
Competencias: Cabalgar (10 %), Correr (30 %), Descubrir (30 %), Esconderse (25 %), Escuchar (40 %), Esquivar (40 %), Rastrear (20 %), Sigilo (30 %), Templanza (50 %).
Notas: 2.000 combatientes.

Reyes cristianos

FUE	15	Altura: Varía
AGI	10	Peso: Varía
HAB	10	Aspecto: Varía
RES	15	Edad:
PER	15	RR: 50 %
COM	20	IRR: 50 %
CUL	10	PC:

Armas: Espadón 80 % (1D10+2+1D4).
Armadura: Cota de Placas (Prot. 6, Res. 150)
Bacinete (Prot. 2, Res. 40)
Competencias: Cabalgar (40 %), Correr (20 %), Descubrir (20 %), Esconderse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Mando (80 %), Rastrear (10 %), Sigilo (20 %), Templanza (60 %).
Notas: Alfonso VIII “el Noble” (Rey de Castilla), Sancho VII “el Fuerte” (Rey de Navarra), Pedro II “el Católico” (Rey de Aragón).

Camellos

FUE	25	Tamaño: Varía
AGI	10	Peso: Varía
HAB	-	Aspecto: -
RES	35	Edad: Varía
PER	15	RR: 50 %
COM	-	IRR: 50 %
CUL	-	PC: -

Armas: Mordisco 80 % (2D6)
Carga 40 % (1D4+2D6)
Notas: 300 camellos. Un camello puede mover 40 metros por acción de combate.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

ANEXO

Texto recogido de don Rodrigo Jiménez de Rada (Arzobispo de Toledo), en Historia de los Hechos de España:

Alrededor de la medianoche del día siguiente estalló el grito de júbilo y de la confesión en las tiendas cristianas, y la voz del pregonero ordenó que todos se aprestaran para el combate del Señor.
Y así, celebrados los misterios de la Pasión del Señor, hecha confesión, recibidos os sacramentos, y tomadas las armas, salieron a la batalla campal; y desplegadas las líneas tal como se había convencido con antelación, entre los príncipes castellanos Diego López con los suyos mandó la vanguardia; el conde Gonzalo Nuñez de Lara con los frailes del Temple, del Hospital, de Uclés y de Calatrava, el núcleo central; su fl anco, lo mandó Rodrigo Díaz de los Cameros y su hemano Álvaro Díaz y Juan González y otros nobles con ellos; en la retaguardia, el noble rey Alfonso y junto a él, el arzobispo Rodrigo de Toledo y los otros obispos mencionados.

De entre los barones, Gonzalo Ruiz y sus hermanos, Rodrigo Pérez de Villalobos, Suero Téllez, Fernando García y otros. En cada una de estas columnas se hallaban las milicias de las ciudades, tal y como se había dispuesto. Por su parte el valeroso rey Pedro de Aragón, desplegó su ejército en otras tantas líneas; García Romero mandó la vanguardia; la segunda línea, Jimeno Cornel y Aznar Pardo; en la última, él mismo, con otros nobles de su reino; y de forma semejante, encomendó sus flancos a otros nobles suyos. Además, llevó consigo algunas fuerzas de las milicias de las ciudades de Castilla. El rey Sancho de Navarra, notable por la gran fama de su valentía, marchaba con los suyos a la derecha del noble rey, y en su columna se encontraban las milicias de las ciudades de Segovia, Ávila y Medina.

Desplegadas así las líneas, alzadas las manos al cielo, puesta la mirada en Dios, dispuestos los corazones al martirio, desplegados los estandartes de la fe e invocando el nombre del Señor, llegaron todos como un solo hombre al punto decisivo del combate. Los primeros en entrar en lid en la formación de Diego López de Haro, fueron su hijo y sus sobrinos ya citados, valerosos y decididos. Por su parte, los agarenos levantaron en la cima un reducto parecido a un palenque con los escriños de las flechas, dentro del cual estaban apostados infantes escogidos; y allí se sentó su rey teniendo a su alcance la espada, vistiendo la capa negra que había pertenecido a Abdelmón, el que dio origen a los almohades, y además, con el libro de la maldita secta de Mahoma, que se llama Alcorán.

Por fuera del palenque había también otras líneas de infantes, algunos de los cuales, tanto los de dentro como los de fuera, con las piernas atadas entre ellos para que tuvieran por imposible el recurso de la huida, soportaban con entereza la cercanía de la batalla..., luego supimos por los agarenos que eran ochenta mil jinetes...

Los agarenos, aguantando casi sin moverse del lugar, comenzaron a rechazar a los primeros de los nuestros que subían por lugares bastante desventajosos para el combate, y en estos choques algunos de nuestros combatientes, agotados por la dificultad de la subida, se demoraron un rato. Entonces, algunos de las columnas centrales de Castilla y Aragón llegaron en un solo grupo hasta la vanguardia, y se produjo allí un gran desconcierto y el desenlace no se veía claro...

El noble Alfonso, al darse cuenta de ello y al observar que algunos, con villana cobardía, no atendían a la conveniencia, dijo delante de todos al arzobispo de Toledo: "Arzobispo, muramos aquí yo y vos"... Y en todo esto doy fe ante Dios, el noble rey no alteró su rostro ni su expresión habitual, ni su compostura, sino que más bien, tan bravo y resuelto como un león impertérrito, estaba decidido a morir o vencer. Y no siendo capaz de soportar por más tiempo el peligro de las primeras líneas, apresurado el paso las enseñas de los estandartes llegaron jubilosamente hasta el palenque de los agarenos por disposición del Señor.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

La cruz del Señor, que solía tremolar delante del arzobispo de Toledo, pasó milagrosamente entre las fi las de los agarenos llevada por el canónigo de Toledo Domingo Pascasio, y allí, tal como quiso el Señor, permaneció hasta el fi nal de la batalla sin que su portador, solo, sufriera daño alguno... Mientras tanto, fueron muertos muchos miles de agarenos ante la presión simultánea de los aragoneses, los castellanos y los navarros por sus frentes respectivos...

El cronista Ibn Abi Zar narra la batalla desde el punto de vista musulmán

Al oír Alfonso que Al-Nasir había tomado a Salvatierra, se dirigió contra él con todos los reyes cristianos que le acompañaban y con sus ejércitos. Al saberlo Al-Nasir, le salió al encuentro con las tropas musulmanas: avistáronse los combatientes en el sitio llamado Hisn al'Iqab, allí se dio la batalla.

Se plantó la tienda roja, dispuesta para el combate en la cumbre de una colina, Al-Nasir vino a ocuparla y se sentó sobre su escudo con el caballo al lado; los negros rodearon la tienda por todas partes con armas y pertrechos. La zaga, con las banderas y tambores, se puso delante de la guardia negra con el visir Abu Said ben Djami.

Se dirigió contra ellos el ejército cristiano. en filas, como nubes de langostas; los voluntarios les salieron al encuentro y cargaron sobre ellos en número de 160.000, pero desaparecieron entre las fi las de los cristianos, quienes los cubrieron y combatieron terriblemente. Los musulmanes resistieron heroicos, todos los voluntarios murieron mártires, sin dejar uno; las tropas almohades, árabes y andaluzas los miraban sin moverse.

Cuando los cristianos acabaron con los voluntarios, cargaron sobre los almohades y sobre los árabes con inaudito empuje; mas al entablarse el combate huyeron los caídes andaluces con sus tropas por el odio que había dirigido Ibn Djimi al despedirlos.

Cuando los almohades, los árabes y los cábilas bereberes vieron que los voluntarios habían sido exterminados, que los andaluces huían, que el combate arreciaba contra los que quedaban, y que cada vez los cristianos eran más numerosos, se desbandaron y abandonaron a Al-Nasir. Los infi eles los persiguieron espada en mano, hasta llegar al círculo de negros y guardias que rodeaban a Al-Nasir; pero los encontraron que formaban como un sólido muro, y no pudieron abrir brecha; entonces volvieron las grupas de sus caballos acorazados contra las lanzas de los negros, dirigidas contra ellos, y entraron en sus filas.

Al-Nasir seguía sentado sobre su escudo, delante de su tienda, y decía "Dios dijo la verdad y el demonio mintió", sin moverse de su sitio, hasta que llegaron los cristianos junto a él. Murieron a su alrededor más de10.000 de los que formaban su guardia; un árabe entonces, montado en una yegua, llegóse a él y le dijo: "¿Hasta cuándo vas a seguir sentado? ¡Oh, Príncipe de los Creyentes!, se ha realizado el juicio de Dios, se ha cumplido su voluntad y han perecido los musulmanes."

Entonces se levantó para montar el veloz corcel que tenía al lado; pero el árabe, descabalgando de su yegua le dijo: "Monta en ésta que es de pura sangra y no sufre ignominia, quizás Dios te salve con ella, porque en tu salvación está nuestro bien." Montó Al-Nasir en la yegua, y el árabe en su caballo le precedía, rodeados ambos por un fuerte destacamento de negros, a cuyos alcances iban los cristianos.

El degüello de musulmanes duró hasta la noche, y las espadas de los infi eles se cebaron en ellos y los exterminaron completamente, tanto que no se salvó uno de mil. Los heraldos de Alfonso gritaban: "Matad y no apresad, el que traiga un prisionero será muerto con él". Así que no hizo el enemigo un solo cautivo este día.

Fue esta terrible calamidad el lunes 15 de safar del 609 (16 de julio de 1212), comenzó a decaer el poder de los musulmanes en al-Andalus, desde esta derrota, y no alcanzaron ya victorias sus banderas; el enemigo se extendió por ella y se apoderó de sus castillos y de la mayoría de sus

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

tierras, y aún no hubiera llegado a conquistarla toda, si Dios no le hubiese concedido el socorro del emir de los musulmanes Abu Yusuf ben Abd al-Haqq, que restauró sus ruinas, reedifi có sus alminares y devastó en sus expediciones el país de los infi eles.

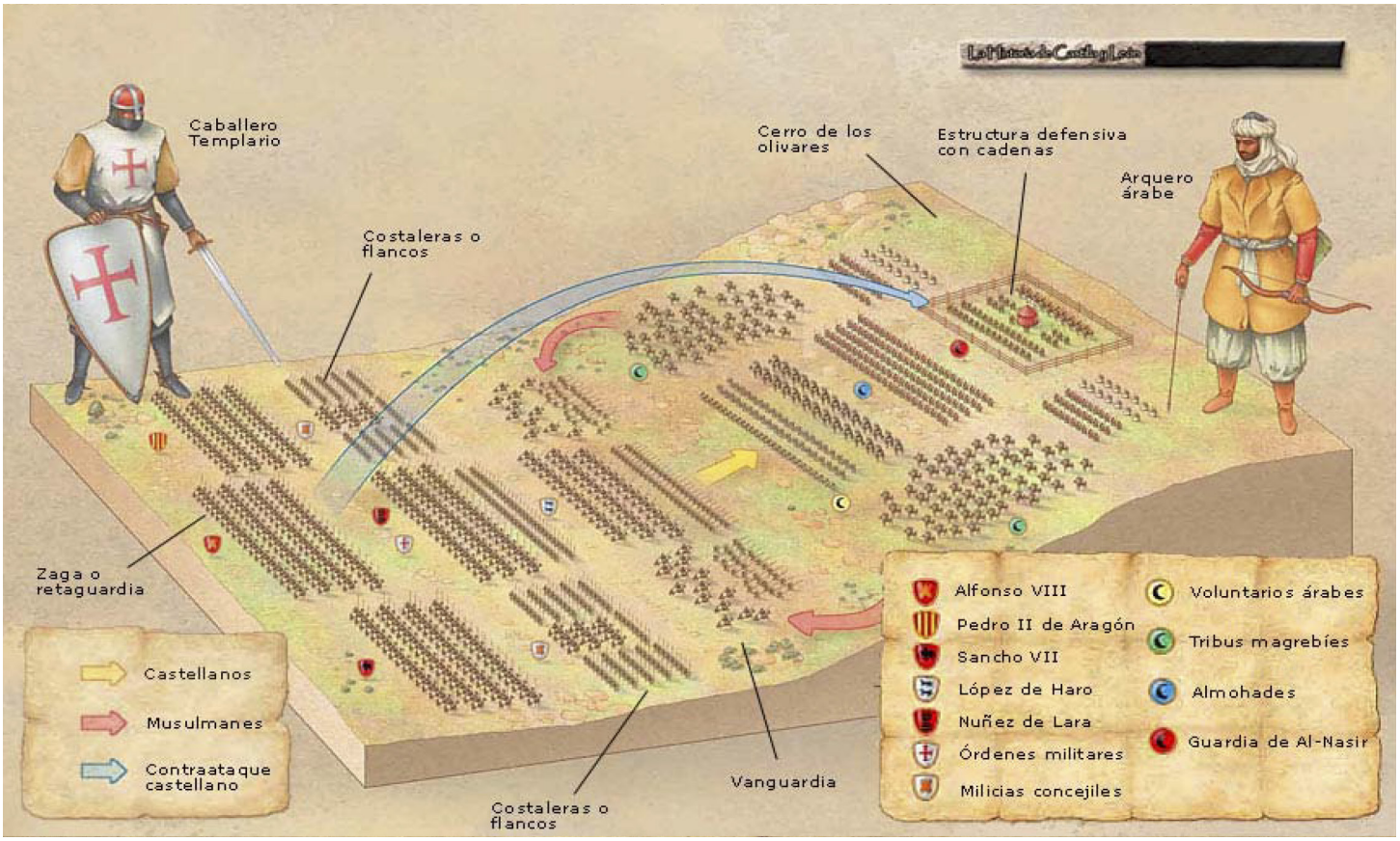
De vuelta de Hisn al-Iqab fue Alfonso contra la ciudad de Ubeda, y la ganó a los musulmanes por asalto, matando a sus habitantes, grandes y pequeños, y así siguió conquistando al-Andalus, ciudad tras ciudad, hasta apoderarse de todas las capitales, no quedando en manos de los musulmanes sino muy poco poder.

Sólo le impidió apoderarse de este resto de botín la protección divina por medio de la dinastía de los benimerines. Dícese que todos los reyes cristianos que asistieron a la batalla de Hisn al-Iqab, y que entraron en Ubeda, no hubo uno que no muriese aquel año."

Notas

-Las estimaciones del tamaño de los ejércitos son aproximadas a lo que el autor considera fueron los hechos. No obstante, se trata de cantidades orientativas y proporcionales: aún a fecha de hoy, no se sabe con certeza el tamaño de ambos ejércitos, ya que las crónicas nos hablan de diversas cifras, y todas ellas probablemente desmesuradas respecto a la realidad.

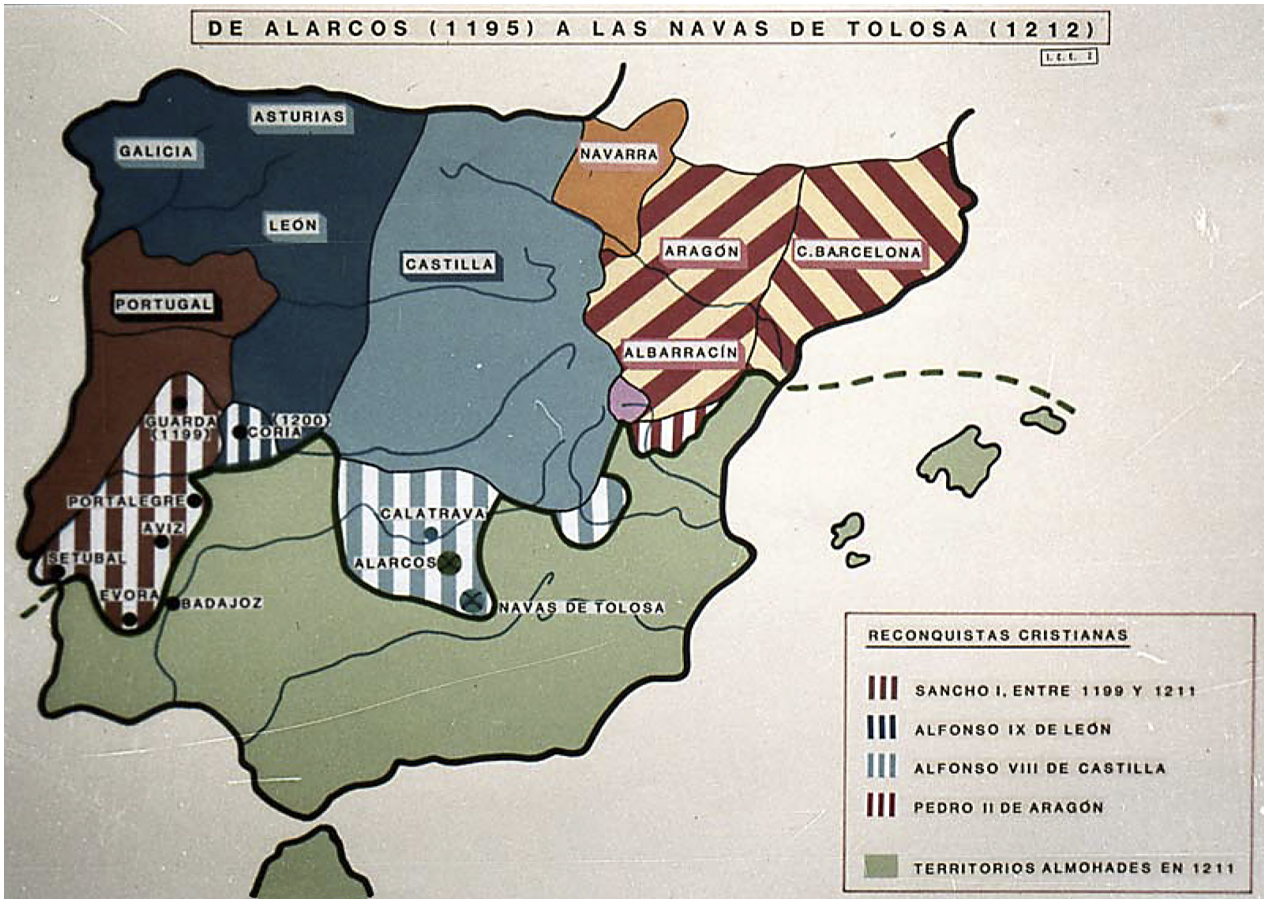
-El Anexo está destinado a tener una visión de la batalla desde ambos bandos, complementando la ambientación general del módulo. El mismo objetivo presentan los Nombres: tener una mayor variedad realista para ofrecer a nuestros jugadores. Ampliar la aventura con ésta información adicional (proponiendo incluso tramas paralelas con nobles de la época o similares) corre a discreción de cada Dj.



Nombres de los participantes en la batalla

Abú Bakú Muhammad ibn Sidray: Hijo de Sidray ibn Wazir (almorávide).
Abu Sa'id ben Jam'i: Visir Muhammad Al-Nasir.
Alfonso VIII: Rey del Reino de Castilla.
Alfonso IX: Rey de León (no en batalla).
Alonso Pérez de Sanabria: Capitán de Alfonso VIII, Rey de Castilla.
Álvaro Díaz (Alvar Díaz): Noble castellano.
Álvaro Núñez de Lara (Alvar Núñez de Lara): Alférez del
Rey Alfonso VIII de Castilla.
Arnaldo Amalrico de Narbona: Obispo de Narbona.
Aznar Pardo: Noble aragonés.
Berenguela de Castilla: Primogénita del Rey Alfonso VIII de Castilla.
Conde de Ampùrias: Noble aragonés.
Diego López II de Haro: Noble al mando de la vanguardia castellana.
Lope Díaz de Haro ("Cabeza Brava"): Hijo de Diego López II de Haro.
Lucas de Tuy ("El Tudense"): Cronista castellano.
García Romero (García Romeu): Alférez aragonés al mando de la vanguardia.
Gómez García: Alférez del Rey Sancho VII de Navarra.
Gómez Ramírez: Maestre de la Orden Militar de los Templarios.
Gonzalo Núñez de Lara: Noble castellano al mando de la guardia.
Gonzalo Ruiz de Girón: Miembro de la Orden de Santiago.
Guillermo de Cardona: Noble aragonés.
Guillermo de Cervera: Noble aragonés.
Gutierre Hermenegildo: Maestre de la Orden Militar de los Hospitalarios.
Ibn Qadis: Cadí (juez) andalusí.
Inocencio III: Papa (no en batalla).
Jimeno Cornell (Ximén Cornell): Capitán del Rey Pedro II al mando de la guardia aragonesa.
Juan González: Noble castellano.
Martín Alhaja: Pastor.
Miguel de Luesia: Alférez del Rey Pedro II de Aragón.
Muhammad al-Nasi: Miramamolín: amir al-mu'minin
(príncipe de los creyentes): Líder de las tropas almohades.
Omar Malik ibn-Yusuf: arif (capitán de un centenar de hombres).
Pedro Arias: Maestre de la Orden Militar de Santiago.
Pedro II: Rey del Reino de Aragón.
Pedro Fernández "el Castellano": Caballero mercenario.
Rodrigo Ximénez de Rada: Arzobispo de Toledo (retaguardia castellana).
Ruy Díaz de los Cameros: Noble castellano.
Ruy Díaz de Yanguas: Maestre de la Orden Militar de Salva tierra (Calatrava).
Sancho I: Rey de Portugal (no en batalla).
Sancho González de Reinoso: Alférez Mayor del Rey Alfonso VIII de Castilla.
Sancho VII: Rey del Reino de Navarra.

Varios: tropas y caballeros leoneses, gallegos y asturianos, de los cuales destacan: Don José Bernaldo de Quirós (Vizconde de las Quintanas y Señor de Quirós), Don Manuel de Valdés, Don Fernando Lamuño y Lamuño, Señor de Salas y don Francisco de la Buelga (Caballero de la Orden de Santiago), Balián de Ibelín, Fernando Péres de Varela (Caballero del Capelo): (Caballero portugués).



Ayudas

LIBROS

* Mesnada (Ricard Ibáñez)
* El reino de la espada (Álvaro Moreno)
* II Jornadas de estudios medievales “La Batalla de las Navas de Tolosa” (Asociación Cultural Torre del Homenaje, Jaén)
* Batalla de las Navas de Tolosa (Nicolas Callejas Sánchez y Teófilo Piote Smith)
* Batalla de las Navas de Tolosa (Cuaderno didáctico del Museo de la Batalla de las Navas de Tolosa)

OST

* Prince of Persia: The Sands of Time.
* Assasins Creed I.

Agradecimientos

Alba, Crístofer, Lety, Maky, Otero, Pablo, Sara, Vicky y todos los jugadores que hicieron posible la primera prueba de “Mesnada” durante las Jornadas Castilla y Dragón 2010, por jugar, criticar y mejorar la aventura.
Antonio Polo, por resolver presto mis ansiosas dudas. Espinete y su Dramatis Personae, por brindarme la oportunidad de participar en el Concurso de Módulos de Aquelarre.
Pedro J.Ramos por su magnífico taller de escritura rolela ¡ha sido de verdadera ayuda!

IGNEA MANUS

Módulo de ***Manuel Jim*** que fue escrito para el torneo de Aquelarre en las CLN “Tierra de Sueños 2001

...los hombres
querrán morirse
y no podrán.

Aventura oficial del torneo de Aquelarre en la CLN “Tierra de Sueños 2001”, planteada para un grupo de cuatro a seis personajes. Es recomendable que algún personaje tenga conocimientos de magia (o sea capaz de documentarse) para hacer frente y comprender el peligro que los amenaza, aunque no es del todo imprescindible.

Sant Rafel de les Roques

Sant Rafel de les Roques (San Rafael de las Rocas) es una pequeña villa de pescadores en algún punto indefi nido de la costa catalana, con su puerto, sus barquitos pesqueros, sus atarazanas,su plaza de mercado, su iglesia (dedicada, cómo no, a San Rafael, y situada fuera del pueblo), multitud de casitas apelotonadas sin sentido y algunas dispersas por el interior.

Su señor (de hace cuatro generaciones) vive en la corte del Rey de Sicilia, por lo que el pobre castillo (una torre grande del tiempo de los moros) quedó a cargo del senescal, que ofi cia de bpoco más que recaudador de impuestos, con una escasa guardia de cuatro soldados y un escribaque le lleve las cuentas.

Sant Rafel no está en ninguna ruta comercial importante, pero en la zona abundan numerosas especies piscícolas, y además la venta de este pescado no sólo se realiza en la villa y comarca, sino que también llega a ciudades del interior, en salazón o ahumado. De diversos pescados se obtiene una grasa de múltiples usos, ya sea como disolvente, lubricante e incluso como combustible para alumbrado. Sin lugar a dudas, Sant Rafel empezaba a quitarse la caraja y a apuntar como un importante puerto...

Txetxu Maçuelas

Uno de sus habitantes más prominentes es un rico comerciante criado entre religiosos navarros, llamado Txetxu Maçuelas. Culto y emprendedor, consiguió poner tres barcos a su servicio que cada vez que salían a alta mar traían las bodegas repletas de pescado. Era tanta su suerte y su dicha que pronto casó con una guapa muchacha de la zona –Milagros-de la que estaba profundamente enamorado.

Quiso el destino que una vez que la mujer de Txetxu saliera al bosque en busca de ciertas hierbas para sus remedios caseros, sufriera de las iras de una furiosa bestia con cuerpo de hombre y cabeza de cabrón (esto es, un cinocéfalo) que la violó con saña repetidas veces antes de volver a las profundidades del bosque.

Sabiendo por las leyendas de la zona las grandes posibilidades de engendrar un hijo de la bestia, para que su honrado y respetado marido no se sintiera ofendido, cuando regresó al hogar le hizo el amor y pronto le anunció que había quedado embarazada.

El nacimiento del retoño que Txetxu creía suyo se celebró en toda la comarcacon una gran fi esta. Lo que ignoraba la muchacha es que el hijo del cinocéfalo, en un principio normal, tornaría a bestia salvaje a la edad de seis años.

Cuando el niño empezó a demostrar sus deformidades, Txetxu cayó en desgracia y fue visitando y llamando a médicos y clérigos para salvar a su hijo, sin saber con exactitud qué podría ocurrirle. Un hombre de tez oscura, muy peludo, bajo y encorvado le reveló, siguiendo las indicaciones de un legajo antiguo de brujeríacuál era el mal de su hijo, y Txetxu se hundió del todo, imaginándose a su mujer atacada de aquella manera tan íntima por una bestia de tal magnitud como el cinocéfalo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Le compró el libro al hombre, que no tardó endesaparecer, y se puso a investigar sus páginas. Entre invocaciones a demonios, hechizos extraños y descripciones de monstruos, no encontró ningún remedio para salvar a su hijo, quien una buena mañana abandonó su cálido hogar para vivir su vida en el bosque, lejos de la gente, en la soledad de la naturaleza.

El pueblo, que ya murmuraba cosas sobre el matrimonio, se mofaba a sus espaldas sobre la cornamenta del mercader y extendía la creencia de que la mujer se veía con la bestia todas las semanas en las oscuridades del bosque.

Txetxu, entre las penalidades de su hijo, lapérdida del respeto bien merecido del pueblo y las investigaciones de ciencias oscuras, acabó perdiendo la cabeza e ideando un plan para vengarse de todos los habitantes de Sant Rafel que se reían de él...

Las intenciones de Txetxu

Txetxu está estudiando convocar a Frimost para que destroce el pueblo y con él, a todos sus habitantes, así no habrá nadie que recuerde la ofensa del hijo bastardo.

Según el legajo en el que basa todas sus investigaciones, Frimost es el padre de las venganzas y estará contento de revolver las aguas del mar, desencadenar los vientos sobre Sant Rafel y hacer caer granizo y rayos mientras el pueblo arde a manos de seres del averno.

Antes de hacer el complicado aquelarre a Frimost, el brujo tiene que sembrar el terror por doquier para demostrar ser merecedor de las atenciones del demonio, con lo que ha puesto en marcha un plan para demostrar su lealtad... Que lo lleve a cabo o no, depende de los personajes...

Cada vez que Txetxu cumpla una de las instrucciones, se levantarán vientos salvajes durante unos minutos. Alguien especialmente supersticioso (¿tirada de RR?) podría escuchar una carcajada profunda y lejana que trae el viento... Y a la vez, irá ganando los rasgos con que Frimost distingue a sus sirvientes (ver más adelante).

Viernes 9 de mayo de 1225
Las alegrías de “Peppino”

La noche de marras, justo antes de que se inicie el plan de Txetxu, los personajes llegan al pueblo en un barco maltratado por los mares y que necesita de algunas reparaciones.

Los personajes a destacar en la comunidad son el ya nombrado Txetxu Maçuelas, el pescador más afamado y respetado; el pronto muerto (como veremos) cura Beato de Santillana; la autoridad ofi ciosa del pueblo, Pancraç “el cojo”, unhombre gordo y medio ciego; Regina, su mujer y regente de una casa de comidas y dormitorios sinmucho éxito cerca del puerto; y la familia Del Piero al completo, procedentes de Venecia, muycerrada y conflictiva.

Una de las primeras personas que verán será un alegre borrachín, que con una jarra de vinacho seacercará a ellos contando unas gracias y presentándose como Giuseppe del Piero. Dice estar celebrando que los padres de una de lasjóvenes del pueblo le han dado la mano de Cándida, su amor de toda la vida.
Les invitará a una tabernucha cerca del puerto donde les atiende una mujer mayor, que se llama Regina. Borracho perdido, Giuseppe se irá poco después,aunque un personaje preocupado por él o que pase una tirada de descubrir, le verá durmiendo la mona en el suelo cerca de la taberna.

Se quedarán solos con Regina, quien no habla nada bien sobre el joven. Le llama “Peppino”, y cuenta que viene de una familia que siempre ha tenido problemas con la gente de Sant Rafel.

Disputas sobre tierras, presuntos robos de gallinas, cabras y diferentes asaltos a la propiedad estánen el currículum de tan “honorable” familia (currículum que Regina les contará con pelos y señales). Dice no entender cómo los padres de Cándida han aceptado la boda con “Peppino”, a no ser que estén tan empobrecidos y desesperados como se niegan a reconocer...

En esa misma taberna tienen alojamiento, muy barato y decente.Cuando se vayan a la cama, se levantará una repentina y momentánea ventisca que podría pasar como una simple anécdota, de no ser porque en realidad indica el primer paso de Txetxu para la consagración de su plan...

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

A un hombre santo la vida has de quitar

Como ya se ha comentado, una de lasindicaciones del libro obliga a Txetxu a matar a un hombre santo (una mujer también valdría, pero eso no lo especifica). No teniendo a mano a nadie mejor, Txetxu opta una noche por entrar enla casa del cura (que vive en la sacristía de la iglesia, recordemos, en las afueras del pueblo), matarlo a hachazos (y a su mujer y dos hijos de paso), extender su sangre por el suelo y las paredes, hacer una pira con los muebles y quemar la Biblia y crucifijos en la chimenea...

Sábado 10 de mayo de 1225
Odios y envidias debes extender...

La muerte de Beato de Santillana y su familia no se notará hasta la mañana siguiente, cuando no asista a la misa matutina y el sacristán vaya a llamarle a casa.

Ante el macabro espectáculo, el pobre hombre tocará las campanas a reunión (sí, esto incluye a los Pjs). Pronto se apiñará una gran multitud y el escándalo estallará en el pueblo: los hombres perderán las ganas de hablar y las mujeres ganarán en prácticas de genufl exiones y rezos por las esquinas.

Nadie se ha tomado muy bien la muerte de Beato, y todo el mundo la interpreta como una señal de futuras desgracias, así que se ponen inmediatamente en marcha para buscar un culpable... Además, no podrán dar sepultura al cura ya que no hay otro párroco que oficie los sepelios.
Habrá que esperar a que llegue otro de un pueblo cercano...

Txetxu aprovechará la muerte de Beato para hacer creer al resto del pueblo que la familia Del Piero está detrás de ello, con el fi n de provocar una rencilla en toda regla que acabe de manera sangrienta, como recomienda el De Ambulatione Per Umbras.

Hace unos días Txetxu se introdujo en las tierras de los Del Piero y robó ciertas cosillas (un hacha y una camisa) para dejarlas en la escena del crimen. El hacha clavada en la testa del pobre Beato apuntará los primeros dedos sobre “Peppino” (por ejemplo, el herrero puede recordar que se la trajo para afilar hará unas tres semanas), y la camisa ensangrentada bordada con las iniciales de Giuseppe Del Piero, abandonada en un callejón o tirada a un lado del camino que va a la iglesia, desatará las iras de los más violentos.

La única coartada de “Peppino” está en los personajes, que deberán decidir si dan la cara por él o no. Una decena de rudos pescadores irán al barco de los Del Piero armados con cualquier cosa (un buen madero o barra de hierro, un gancho de pescar, redes para atrapar al “asesino” y cosas así).
En el barco encontrarán a “Peppino” con una resaca del quince, que no sabe el porqué de tanto alboroto. Con él estarán su padre Maximiliano y sus hermanos,Tonino y Ramazzo (éste último especialmente alto y fornido).

Tratarán de llevarse a “Peppino” acusándolo de hereje y asesino, a lo que Ramazzo responderá con un “Nessuno insultia qualcuno della mia famiglia” y lanzando por la borda un arcón de madera lleno de morralla, acaba con la vida de Pasqual “el listo” y Txema.

El resultado de esto es el inicio de una pequeña guerra que acaba con el abordaje del barco por parte de los pescadores, que pierden a otros dos efectivos ensartados por Ramazzo y con la muerte de éste descalabrado por un buen porrazo asestado por el hermano de Pascual.

“Peppino” consigue huir y Maximiliano y Tonino son prendidos. Los pescadores emprenderán (ahora comandados por Pancraç, que aunque no ve apenas nada sigue teniendo la voz profunda y dotes de mando que tenía en su juventud) rumbo a casa de los Del Piero, y los personajes instigados a tomar cartas en el asunto ofreciendo su hombro para detener al asesino (aunque no pasará nada si se niegan).

En todocaso, si deciden defender por las bravas a “Peppino”, serán atacados inicialmente. Si intentan dialogar y tratar de convencer a lagente de que el joven anoche estaba tan borracho que no podía haber sido él quien matara al cura que le iba a casar en breve con Cándida, no serán escuchados, y puede que alguna vieja loca los acuse a ellos.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Tonino intentará zafarse de los pescadores, asfixiando hasta la muerte a su captor. Inmediatamente, Maximiliano y Tonino son muertos a golpes por los demás. Ya van ocho muertes, y un ligero viento se está levantando, aunque todavía no es importante.

El infierno de los Del Piero

"Peppino" corre a esconderse en su casa (fuera del pueblo), habitada por otros cinco hermanos (más pequeños que él), tres hermanas, la madre y El abuelo. Si el director de juego lo estima conveniente, "Peppino" puede acudir a ellos pidiendo ayuda y confesando que hacía días que le robaron esa camisa y el hacha.

Los del Piero se hacen fuertes en la casa, trancando todas las entradas y salidas por advertencia de Giuseppe.Los de Sant Rafel no se andan con chiquitas, y de manos de Pancraç, que ya tenía ganas de quitarse de en medio a los DelPiero, prenden fuego a la casa.

Los gritos empiezan a surgir desde dentro y mientras el abuelo saca la cabeza por la ventana para respirar y es apedreado, los personajes tienen total libertad para intentar salvar a alguien o sumarse al linchamiento...
Si no logran salvar a nadie, las muertes serán untotal de diecinueve, con lo que se ha cumplido el plan de Txetxu, levantándose una ventisca importante que dura unos quince minutos...
Si salvan a "Peppino" o a alguien de la familia Del Piero, se marcharán del pueblo en cuanto puedan, ya sea mar adentro o poniendo tierra de por medio...

Informaciones complementarias

Los personajes estarán un poco alejados de la historia, ya que realmente no forman parte de la trama Se corre, pues, el riesgo de que se tomen a la ligera todos los sucesos y actúen como meros observadores, por más que Pancraç les haya intentado involucrar (al fin y al cabo, se hospedan en casa de su mujer...)

También puede ocurrir que quieran marcharse del pueblo. Si han venido a arreglar el barco, los últimos jaleos acontecidos han retrasado su reparación, si venían buscando trabajo, en el cementerio hay bastante por ahora (y a nadie del pueblo le gustará tocar a los Del Piero, que ni se merecen el entierro en camposanto...), y se necesita suplir a los pescadores muertos después.

Si estaban de paso, el mal tiempo, con esas ventiscas repentinas, desaconsejan la partida. Como forasteros, pueden ser invitados por Pancraç a permanecer más tiempo echando una mano a las familias que han quedado sin hombre que traiga nada de comer, intentando incluso casar a algún personaje con una moza casadera.

Incluso Cándida, la prometida del malogrado "Peppino", puede pedir caridad a los personajes para que limpien el nombre del veneciano, ya que aunque su familia siempre ha estado envuelta en un halo de delincuencia menor, Giuseppe era un alma noble, ingeniosa y emprendedora, incapaz de matar a nadie, y menos al pobre padre Beato.

Seguro que escuchan de boca de alguien la historia de "la bestia cornuda que corre por el bosque fornicando con mujeres y que de cuando en cuando asalta ferozmente una bodega", y que Pancraç ofrece una recompensa por su cabeza.

Además, según se va cumpliendo las instrucciones marcadas en el De Ambulatione Per Umbras, Txetxu va adquiriendo ciertas "características especiales", con las que Frimost dota de vez en cuando a sus allegados...

Cuando mata a Beato, su sombra no le obedece en lo que marca la naturaleza, y se mueve caprichosa, a supropio entender. Cuando se cumplan las quince muertes provocadas por su culpa, todo el pelo de su cuerpo adquirirá un color rojizo que se hará patente paulatinamente.

A lo mejor algún personaje alcanza a ver alguna de estas bonitas "cualidades" entre la multitud que quemaba la casa de los Del Piero, o en unade las idas y venidas de Txetxu, quien, por cierto,está llamando a gente de fuera "de confi anza"que conoció cuando buscaba remedio para su hijo para realizar el aquelarre a Frimost, ya quese necesitan diez personas como mínimo. Estaspersonas son miembros de la Novi Ordo Saeculi, organización de la que se habla más adelante.

muerte dolorosa al amor de tu vida...
A estas alturas,Txetxu se plantea realmente a quien quiere más, si a su hijo monstruoso y huido o su mujer, Milagros. Siempre quiso mucho al que creía su hijo pero, después de que la verdadera historia saliera a la luz, no le cabe ninguna duda de que es a su esposa a quien más quiere.

Milagros es una mujer cariñosa, obediente y fue muy guapa en su juventud; aún hoy tiene rasgos esbeltos. Si no hubiera sido por la intromisión del cinocéfalo, su existencia hubiera estado colmada de una felicidad absoluta.

La noche siguiente a la muerte de don Beato, aprovechando que Milagros duerme, la baja al sótano con mucho cuidado y la ata en una silla, vendándola los ojos y amordazando su boca.

Pasará la noche quemando sus pies con unas brasas, arrancando su pelo con unas tenazas, pinchando diferentes partes de su cuerpo con un fino estilete y diversas torturas de ese estilo...

La locura de Txetxu alcanza su punto álgido y la abandona, moribunda, en el sótano, desatada, casi desangrada, quemada y desencantada de la vida.

Milagros, sacando fuerzas de donde no tenía, abandonará la casa de madrugada y se arrastrar hasta la casa más cercana, la fonda de Regina (casualmente es donde duermen los personajes) y aporreará la puerta. Regina chillará como un diablo al verla y alertará a todo el mundo. Los personajes todavía podrán llegar a verla vivir, intentando decir algo apenas audible.

Alguien especialmente dispuesto a oír a la pobre Milagros que pegue la oreja a su boca, podrá descubrir que dice “yo le quería”. Morirá sin remedio pocos instantes después de la llegada de los personajes, levantándose en ese preciso instante una nueva ventisca, mucho
más fuerte que las otras dos, cubriéndose el cielo de nubes y rompiendo a llover suave pero incesantemente.

Txetxu Maçuelas será avisado inmediatamente de lo ocurrido (nadie llegará nunca a sospechar de él, ya que siempre ha sido una persona coherente), a quien, contrariado por la inoportuna fuga de su difunta esposa, no le cuesta mucho llorar tan tremenda pérdida.

Asegura haberse acostado en el mismo lecho que ella y no percatarse de su ausencia. Achaca entre
gritos y maldiciones su desgracia al maligno (no le falta razón), a los fantasmas de los Del Piero, a los personajes si hace falta, a su hijo perdido en el bosque y a cualquier cosa que se le ocurra, cayendo después derrotado sobre el suelo mojado, golpeando con furia los charcos.

Su pelo está notablemente rojo ya, y sus manos están adquiriendo una nueva maldición: todo lo que toque con las yemas de los dedos, empezará a arder...

El día siguiente amanecerá igual de lluvioso que acabó el otro, con el cielo encapotado y gotas de agua fi nas y frías abnegando todo poco a poco.

Los personajes se percatarán fácilmente de que al pueblo irá llegando gente extraña, que sin detenerse en ningún sitio van directamente a la casa de Txetxu, entrando sin llamar (la puerta está quemada).

Son figuras casi siempre vestidas de negro, con mirada huidiza, encorvadas y entradas en años... No responderán a ninguna pregunta que se les haga, y si lo hacen, será de manera esquiva. Son brujos con los que ha contactado Txetxu y que vienen a participar en el aquelarre a Frimost.

Llegados a este punto, los personajes tienen razones suficientes para interesarse por Txetxu, y puede haber un encuentro cara a cara. Txetxu los atenderá (sin tocarlos) y negará cualquier acusación, si se ponen gallitos le tocarála cara a alguno de los personajes y huirá achuchando a su fi el perro (que tiene el lomoherido por las manos de su dueño), y las próximas apariciones que hará serán en compañía, cuidándose de ser atacado, y apareciendo en los próximos entierros al fi nal, para sembrar el terror (si los personajes no le instigan antes, acudirá al entierro completo)

Domingo 11 de mayo de 1225
Nombre has de ganarte...

Por fi n llega al pueblo el párroco vecino, Bonifaci Bonafé, para dar sepultura a Beato de Santillana, Pascual “el listo”, Txema, Milagros, el resto de pescadores y la familia Del Piero al completo, si los personajes no han hecho nadapor impedirlo.

Si alguien se encarga de mirar el comportamiento de Txetxu (la descripción vale también si han tenido un encuentro con él posterior a la muerte de milagros), podrá ver sin mucho esfuerzo que lleva las mismas ropas que anoche, aunque un poco churruscadas, que huele fatal (a orines), tiene muy mala cara y se dobla como si le doliesen las partes pudendas.

Lo que ha ocurrido es que como todo lo que toca con las yemas de los dedos se quema, no se ha podido cambiar de ropa, y casi se inmola él solo. Aparte de eso, ha quemado parte del De Ambulatione Per Umbras, a su perro, una mesa y cierta parte de su cuerpo que intentó sacar al aire para evacuar líquidos.

Además, no ha dormido nada porque las sábanas empezaron a arder en cuanto las tocó para apartarlas... y es que el camino del mal nunca es fácil.

Finalizando los enterramientos, la lluvia empieza a apretar y Bonifaci Bonafé decide continuar con la misa dentro de la iglesia, que estará atestada de gente.

La oportunidad no será desaprovechada por el enloquecido y pelirrojo Txetxu. La fi gura antes descrita: churruscada, dolorida, ojerosa, con sombra caprichosa y con las manos muy extendidas (para no quemarse él solo), sube al altar donde está Bonifaci, que queda mudo.

Los parroquianos miran a Txetxu curiosos, y éste los mira a ellos (incluidos a los personajes), ofrece su mano al cura, que la agarra con fraternidad. Enseguida empieza a notar cómo se está quemando su mano y cae de rodillas lanzando alaridos de dolor mientras un humillo y un “ff sssssss” salen del apretón de manos.

La voz de Txetxu es alta y clara:

> “¡Ingratos!, sois todos unos ingratos. Habéis traído la ruina a mi vida y yo traeré la ruina a las vuestras. ¡A todas las vuestras!”.

Entre un sonoro “ooohhhh” y murmullos por doquier, Txetxu soltará al cura y empezará a tocar con ambas manos fi guras de madera de santos, los bancos más cercanos y cualquier cosa con capacidad de combustión.

La gente empezará a gritar enloquecida y a correr hacia la salida, provocando una estampida humana con numerosas víctimas de pisotones y empujones (¿los personajes estaban delante deltodo o atrás?).

Un trío de fi guras de negro aparecerán entre la gente y andarán hacia Txetxu, formando unacuriosa escolta, por si alguien decide atacarle. Seinternarán dentro de la iglesia, buscando una salida alternativa...

Ni que decir tiene que afuera empieza a tronar y a sacudir el viento de una manera irracional. Larisa de las profundidades es ahora casi perceptible por todo el mundo, y es que Txetxu ya es temido y odiado por más de una centena de personas...

Lunes 12 de mayo de 1225
La lucha contra el mal (sí, otra vez)

Los personajes tienen delante de ellos una amenaza importante que se ha ido fraguando poco a poc Cualquier personaje que supere una tirada de conocimiento mágico y que haga algo por documentarse, encajará todas las piezas y sabráque se está gestando la invocación de un gran demonio.

Si los personajes son tan cazurros de ignorar todo o de no darse cuenta de lo que pasa, Bonifaci Bonafé sí lo sabrá, y consultando con el viejo Pancraç, decidirá plantear la situación a los personajes, ya que los pescadores están realmente aterrorizados después de lo que ha pasado en la iglesia y no quieren saber nada. La iglesia no se ha terminado de quemar, ya que el agua ha empezado a entrar por el tejado y ha apagado todo el fuego.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Los barcos no pueden salir a la mar por el temporal, y casi todo el mundo está en su casa o en la fonda de Regina, comentando los últimos acontecimientos y haciendo planes para el futuro.

El ritual se celebrará mañana, ya que según el De Ambulatione Per Umbras, los aquelarres a Frimost se deben celebrar siempre en martes. Se necesitan seis víctimas, por lo que los denegro tendrán que hacerse con ellas.

Entrarán a saco en una casa de las afueras y se llevarán a todos los miembros de la familia, menos a un niño de once años que se esconde y observa cómo se llevan a los demás.

Cuando se hayan ido, correrá a avisar a Pancraç del secuestro, y éste avisará a los personajes, pidiendo su ayuda para averiguar el paradero de los secuestrados Igual que al principio, y a juicio del director de juego, los personajes pueden advertir esto antes (o durante) de que ocurra, pudiendo ser capaces de hacer algo por evitarlo.

Siguiendo la pista

Las víctimas del secuestro han sido seis, el viejo Ferran Osfera, su mujer, tres de sus jóvenes hijos y la cuñada de Ferran, que residía en la casa. La casucha tiene un desorden preocupante, está vacía salvo por los cadáveres destripados de dos perros y el fuego en el hogar, que habían encendido para secar un poco el ambiente y cocer algunos alimentos.

A pesar de los charcos y la lluvia, y gracias al barro, hay huellas claras de numerosos pies que arrastranpesos importantes, y que se internan en el bosque, aunque una vez dentro es difícil seguir el rastro ya que se divide en varias direcciones.

Los personajes que sigan alguno de los rastros y con varias tiradas exitosas, pueden encontrar a un parde hombres de negro que han tenido la suerte de quedarse con la cuñada de Ferran y están dando rienda suelta a sus impulsos naturales en el refugio que les ofrece un frondoso árbol.

O quizás tengan la mala suerte de encontrarse con un irascible cinocéfalo en busca de vino...

De vueltaal pueblo, posiblemente con las manos vacías, recibirán nuevas noticias nada alentadoras...

Frimost te nombrará una víctima

La mañana del lunes, Txetxu cae totalmente dormido (había ideado un sistema para dormir metiendo las manos en agua, pero cuando empezaron a cocérsele, decidió despertarse y probar otra cosa).

Ahora es vigilado por el más joven de los miembros de la orden, un joven al que llaman Garzón. Si Txetxu se revuelve en sus sueños y toca algo, él lo apagará con varioscubos de agua que tiene preparados para la ocasión.

Txetxu tiene un sueño donde aparece Pancraç envuelto en llamas, gritando horriblemente, mientras una risa retumba como los truenos de una tormenta.

Cuando se despierta, comprende que es un mensaje de Frimost, y que la víctima que ha elegido el demonio para que muera de terror es el viejo medio cegato... así que se dispone a cumplir su “recado”.

Desde aquella noche, su piel ha ido adquiriendo un tono rojo esmeralda, y se ha ido endureciendo hasta convertirse en una armadura natural equivalente al peto de cuero (Prot. 1).

Observar a la figura de Txetxu, toda roja, con las manos abiertas ya deformadas en pseudogarras y con una inquietante sombra que no para de moverse, puedeprovocar la pérdida de 1d6 puntos de racionalidad. Cuando Pancraç haya hablado con los personajes y se haya quedado a solas con su mujer, se dedica a meter torpemente trozos de pan en un cuenco de leche para almorzar algo.

De pronto, irrumpe en la habitación Txetxu “el rojo” tocándolo todo e insultando al viejo miope. Se acerca a él, que está temblando de miedo y sin tocarle, con la cara a un palmo de la suya, le escupe y le dice “despídete de la guarra de tu mujer, que hoy es tu último día de vida, viejochocho”.

Acto seguido, se va por donde ha venido con grandes risotadas, moviéndose como un gato. Pancraç a poco muere del susto, aunque todavía tendrá que pasar un poco más de tiempo para que el acoso de Txetxu surta su efecto. El pobre hombre alertará a los personajes y pedirá su escolta, aumentando de por sí las tareas del grupo.

Si entre los personajes hay alguien versado en las artes consciente de lo que está ocurriendo, deducirá sin esfuerzos que es la víctima designada porFrimost, y sabrá la importancia que encierra proteger a Pancraç. No está bien decirlo, pero si alguien mata a Pancraç, no habrá muerto a causa del terror y el aquelarre no se realizará.

Las actividades que ha planeado Txetxu para finiquitar a Pancraç son tan recreativas y lúdicas como aparecer y lanzarle a Regina completamente achicharrada encima, amenazarledesde lejos, perseguirle a todas partes, maldecirle con una eternidad en el infi erno de su mano y otras lindezas.

En un despiste de los jugadores tras varios de éstos u otros encuentros a lo largo del día (Txetxu puede convocar al Ígneo para distraerlos), y sobre todo tras la muerte de Regina, Pancraç se suicidará arrojándose al mar embravecido, destripándose él solo, mediante una horca en su dormitorio o desangrado después de cortarse las venas.

Una familiar ventisca se levantará, más fuerte que nunca (levantando algún que otro tejado y volteando algún que otro barco) y un rayo caerá en la iglesia, ya de por sí un tanto destrozada.

Si los personajes consiguen que Pancraç no se suicide, no se completarán los requerimientos que están escritos en el De Ambulatione Per Umbrasy no se celebrará el aquelarre, con lo que el martes 13 los hombres de negro abandonarán Sant Rafel con mejor tiempo y Txetxu (ahora con cuernos, ojos rojos y una fuerza terrible), la emprenderá con los personajes en un combate a muerte.

Martes 13 de mayo de 1225

Si alguien se pregunta qué ha pasado con la familia de Ferran Osfera, la respuesta es que ha sido trasladada a una vieja torre romana ruinosa que está en el bosque. Los miembros de la Novi Ordo Saeculi han preparado todo para el aquelarre que se celebrará al anochecer del día de mañana.

Los personajes tienen, pues, todo el día para marcharse lejos o tomar medidas más épicas (que pueden incluir el reclutamiento entre los pescadores del pueblo, a los que tendrán que convencer; quizá lo mismo con el viejo senescal... etcétera).

Por el humo se sabe donde está el fuego Una vez todo predispuesto para el aquelarre, tanto Txetxu como los hombres de negro se refugian en la torre romana, en lo más profundo del bosque, ya que la casa de Txetxu, además de estar casi reducida a cenizas, ya no es segura.

El mal tiempo remitirá al medio día y los habitantes de Sant Rafel se mostrarán divididos: unos lo entienden como la señal inequívoca de que todo ha acabado y otros, los más pesimistas, que es la calma que precede a la tormenta de verdad...

Los personajes pueden hacer una batida en el bosque para encontrar a la familia Ferran Osfera(o un cinocéfalo o dos), y si preguntan por algún sitio en el bosque digno de refugio, alguien del pueblo recordará la torre como un sitio a tener en cuenta; por ejemplo, un pizpireto muchachito (alque no recordarán haber visto) que dice haber ido a jugar varias veces al “castillo viejo” y entre bromas y veras les dará una localización aproximada (¿Que de dónde ha salido estechiquillo? Bueno, por algo San Rafael es el patrón del pueblo... mira la página 165 del manual).

Si no encuentran nada ni de un modo ni del otro, a últimas horas de la tarde se producirá un fuego que eleva una gran columna de humo, delatando su posición. Los hombres de negro han pasado la mañana recogiendo leña y preparando todo para el ritual. La madera mojada, normalmente, no ardería, pero después de una imposición de manos de Txetxu el problema estará resuelto...

Si los personajes optan en algún punto de la aventura por investigar la casa de Txetxu, serán repelidos por los hombres de negro (dudosamente querrán entrar antes de que aparezcan estos tipos).

Si entran cuando ya se ha ido todo el mundo al bosque, lo único que encontrarán será a un perro un poco enfurecido, casi todo quemado y un libro curioso que les llama la atención titulado De Ambulatione Per Umbras...

La danza del cuchillo

El ritual empezará en el preciso instante en el que el sol acabe por ocultarse por el horizonte. La fogata alcanzará su punto álgido y los hombres de negro empezarán a ungir los cuerpos desnudos de la familia de Pedro Ferran.

Dependiendo de lo que haya ocurrido con anterioridad, puede que esté la cuñada o no. Si la lograron rescatar, habrán buscado otra víctima, o tratarán de utilizar a un personaje para que ocupe su lugar.

Cuando las víctimas estén preparadas, las lanzarán al fuego con inciensos que expelerán olores fortísimos. Una de ellas intentará salir del fuego cuando ardan sus ataduras y saldrá ardiendo, aunque será devuelta al "redil" si nadie lo impide.

Si algún personaje presencia esto sin tomar cartas en el asunto, perderá 1d10 de racionalidad.

Los brujos y Txetxu empezaran a cantar y a describir círculos alrededor del fuego, dándose puyazos unos a otros con un estilete, danzando cada vez más rápido y con dolores en el vientre. Unos cuantos caerán desfallecidos, y los más resistentes aguantarán las penetraciones con estoicismo...
Si la danza del cuchillo es completada, la destrucción asolará Sant Rafel: el cielo parecerá caerse, habrá rayos por todas partes y los truenos no dejarán oír nada. Tres gigantescas olas, en intervalos de seis minutos cada una, engullirán la aldea con furia asesina, sin dejar ni un barco, ni una casa y ni una vida humana.

Si los personajes tienen el dudoso honor de presenciar este acontecimiento, relata como mejor puedas el estruendo de la ola, los gritos de los demás, mucho agua por todas partes y abandónalos en un mar tempestuoso y oscuro, no hace falta que digas eso de que los pulmones se les llenan de agua, con el dolor que eso supone, que eso es muy trágico...

A la torre romana no llegarán las olas, pero sí pueden caer varios rayos (hay un 10% de posibilidades de que uno de ellos parta por la mitad a cada uno de los personajes).

Interrumpiendo la danza

La única manera de no acabar de la manera antes descrita es interrumpiendo el ritual o abortando los preliminares. Para interrumpir la danza nada mejor que la fuerza bruta. En función de la labia de los personajes, sus dotes de mando y artes de negociación, pueden venir acompañados por varios pescadores que pueden encargarse de algún brujo.

Si son listos, esperarán a que se hayan dado puyazos porque estarán más débiles, aunque se corre el riesgo de que se complete el ritual pese a su intervención...

Ni que decir tiene que Txetxu luchará hasta la muerte por la causa. No así los hombres de la Novus Ordo Seclorum, que huirán si ven la cosa muy mal (veinte pescadores abalanzándose contra ellos sí es "ver la cosa muy mal").

Como último apunte, la maldición de Frimost llamada "Ignea manus" o manos ardientes, pasará al personaje que le aseste el golpe de gracia a Txetxu, con todas las consecuencias que ello conlleva.

Si todo acaba bien, el día siguiente amanecerá sereno y la vida cotidiana volverá a ocupar a los agradecidos habitantes de Sant Rafel.

Recompensas

Si los personajes acaban con el ritual, les podremos obsequiar con 40 P. Ap., ya sea in extremis o por abortar los preliminares a sabiendas de lo que se cocía.

Si cazan al cinocéfalo, otros 5 P. Ap.

Si salvan a alguien de la familia Del Piero, entre 5 y 15 P. Ap.

En cuestión monetaria nada hay que rascar en Sant Rafel, aunque como ya se ha dicho, alguna joven moza podrá ser casada con algún personaje.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Apéndices

Resfriados en la edad media

A lo largo de la aventura, los personajes se verán forzados a recorrer el mundo empapándose como los salmones remontando los ríos.Es lógico que se arriesguen a pillar una buena pulmonía (35% de posibilidades cada día) si no se andan con cuidado. Pasarán 1d6 días incubando la enfermedad y luego la sufrirá en toda regla (ver la página 53 del manual para más detalles sobre los efectos de la pulmonía).

El cinocéfalo

Los personajes pueden querer cazar al cinocéfalo, ya sea por la recompensa que ofrece Pancraç, porque piensen que tiene algo que ver con lo que está ocurriendo en el pueblo o vete tú a saber qué oscura mano maneja los hilos de las mentes de tus personajes. Esto constituye una aventura en sí independiente de la trama general, o entrelazada.

La historia ha alcanzado tal punto de confusión que nadie repara que en realidad hay dos cinocéfalos (si no más), el que violó a Milagros seis años atrás y el joven Blas, fruto de los bajos instintos de los anteriores.

La caza se desarrollará en el marco de un bosque oscuro, húmedo y sin que cese la lluvia. Tanto el cinocéfalo viejo como el joven están ocultos en sendas cuevas en puntos distintos del bosque, a resguardo de las lluvias (15% de tropezar con alguna de ellas).

Si las intenciones de los personajes llegan a oídos de Txetxu, éste tomará cartas en el asunto para proteger a “su hijo”, invocando a un ígneo y lanzándolo contra los personajes.

Si la caza del cinocéfalo es anterior al punto de la partida donde se hace el ritual, los personajes pueden llegar a ver una torre romana muy deteriorada pero que les llamará la atención como posible refugio en el bosque.

De Ambulatione Per Umbras

El libro que vendió aquel brujo se llama De Ambulatione per Umbras (“Cómo caminar por las sombras”) y fue escrito en el siglo XI por alguien que se hace llamar Aristarco de Birmingham, quien se empecina en asegurar que todo lo relatado allí es verdad, siendo la mayoría una patraña o verdades a medias.

Está lleno de ilustraciones, sortilegios, remedios, consejos, relatos e invocaciones, de las que unas funcionan y otras no. Es una fuente de futuras aventuras e ideas para el master.

En la parte que nos ocupa (la convocación a Frimost), el libro apunta varias pautas que el invocador debe seguir en los días anteriores al ritual para ser escuchado por el demonio, y recibir de él pequeños favores.

Las instrucciones previas vienen a ser:

• A un hombre santo la vida le has de quitar, esparciendo su sangre y renegando de su fe.

• Odios y envidias debes extender y quince muertes de ese modo provocar.

• Debes conducir a la muerte dolorosa al amor de tu vida, ofreciendo su alma al demonio.

• Nombre has de ganarte, ser famoso por sembrar miedos y temido por hacerlos realidad.

• Antes del ritual,Frimost te nombrará una víctima que tendrás que sacrificar, únicamente valiéndote del terror.

Novi Ordo Saeculi

Los hombres que llegan a Sant Rafel con el ritual cercano, pertenecen a una organización secreta y elitista(por lo tanto, no puede ser buena) autodenominada Novi Ordo Saeculi, que buscan ante todo conocimientos prohibidos y esperan con ansia y regocijo la llegada del maligno sobre la tierra (una nueva era, de ahí el nombre).

Fue un integrante de este grupo, repartido por la geografí del viejo continentequien le vendió el De Ambulatione Per Umbras a Txetxu Maçuelas, y las figuras que vendrán a secundar el aquelarre irán llegando pronto de los puntos más cercanos.

No son guerreros, sino buscadores del conocimiento y aunque algunos son más o menos diestros en el arte de truñir, casi todos son maestros de “malas artes”.

La leyenda habla de un monasterio oculto en el Pirineo cuyo camino sólo es conocido por los integrantes de la Novus Ordo Seclorum, donde acumulan miles de libros, legajos y documentos en su imponente biblioteca.

A Sant Rafel llegará una docena de hombres. Sólo son necesarios nueve, pero no quieren arriesgarse a que le pase algo a alguno y arruinen el ritual.

Para mayor información sobre sus dotes de defensa y ataque, mira las descripciones de “los hombres de negro” al final de la aventura.

Otras aventuras consecuentes

Los personajes pueden tratar de liberar la maldición a quien haya matado a Txetxu, tal y como indica en el De Ambulatione Per Umbras...

Txetxu puede quedar vivo y el aquelarre abortado, así que puede tramar algo paravengarse de los personajes. Una vez ha conseguido los “poderes” que le ha dado Frimost, se ha convertido en una persona de culto dentro de la Novus Ordo Seclorum, con lo que podrá reclutar a más gente paraque le ayuden.Puede volver a intentar otro ritual elpóximo martes.

La Novi Ordo Saeculi puede querer recuperar el De ambulatione per Umbras, en manos de los personajes...

Cierre y agradecimientos

Este módulo fue escrito por Manuel Jim alrededor del cuarenta de mayo del año 2001 con la única sana intención de que le resulte útil a alguien alguna vez.

Gracias a Laureja, que me corrige cuando hace falta. Ricard Ibáñez lo revisó el cuarenta y uno de mayo, a instancias y azuzones del propio autor y algún indeseable...
Hizo Lord Byron la corrección de estilo y latinajos, volviendo de su tumba para tales menesteres.
Se encargó gustosamente del playtesting el club de rol La Ploma Negra (de Barcelona). Arbitráronlo Anarwen, Arson Madrox, Ignatz, LordByron y los siempre temibles e incombustibles Ugi, de La Cofradía Anatema.

Gracias a todos.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

DRAMATIS PERSONAE

Txetxu Maçuelas

FUE	25	Altura 1´76 m.
AGI	20	Peso 72 kg.
HAB	15	Aspecto: Varía
RES	25	Edad:
PER	18	RR 0 %
COM	10	IRR 100%
CUL	10	PC: 20

Armas: Cuchillo 80% (3D6)
Golpear 75% (3D6) (*)
Armadura: Al principio ninguna, luego la piel roja y dura (Prot. 1)
Competencias: Esconderse 85%, Buscar 60%, Esquivar 75%, Correr 75%, Comerciar 95%, Navegar 70%, Psicología 65%.
Hechizos: Invocar Ígneo, Muerte.
Poderes especiales: Txetxu irá transformándose en un ser del averno según vaya teniendo éxito en su plan, como ya se ha descrito. Primero perderá el control sobre su sombra, luego su pelo se volverá rojo, sus manos quemarán todo lo que toquen, su piel se endurecerá y se pondrá roja, al igual que sus ojos. La transformación acabará con un par de pequeños cuernos rojos en la frente.

(*) Además de 1D6 extra debido a las quemaduras que infl igen las manos. Existe un 25% en cada ataque de que se prendan las ropas del afectado, produciendo 1D6 cada asalto hasta que el fuego sea sofocado.

Pescadores de Sant Rafel

FUE	15	Altura 1´78 m.
AGI	10	Peso 76 kg.
HAB	10	Aspecto: 13 Normal
RES	12	Edad:
PER	10	RR 75 %
COM	10	IRR 25 %
CUL	5	PC:

Armas: Garrote 50% (1D6)
Cuchillo 50% (1D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Conocimiento de animales 60%, Conocimiento de plantas 50%, Navegar 70%.

Miembros de la Novi Ordo Saeculi

FUE	12	Altura 1´71 m.
AGI	13	Peso 67 kg.
HAB	15	Aspecto: 12 Normal
RES	17	Edad:
PER	15	RR 25 %
COM	7	IRR 75 %
CUL	15	PC: 15

Armas: Espada 50% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Otear 60%, Escuchar 50%, Buscar 40%
Hechizos: Inmovilización, Parálisis o cualquier otro que el director de juego lo estime.

El Cinocéfalo Joven

FUE	18	Altura 1´59 m.
AGI	18	Peso 50kg.
HAB	12	Aspecto:
RES	22	Edad:
PER	20	RR 0 %
COM	1	IRR 150%
CUL	1	PC:

Armas: Garras 65% (1D8+1D4)
Armadura: Piel gruesa (Prot. 1)
Competencias: Otear 60%, Trepar 80%, Saltar 65%, Esquivar 60%.

Nota: Para mayor información sobre los cinocéfalos, mirar en la página 142 del manual.

Partida para Aquelarre
IGNEA MANUS
por Manuel Jim

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LA PROCESIÓN

Un módulo de Miguel Aceytuno el cual hay que leerlo/jugarlo con la mente muy abierta ynunca perder de vista que el objetivo es conseguir una sonrisa. A disfrutarlo !!!

por Miguel Aceytuno

España, septiembre de 1.956. Vigesimo primer año triunfal. El último campo de concentración, Miranda de Ebro, cerro ya hace diez años, y hace cinco de la última ofensiva Maqui de importancia. El racionamiento de alimentos ha acabado en 1.952. Este mismo año se ha inaugurado Televisión Española, y el primer '600' circula ya por nuestras carpetovetónicas carreteras.

España es un país moderno. ¿Toda España?

En algunas zonas rurales el agua sigue estando donde siempre, en la fuente. La luz en el fuego o el candil, los cuentos a la fresca. Como siempre. Como en los tiempos de Aquelarre. Yo lo he visto.

¿Cómo reaccionaría un urbanita como yo, que piensa que las patatas crecen en bolsas de cinco o dos kilos –según el tipo de barbecho- del árbol de mercadona… en el mundo de Aquelarre? Vale, soy más viejo que muchos de vosotros, pero no más. No soy más sábio, no soy más listo. Solo he tenido más tiempo para ver.

Y ese mundo lo he visto. En Teruel. Hace muchos años. Traslademos pues a los Pj's a una España en la que grandes zonas no tenían ni agua ni electricidad, ni gas ni teléfono.

Un mundo… no tan lejano.

¿No me crees? Pregunta a tu abuela. Las abuelas saben mucho, pues mucho han visto. Inlcuso mágia y brujería, a veces. Eran viejas cuando aún no habías nacido. Han visto guerras y paces, vidas y muertes, hambre y fiesta. Han visto un mundo que no era muy diferente del de los abuelos de sus abuelos. Del de Aquelarre.

I. Una invocación que no puede ser ignorada

UNA RECEPCIÓN NO OFICIAL

Los PJ's, expertos en diferentes áreas de experiencia, se encuentran en una sala de espera del Ministerio de Ejército, en Madrid. Han sido "invitados" a venir en unos oficios en que se les comunicaba serían recibidos por un alférez llamado Duínez.

A la hora en punto Duínez aparece, y les indica que le sigan. Atravesais una serie de salas, guardadas
por centinelas armados. Al llegar a una enorme puerta se hace a un lado para dejaros pasar. Poca broma, directamente al despacho del Ministro del Ejército.

El capitán general Agustín Muñoz Grandes se pone en pie para saludaros. No es muy alto. Delgado, atlético , serio, vestido con un austero uniforme sin condecoraciones, sería el actor que emplearíais para hacer de general en una película. Os invita a tomar asiento delante de su mesa de trabajo.

-Les he mandado llamar –comienza preciso pero no seco- de esta forma extraordinaria, dado que el asunto que nos incumbe también lo es. No voy a pedirles discrección, simplemente por que todo lo que se diga, todo lo que decida aquí, no habrá existido jamás. Si aceptan esta misión, y voy a entender que lo hacen si no se levantan antes de que comience con los detalles, deberán tener claro que tal misión no tiene nada que ver ni con el gobierno, ni con el estado, ni con el ejército de España. Todo lo que hagan ustedes quedará bajo su responsabilidad. Nada es secreto, simplemente por que nada es.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

-¿Ninguno de ustedes quiere marchar? Gracias –durante un segundo, emocionado, puede verse al hombre bajo el soldado-.. Bien. Comencemos pues.

UNA HISTORIA QUE NO ES HISTORIA

El capitán general pedirá a los personajes que se identifiquen y narren brevemente su currículum y área de experiencia. El conoce vuestras habilidades –de hecho, os ha seleccionado uno a uno- así que lo hace en beneficio del resto.

Terminado esto, respirará hondo antes de comenzar su exposición. El viejo soldado está tenso, nervioso.

-No vamos a estas alturas a comernos las palabras: Aunque intentamos que la prensa no atemorice a la población, aún quedan Maquis en las montañas. Se lucha una guerra secreta en España, caballeros. Estamos a punto de vencer, pero aún quedan batallas.

-En particular, aquí –el ministro se pone en pie para señalar un punto de un mapa, a su espalda-, en los Montes Universales de Teruel, existe lo que parece una partida muy importante. Del orden de las que teníamos hace diez años, un pequeño ejército bien pertrechado y oculto. Y muy profesional. A pesar de todos nuestros esfuerzos, de todas nuestras batidas, no hemos podido descubrir ni uno de sus escondrijos, ni uno de sus informantes. Ignoramos de donde consiguen sus armas y municiones, ni quien les ayuda. Pero ahí estan.

-Se preguntarán que puede tener esto que ver con el área de experiencia de ustedes. Bien. Cuando tuvimos notícias de este grupo, hará unos seis meses, enviamos una pareja de la Guardia Civil a investigar. Se pasó al enemigo. Sí, no me miren con esta cara. Esas cosas suceden.

-El problema viene ahora. Enviamos después un pelotón. También se pasó. Eso no es tan normal. Peor el mes pasado enviamos una compañía. Con armamento pesado. Y ayer recibí notícias. Han desaparecido. Todos.

-He vivido y luchado mucho, señores. En África. En España. En Rusia. Pero nunca, ¡Nunca! Había visto nada así. Quiero –la mano del ministro se levanta hacia vosotros- quiero que vayan allí. Quiero, si es posible, que vuelvan.. Y quiero que me digan que hace a toda una compañía, con bandera y oficiales, pasarse al enemigo.

El ministro os despide. Duínez será vuestro contacto. Os da otra cita para el día siguiente por la mañana, en una dirección de Torrejón de Ardoz.

UNAS CALLES QUE NO SON LAS DE TODOS LOS DÍAS

Los Pj's abandonan el Ministerio del Ejército.Tan pronto como estén fuera de la vista de los centinelas, les parecerá oír, lejanos, los cascos de un caballo. Cosa insólita en la Madrid de esos tiempos. De repente, y como salida de la nada, una vieja gitana se plantará ante ellos, ofreciéndoles la buenaventura. Esa estampa si que no sería insólita en el Madrid de picaresca y necesidad de aquellos tiempos… si no fuera por el fuerte acento vasco de la gitana.

Se trata de la mismísima Sorguiñak Barrenechea, o más propiament, Sorguiñak de Aralar, que ha elegido este pintoresco método para hacerles saber a los Pj's que las brujas de Aralar, si están al lado de álguien, es al suyo, y de paso darles una pista. Pero no adelantemos acontecimientos.

La anciana tomará con suavidad la mano de uno de los Pj's. Este sentirá (tirada de irracionalidad) que, al revés de lo normal, si intenta cerrar la mano en un puño este será muy débil, pero que al abrirla será mucho más fuerte.

-Pues –dirá la anciana, con voz suave pero firme y el marcado acento vasco ya comentado- No es a veces la fuerza el mejor camino. A veces, es una mano tendida más poderosa que un puño.

La anciana soltará la mano del Pj's y, con una agilidad sorprendente para sus años, volverá la esquina próxima. Por más rápido que la sigan los jugadores, solo alcanzarán a oír… los lejanos cascos de un caballo.
La calle está desierta… salvo por un par de mujeres, que se acercan por la acera.

Por más que se hayan visto impresionados por la anciana, seguro que las mujeres también captan su atención. Marcando el paso con botas de tacón de aguja, cazadoras de piel y unas prendas que llamaríamos minifalda si ya se hubieran inventado, dos jacas de bandera vienen calle arriba, impresionantes como un ejército listo para el combate. La más ancha de hombros es una cuarentona demoledora. Su compañera es mucho más joven, debe de andar por los veinte años, y aunque también alta y fuerte sus andares aún carecen un poco del aplomo de la que mucho ha ido de ahí para allá. Lleva en la mano, sin mucho esfuerzo, un bulto largo y voluminoso.

Indarr y Birutia de Aralar, respectivamente hija y nieta de Sorguiñak. Pero, insisto, no avancemos acontecimientos.

Muy guapas, maquilladas con un estilo que se pondrá de moda treinta años más tarde, es imposible pasarlas de largo… entre otros motivos por que la mayor se llevará las manos a la chaqueta para sacar dos Colts ACP del .45, y la más joven desenvolverá el bulto, dejando a la vista un fusil de asalto Cetme. Las chicas levantarán la artillería hacia vosotros… y los acontecimientos se disparan. Nunca mejor dicho.

-¡Al suelo! –grita el alferez, que ha aparecido a vuestro lado, uniendo la acción a la voz. Esperemos que los reflejos de los Pj's estén a la altura de las circunstancias (¡a tirar!). La muralla de plomo que están levantando las mujeres no va dirigida a vosotros… sino a un Haiga que se acercaba por detrás vuestro. Las ventanillas de este saltan en pedazos, y los cañones de tres Thompson devuelven el fuego.

Las balas de las mujeres apuntan únicamente al coche, mientras los disparos de este se reparten entre ellas y vosotros. El tiroteo apenas dura unos segundos: Por una parte, dos cuarentaycincos pueden tenerlo un poco justo ante tres Thompson, pero la potencia de un Cetme es aquí quien da y quita razones.

Un hombre, cubierto con una amplia gabardina, salta de uno de los coches en una pirueta inverosímil. Duínez calcula su trayectoria, se prepara, y cuando va a aterrizar le recibe con una magnífica patada en la barriga que hubiera tumbado al mismísimo Paulino Uzkudún. Nada de eso.
El tipejo se pone en pie, de otro saldo, aparentemente ileso. Ruge…
…antes de que una de las mujeres levante las dos 45. y descarge diez balazos dentro de la gabardina.

El hombre salta hacia atrás. Mientras tanto, el coche ha dado la vuelta, y se dirige de nuevo hacia vosotros. La mujer del Cetme parece poder mantenerlo a raya. La cuarentona deja caer las dos pistolas, suspira, y saca un pedazo de madera, de apenas un palmo de largo.

- Zarta justizia –murmura. (*)

Levanta el pequeño palo… que cae como un enorme bastón sobre la cabeza del de la gabardina, que finalmente se desploma como un fardo.
Al ver esto, el coche huye derrapando.
Las mujeres se miran, y echan a correr en dirección opuesta.

Una vez repuestos del susto, puede que los jugadores intenten seguir a las mujeres, que doblen la esquina por la que marcharon…
...Para oir, lejanos, los cascos de dos caballos.

El hombre de la gabardina está tirado en el suelo. Al levantarla, tirad por irracionalidad. Pues lo que contiene es un viejo esqueleto.

Puede que algún lector de escasa fe llegado a este punto vuelva a leer el título del módulo. Si, pone Aquelarre. Fale, de acuerdo, errr…
...¿Pero esto no sería quizás Piel de Toro?

Un poco de paciencia, querido lector. Un poco de paciencia.

(*) Hechizo Vara de la Justicia. Ver "Carta de amor para un libro".

UNA BASE MILITAR QUE NO EXISTE

Amanece el dia siguiente, y al poco os vais concentrando. Torrejón de Ardoz es un pueblecito al este de Madrid, que recientemente ha obtenido cierta notoriedad por la inauguración de una base aérea "conjunta" hispano norteamericana. No es que sea zona reservada. No es que sea zona secreta. Es una zona que ya no pertence a este país.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Pero a vosotros os basta dar vuestro nombre para que se os permita el paso… eso sí, escoltados por un par de jeeps atiborrados de policías militares yanquis, con aspecto de few friends. Os "acompañan" hasta un hangar apartado.

Duínez os recibe. Viste uniforme de alférez de la guardia civil -¿Qué mejor forma de pasar desapercibidos en medio rural? – responderá a vuestras preguntas. Eso sí, si hay algún problema estos uniformes no van a defenderos. El estado negaría vuestra existencia.

Cuatro hombres trastean dos camiónes Reo Ayuda americana, 6 x 6, 2,5 toneladas. Una cucada. Uno de ellos lleva montado un potente equipo de radio. Duínez toma el micro..

-¿Madre? –sonríe-. ¿Cuál es la distancia de la tierra a la luna? –el emisor calla apenas unos segundos - 384 400 km..

Madre es una conexión por radio a Maryland, en Estados Unidos –os explica eufórico Frey-. Ahí tiene su cuartel general la National Security Agency. Un operador derivará cualquier, y he dicho cualquier consulta a su red de mainframes IBM. Llevamos en este camión, amigos, la biblioteca de Alejandría. Y no solo eso. Nuestros aliados van a ser tan amables de proveernos de todo el material que podamos necesitar. Armas, equipos… solo tenemos que pedirlo y cargarlo en los camiones. Así que… ¡A la obra!

Venga, máster, sin miedo. Cualquier cosa que la ténica pueda ofrecer. Si no se les ocurre que Duínez piense en equipo médico. Antibióticos, morfina… Provisiones podrán encontrar por el camino, tampoco vamos al desierto… o casi.

¿No te parece esto un módulo de Aquelarre? Simplemente, espera un poco.

Duínez cuenta con cinco guardias (o al menos, personas de aspecto militar vestidos de picoletos) bajo sus órdenes. Responden a lo que parecen ser apodos: Hermanito, José Porta, Barcelona, Sven y Viejo. Los cuatro primeros llevan galones de cabo, el último de brigada. Van armados con una Super Star del 9 largo y un mauser cada uno. Sven y Barcelona cargan un puñado de granadas en un morral.

Hermanito juguetea de vez en cuando con una afilada pala, y Porta con una bayoneta.

(¿Ninguno ha leído a Sven Hassel? Pues no está mal.) Ficha de los personajes en módulo "Ninguno era Valiente": tratad como Landser Veterano).

Los Pj's pueden invertir el resto del día en equiparse. Mr. Marshall proveerá de todo lo necesario.
Si alguno de los Pj's tiene experiencia militar (y sabe comportarse como tal), Duínez le ofrecerá un disfraz de sargento de la Guardia Civil (el mostacho va aparte).
Si no tienen, les dirá que quizás mejor vayan de paisano. Podrían levantar sospechas.

Duínez no es vuestro jefe. Si un Pj se pone pesado en ir de picoleto –o civil- se limitará a encogerse de hombros. Le da igual. Su único objetivo es llevaros a los Montes Universales, y que se resuelva el misterio. Y tal como no es vuestro jefe… no es vuestro responsable. Tampoco de vuestra seguridad. Ni de que volvais.

Dos palabras sobre Duínez. Aunque luce sobre el uniforme la Laureada de San Fernando, la más preciada condecoración del ejército español, sus galones eran solo de alférez. No es precisamente un carrerón para un oficial ya en los cincuenta y muchos.

Si algún PJ cae en el detalle y le pide que a su vez se presente, Duínez le dirá que es licenciado en história y tiene el curso de Estado Mayor. Dirá también que luchó con el capitán general en la División Azul. No les dirá, a no ser que le hagan notar el tema de los galones, que durante la Cruzada eligió el bando que en aquel momento su honor consideró, y luchó por él hasta el final. Por eso al terminar la guerra fue degradado y condenado a muerte. Pero el general Muñóz Grandes fue a buscarle, y le ofreció volver a luchar.

Por cierto, a sus muchachos a veces se les escapa al dirigirse a él un "vuecencia". Que curioso. Sería el trato que correspondería… a un general. Y otro detalle: Duínez… que parecido suena en euskera a "duin ez": Indigno.

Leningrado, 1.944. Batalla de Krasny Bor.
El general Esteban Infantes, sucesor de Agustín Muñóz Grandes al mando de la Divisón Azul, devuelve la Laureada de San Fernando que le había sido retirada en consejo de guerra secreto al soldado Duínez. Al fondo, José Porta.

¿Parecido razonable?
Vicente Rojo, general jefe del estado mayor del ejército republicano en Madrid y el Ebro. En su expediente Francisco Franco escribió a mano: “Negar el pan y la sal”. ¿Qué nombre se esconde bajo Duínez?

REO Tracción 6 x 6, dos toneladas y media. No hay trabajos duros ni caminos malos.

II. Alberca del Tremedal

EL FIN (O INICIO) DE UN VIAJE

De Madrid a Alberca del Tremedal no llega a los trescientos kilómetros. Hasta Alcolea del Pinar –como la mitad del viaje- el camino es incluso razonable. Al llegar a las estibaciones de los Montes Universales se va haciendo más duro. Examináis el mapa. Alustante, Bronchales, Albarracín, Orihuela del Tremedal… las estibaciones de la sierra. A medida que comenzais la subida y os vais alejando de los cultivos, cada vez se irán espaciando más las casas. Las fuentes del río Cuervo. Aberca está casi a mil ochocientos metros de altitud pero ni la última pista forestal será un problema para vuestros REO, mecánica fina.

Duínez os va explicando más datos por el camino. A fines de los años cuarenta, los Montes Universales fueron un punto duro de Maquis, los de la Agrupación Guerrillera de Levante y Aragón, undécimo sector. A principios de los cincuenta muchos habían muerto, otros marcharon fuera de las fronteras. Muy pocos siguieron. Alberca del Tremedal es apenas un puñado de casas, que durante el invierno queda incomunicado del mundo. Casi en lo más alto de la sierra, se encuentra en un pequeño valle que une dos puertos de montaña: uno baja hacia Guadalajara. El otro, hasta Teruel.

¿Su importancia? Como su nombre indica, hay agua buena y en abundancia. Es el lugar de reunión y refugio cuando el tiempo viene muy malo de los pastores o cazadores que sobreviven por estas montañas, que pueden guarecerse en un par de majadas y gozar del agua y un rico fuego. Y dada la importancia estratégica del punto, hace ya algunos años se estableció una pequeña casa cuartel de la Guardia Civil.

Llegais a Alberca al anochecer. Aún casi no comenzado el otoño hace frío en los Montes Universales. No hay perdida: una sola calle, una sola plaza. Las puertas de la docena de casas están abiertas, y aún puede verse algún candil Los lugareños se acuestan con el sol.

¿Todas las puertas están abietas? No, hay una cerrada. La de la Casa Cuartel de la Guardia Civil. A cal y canto. ¿Qué hacéis?

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

LA CASA CUARTEL

Aunque todos los edificios parezcan iguales, no hay pérdida: Un enorme rótulo de “Todo por la Patria” marca vuestro destino. Pero…
¿No hay centinela? ¡La puerta está cerrada a cal y canto! ¡No responden a vuestras llamadas!

Probablemente los Pj’s insistan un rato, o incluso intenten forzar la puerta. A su debido tiempo, se abrirá una pequeña mirilla. Tras ella, un ojo febril, nervioso. El ojo de un loco.

Dentro de la casa cuartel quedan un número y un cabo, de la docena de guardias que habitualmente habitaban el refugio. Dibújalos, máster, como dos hombres completamente desesperados, al límite de sus nervios. Para haceros una idea, el Renfield de Drácula es a su lado un maestro zen..

Confirmarán lo que ya sabían los Pj’s: la compañía llegó y marchó a batir las montañas. Llevaron consigo a sus cuatro compañeros. Para no volver. Confusos, llorosos, incapaces de salir a la calle, balbuceantes, os hablarán de los demonios.

Según ellos, no son maquis lo que hay en las montañas. De hecho, no quedará ni uno.
Seguro que los demonios de los han comido. ¿Qué son esos demonios? No podrán informaros. Una sombra, un sonido. Pero están ahí fuera, entre los picos. Son los que mataron a sus compañeros. Antes no estaban. Hace poco que han aparecido.

Anochece por completo. La casa cuartel está completamente revuelta, pero en la despensa hay comida para meses. Tiene dos plantas, así que toda la expedición se puede instalar cómodamente. Munición y armamento queda poco – dos fusiles y algunos peines de los dos guardias, y sus dos pistolas-. Aparentemente, los otros marcharon armados hasta los dientes.

Encendéis un buen fuego. Los guardias no hacen más que delirar, y contaros histórias cada vez más peregrinas. Según ellos, los demonios corren por las peñas con agilidad sobrehumana, y se alimentan de hombres.

Sombrío, Duínez apuntará una cosa. Ha leído las fichas de esos hombres. Lucharon en la guerra, y tienen años de experiencia. ¿Qué puede haber reducido a tal estado a una persona acostumbrada a matar y ver morir?

LOS VECINOS

Amanece, que no es poco. Los dos guardias siguen irrecuperables. Por su propia seguridad, Duínez sugerirá que “descansen” en una celda. Los guardias aceptarán encantados.
Quizás los Pj’s quieran hablar con los vecinos… Las puertas de la docena de casas siguen abiertas. En cualquiera de ellas serán bien recibidos, con total amabilidad, por los lugareños. Todos parecen tranquilos, todo parece normal. Al poco del alba, los campesinos se disponen a salir hacia sus labores. A estas alturas no vale cosecha ni vendimia, se vive del ganado. Se curra de sol a sol, con agua o sol.
¿Demonios? ¿Qué demonios?

-¡Por supuesto! ¡Claro que tenemos alcalde! ¡Gaviero en Tierra! Ahí mismico lo encontrarán.

Aunque el pueblo es modesto y pequeño (en las siete casas habitadas viven un total de treinta bocas), parcen muy organizados. Hasta tienen una tienda. Bueno, “tienda - tienda” es mucho decir. En una de las casas puede comprarse cualquier cosa. A no ser que haya ventisca, el llamado Gaviero en Tierra baja una vez por semana a Orihuela, o incluso Bronchales si es menester. Así pués ejerce también de cartero, agencia de notícias, corredor bursátil de información sobre el precio de la lana, y en general asume todas las funciones que hoy en día hemos descargado sobre Internet. A cambio, el resto de vecinos cuida de todas sus necesidades, y se le reserva un tanto de la venta de la lana.

Como gestor de la información y por su talante tranquilo incluso entre los imperturbables lugareños siempre ha gozado de una serena autoridad, así que al llegar desde el mismísimo Teruel la órden de que se nombrara un alcalde no se dudó en que sería el más indicado. Cincuentón, seco, duro como un cayado, ya hace tiempo que enseña el oficio a un mocico, su nieto, que responde al original nombre de Zagal. Al padre lo cazaron por maqui en el 47. Sin rencores, es la vida.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

-¿Gaviero en tierra? –quizás pregunte algún Pj-. Se limitará a sonreir y decir que todos tenemos una história, que es eso, história. Quede claro, Gaviero no sabrá leer más allá del monte, los colores de la nieve y las huellas de los animales, pero eso no quiere decir que sea tonto.

La cocina de Gaviero es pues el lugar donde suelen reunirse los hombres del pueblo a tomar un trago de vino cuando tienen ocasión. Que nádie se equivoque: Alberca no es pobre. Alberca es lugar de paso Muchos pastores aprovechan las majadas (así llaman a los pesebres) para mover las ovejas por los puertos. Durante estos años de hambre, ningún producto faltó a los lugareños. Ningún producto necesario, quiero decir, como leña, lana o carne. Son conscientes que fuera se fabrican cosas maravillosas, como automóviles o barcos. También son conscientes que no les interesan. Y si necesitan algo (munición para las escopetas, medicinas para alguna extraña dolencia que sus medios tradicionales no puedan curar…) solo necesitan bajar a Orihuela sus excedentes.

Como hicieron sus padres. Y los padres de sus padres.

Duínez ordenará turnos de guardia y quedará a vuestras órdenes. Gaviero en Tierra y los vecinos seguirán con sus ocupaciones habituales.
¿Qué hacéis?

LA PROCESIÓN

Solo un detalle os haría sospechar de la alegre buena fe de los aldeanos. Cuando piensan que no escucháis, hablan de “La Procesión”.
Que si habrá que celebrarla, que si no se puede aplazar…

Caso que los Pj’s decidan preguntar directamente a Gaviero, este se sincerará. También es casualidad, los Pj’s han venido en un momento muy importante para el pueblo. Dos veces cada siglo, para que cada hombre la viva una vez en la vida, se celebra La Procesión.

¿En que consiste? Todos los hombres en muchas millas alrededor que aun no habían nacido o eran muy niños durante la última (definición de niño: no puede aún sostener un cuchillo), y que aún no son lo bastante viejos (definición de viejo: no puede ya sostener un cuchillo) vienen con espadas y escudos.

Quienes tienen caballo traen lanzas de caña. La madrugada del día señalado salen del pueblo hacia la ermita de la Virgen Blanca, donde deben llegar al anochecer.

¿Eso es todo? Pues sí, se encoge de hombros Gaviero. Si se os ocurre consultarla, Madre no posee ninguna información sobre tal tradición, pero el alférez Duínez recuerda de sus estudios en la universidad que tales procesiones no son extrañas, y suelen conmemorar batallas (por la similitud con un desfi le militar).

La procesión se debe celebrar el próximo domingo, si o si. Reunirá unos doscientos hombres, todo el material humano en dos valles a la redonda. Duínez como que pasará bastante del tema. No parece ser relevante en vuestra investigación.

EXTRAÑOS EN TIERRA EXTRAÑA

En resumen: un centenar de vecinos contando perros, gatos, gallinas cerdos y vacas (si no los contamos,
la población fija es de una docena) y un lento pero constante fluir de pastores y otros viajeros que pasan a dejar algo, buscar algo, o simplemente tomar un vaso de vino. A ver, ¿nunca habeís visto un pueblo de camino? Pues hacéis como yo, os curráis el Camino de Santiago en bici. Leñe.

Y LAS TRES MUJERES

Las tres mujeres llegaron hace unas semanas, y se instalaron en una cabaña abandonada, a las afueras
del pueblo. Pirimero los lugareños se soprendieron, e incluso pensaron en preguntarles quien eran y que querían tan lejos de cualquier lugar que pudieran llamar casa. Pero las mujeres resultaron ser expertas en plantas, bebedizos, remedios y demás sabiduría tan últil cuando el practicante más cercano está a un día de camino. Y no pienses que los habitantes de las montañas desconocen tal ciencia. Durante generaciones han traido al mundo a sus niños y curado a sus enfermos. Simplemente, las tres mujeres son increíblemente mejores.

Y los lugareños se han dado cuenta. Y por eso han decidido callar y adoptarlas.

Las mujeres hablan con un fuerte acento vasco… ¿Quién serán? ¡Exacto! Ni más ni menos que Sorguiñak, Indarr y Birutia de Barrenechea (o de Aralar). Visten humildemente de campesinas, pero aun así puede que algún Pj sospeche que se parecen a las mujeres que les salvaron en Madrid… Ellas por supuesto lo negarán. Pues, ahiva la ostia.

Pero…. ¿No viene aún el módulo de Aquelarre? Un poco de paciencia.

Ah, por cierto, Pj's… casi me olvidaba de la pregunta ritual: ¿Qué hacéis?

LA TRISTE REALIDAD, PERO SOLO PARA LAS OREJITAS DEL MÁSTER

Bueeno, bueeno, bueeno. Pero que guays es ser máster. Solo tienes que haber leido lo anterior, sentarte con la bolsita de chuchis, y ver el careto que se les pone a los jugadores y como empiezan a tener ideas cada vez más retorcidas…
¡Es tan divertido!

Y ahora viene el momento, Master, que estabas esperando. ¡La historia! Aprovecha mientras tus jugadores discuten (es que son como niños), que te cuento:

QUE SE CUECE EN EL PUCHERO

Hace muchos, muchos años, cuando palabras como Cartago o Barcino aún no habían sido inventadas, pastores y cazadores ya habitaban estas peñas. Igual que ahora. En el siglo XXI, en la lucha eterna entre quienes creemos en la magia por un lado y un mundo sin sentido por el otro, estamos siendo derrotados. Apenas si quedan ya algunos reductos de la vieja sabiduriá (como la bruja M.C. en B.…), Cuando estos falten, la derrota será total, y el mundo perderá su alma. Pero volvamos a mi historia.

En los tiempos que cuenta mi relato eramos mucho más fuertes, y conseguimos incluso vencer a Criaturas de la Oscuridad. No destruirlas, pues son sombra y reflejo oscuro dela vida, forjados con ladrillos de universo y creación.

El Mal no puede ser destruido, pues negar el Mal es negar el Bien. Pero puedes ser aprisionado. Bajo lo que ahora es conocido por ermita de la Virgen Blanca yace, prisionero, un terror primordial. Cada generación tiene una posiblidad de liberarse, y para ello levanta a las almas de aquellos que poblaron la tierra.

Cada generación, desde tiempo inmemorial, los hombres del pueblo se arman como los padres de sus padres, y marchan a la ermita a vigilar que no se rompa la losa que aprisiona al terror. Cada generación, los cuerpos de los que en otras batallas lucharon por encerrar a la criatura se levantan por el poder de esta para impedirles llegar a la ermita antes de la puesta de sol.

Basta que un hombre honrado pise la losa que cubre al ser antes de la noche para que este, aullando de ira, deba esperar una generación más. Pero los hombres saben que cada batalla no solo deben luchar contra el ejèrcito anterior. Los que han muerto vendrán a engrosar las filas de las fuerzas del mal.

Hace veinte años, en el valle cercano, se libró una cruenta batalla. Las durísimas fuerzas de la Legión lucharon contra el no menos crudo ejército rojo. Muchos murieron. Muchos. Y sus cuerpos están ahí.

Y QUE VEN LOS PJ'S

Dejales que "piensen" (je, je) un poco. Pongamos que estamos a martes. Hasta el domingo –la procesión no va a pasar nada relevante.
Reflexionemos un poco sobre cosas que podrian hacer.

CONSULTAR A MADRE

Madre es el "super-pnj del máster". Su principal utilidad a nivel de juego es que el Máster pueda ir pasando a los jugadores información cuando estos se encuentren algo perdidos.
Sus operadores responderán a cualquier consulta, peor también pueden tomar la iniciativa y llamar a los jugadores: "Hemos encontrado una cosa que quizás podría interesaros…".
Por ejemplo: ¿Virgen Blanca? Madre informa múltiples referencias de tradiciones precristianas de Diosas Blancas, que mudaron su nombre a "Virgen de" al cristianizarse la zona…

Por ejemplo, la Dama de Amboto en el país Vasco. Duínez frunce el ceño al oir esto, pero nada dice.

Nota técnica: *Alberca del Tremedal NO se encuentra en la cima de una montana, sino en la confluencia de dos vallecitos. Esto es normal. Nadie construye aldeas en los picos de las montañas por que 1) no hay fuentes, el agua baja y 2) en invierno, abierto a los cuatro vientos, hace un frío del carajo.*

Hasta aquí, bien. El único problema es que eso nos lleva a una zona de sombra radio (la antena del REO no "ve" el emisor de Madrid, y las comunicaciones por satélite aún andaban en pañales). Ningun problema. El equipo contiene también un repetidor alimentado por baterías, que pueden recargarse con el motor del camión. Basta llevar dicho repetidor a la cima de la montaña –menos de un kilómetro desde el pueblo- y pasar cada dos o tres días a cambiar la batería.

Y dejar el repetidor ahí solo…. Si no queréis montar un turno de guardia en la cima. Volveremos a este puntito. Por cierto Madre es vuestra única comunicación con Madrid o cualquier otro punto. El teléfono más cercano está en Orihuela.

Dentro del equipo de radio se incluye un Walkytalky tamaño mochila, que les permite comunicar con la base en Alberca, y a su vez con Madre si deciden alejarse del camión radio. Debe tenerse en cuenta que el terreno no es plano, es un conjunto de valles. Eso hará que cuando caminen la señal en el Walky se irá perdiendo y recuperando… en los momentos mas insospechados.

BATIR EL MONTE

Magnifica idea, ya tardaban. Zagal se ofrecerá a acompañarlos. Conoce cada recodo como el pasillo de su casa. De hecho, ese monte es su casa. En el mapa adjunto puede verse el repetidor (montaña arriba), y los caminos que llevan a Orihuela (montaña abajo) y la Ermita (siguiendo la cadena). No hay muchos más puntos de interés. En el punto siguiente describiremos que pueden encontrar en la Ermita.

Caso que los Pj's decidan abandonar dichos caminos y triscar por entre los pinos, si dedican el debido tiempo y tienen algo de suerte, verán algo verde olivo… ¡Restos de ropa!

Barranco abajo, despeñada, cubierta bajo los pinos, yace una compañía entera de la Guardia Civil.

Os llevará casi una hora bajar. El hedor es apestoso, pero por este barranco jamás nádie pasa. ¿Qué hacían aquí estos hombres?

Un estudio de los cuerpos mostrará:

Ni los lobos ni ninguna alimañana los ha tocado… y llevan ya dias muertos. ¿Qué habrán olido estos bichos?

-No murieron despeñados sino en combate…. Por arma blanca. Las heridas, aunque mortales de necesidad, no son brutales. Quienquiera que los mató no tuvo especial interés em desfigurar o destrozar los cuerpos. Se limitó a llevar a una compañía de la Guardia Civil, armada hasta los dientes, hasta un lugar apartado para ir degollándolos uno a uno.

Dispararon sus armas hasta vaciar los cargadores pero…. No hay el cuerpo de ningún enemigo.

Quienquiera que sea, se llevó sus muertos… pero dejó a estos. Nada más verán campo a traves. No hay rastros de maquis. Ni hogueras, ni ramas rotas, ni restos de comida…. Nada.

LA ERMITA

La pista forestal de Alberca a la Ermita es amplia pero mala. No podría ser transitada ni por el REO, ni por un JEEP. A pie o con caballerías. Son casi tres kilómetros siguiendo la ladera de las montañas, a un lado el barranco, al otro la pared, para recorrer lo que a vuelo de pájaro no pasaría de la milla. Eso sí, las vistas de la Sierra de Albarracín son magníficas.

Madre os informa que en Albarracín, no demasiado lejos de donde estáis, se han encontrado pinturas datadas en el 6.000 adc. Se supone que donde actualmente se levanta la ermita hubo megalitos íberos, y que antes incluso de la dominación romana esta zona tuvo algo de sagrado.

La Ermita es un edificio de unos diez metros de lado y planta cuadrada. Las paredes tienen troneras, y en uno de los lados se abre una puerta. Los muros de la construcción actual datan del siglo XI. El techo, la puerta… ha sido reconstruido varias veces.

El edificio se levanta en una pequeña meseta, que tendrá aproximadamente el tamaño de un campo de fútbol. Curioso es que en todo ese terreno no crezca ni una brizna de hierba. La tierra está muerta.

La puerta no está cerrada con llave. El interior es frío, oscuro. Si ningún Pj se da cuenta, Duínez comentará que las losas del suelo parecen mucho más antiguas que las paredes. En particular, una justo en el centro….

Es una piedra, lisa y gastada, negra, a la que no raya el cuchillo. Mide como dos por un metro y diríase… ¿Un altar, quizás? ¿una tumba? ¿Restos de los megalitos? No hay nada más.

Ni figuras, ni una cruz, ni un retablo. Solo la losa. Aquí es donde, según la tradición, debe terminar la procesión. Cuando el pie de un hombre honrado pisa la losa.

La piedra puede pesar toneladas. Sin herramientas pesadas, imposible de mover. Se podría cavar alrededor, pero las losas del suelo tampoco parecen ligeras. Quizás con explosivos?
(en el camión llevaís amatol, mano de santo)…

Puede que los Pj's se den por satisfechos, puede que decidan abrir la losa. No parece fácil. Si lo consiguen…. Más adelante os diré lo que encuentran.

Otro detalle… ¿La Virgen Blanca? Hace muchos, muchos siglos, aquellos que encerraron al Mal lo hicieron en nombre de la Marimundoko, la Diosa Blanca. Aun hoy en día las brujas de Aralar son sus servidoras, y por eso han venido. Pero también hablaremos más adelante del tema.

Nada más interesante hay en los valles, dejando aparte las maravillosas vistas.

INTERROGAR A LAS MUJERES

Salta a la vista palpable que son unas brujas que tikagas. Si tengo ganas al final pondré sus características, pero si alguno de vosotros ha jugado alguna vez a Aquelarre a lo mejor os son familiares…

Las tres brujas de Aralar simbolizan una sabiduría que nuestro mundo inhumano intenta destrozar. Nos creemos más sábios que nuestros antepasados, sin darnos cuenta que también supieron crear arte, descubrir un mundo, amar, hacer la guerra…. Tener hijos, de donde venimos nosotros. Sorguiñak tiene TODOS los hehizos de Aquelarre, Indarr también –pero aún no tiene la sabiduría que dan los años- y Birutia muchos. ¿Qué hacen en este agujero? Pronto lo sabremos.

En primer lugar, se dirigirán a Duínez como Jauna (señor, en vasco), sin dar mas explicaciones. Duínez habla euskera (a pesar de ser de Fuente la Higuera), pero prefiere hablar con las brujas (digooo…. mujeres) en castellano, para que podáis comprenderlas. De vez en cuando, sin embargo, frunce el ceño al sorprender algún comentario en euskera entre ellas, aunque os dirá que no lo ha comprendido.

Preguntado por lo de Jauna, Duínez se encogerá de hombros. Al fin y al cabo, su uniforme es el que lleva más galones. Estas mujeres ignorantes habrán pensado que él es el jefe. Aunque los Pj's le atosiguen, Duínez se mostrará reticente a presionarlas (en castellano, parecerá pasar mucho de ellas). No parece ni importarle ni sorprenderle su presencia tan lejos de lo que ahora se llama Vascongadas.

Las mujeres negarán por completo haber estado en Madrid (¡Pues! Ez, ez…) De hecho, tienen una coartada. El mismo día del tiroteo los lugareños jurarán que estaban en el pueblo. Y nadie puede moverse tan rápido…

Los Pj's pueden acercarse a las mujeres de mal rollo, o de forma original y no como siempre. Está claro que ocultan algo… pero no tiene por que ser sus enemigos.

Si se acercan a ellas de buen rollo (dentro de lo relativo, ellas saben que vosotros sabéis que esconden algo y no pueden esperar vuestra confianza), Sorguiñak les confesará el motivo por el que ha venido.
Sea como sea, a Duínez se lo dirá:

Sorguiñak ha venido a morir.

* * *

En un momento dado, los Pj's escucharán unas carcajadas que atruenan todo el pueblo, y parecen venir de la cabaña de las mujeres: Sorguiñak se muere de risa, Birutia (la jovencita) está roja como un tomate, e Indarr parece a punto de estallar de ira.

-¿Qué has hecho? –pregunta, a un punto de las lágrimas, Indarr a Sorgiñak. Ante esto, la anciana redobla sus carcajadas.

-¿Qué va a hacer? –dice la vieja cuando consigue dejár de reír-. Lo mismo que hice yo con tu padre. Lo mismo que hizo mi madre con mi padre. Y lo mismo que tu hiciste y haces cuando puedes, criatura, que todas nos conocemos. Es natural que esté embarazada, y es natural que la vida siga, como sigue el río para ser el mismo. Y además, ese mocito le hará feliz. No llores, mi niña. Y tú no te pongas roja, caramba, que no naciste de un huevo y tu madre y yo tambíen tendríamos que contar.

-No… no quiero que te vayas –llora Indarr-. No me dejes sola.

-Es ley de vida –dice muy bajo Sorguiñak-. Pero siempre todas estaremos contigo.

* * *

"Con las primeras luces de otoño miro al espejo, y veo el rostro de mi padre." Ayer yo era un niño, y hoy tengo la edad que tenía mi padre cuando jugaba conmigo. Mañana moriré, como él murió ayer. Pero no quiero aceptarlo.

Las brujas de Aralar son más sabias que nosotros no por que sepan más, sino por aceptan lo que saben. No hacen como nosotros, que nos mentimos constantemente.

Sorguiñak sabe que su ciclo se cierra. Debe dejar paso a Indarr, como su madre Birutia hace muchos años le dejó paso. Y una nueva Sorguiñak nacerá, y el ciclo se repetirá de nuevo.

Yo tengo miedo.Y me miento por ello.

Sorguiñak, no. Por eso es más sabia que yo. Pero todo eso, es otra historia.

* * *

Sorguiñak es mujer eminentemente práctica, y sabe que ocultando información a los Pj's solo echa piedras en su propio tejado. Si los Pj's actuan con confianza, dentro de la natural reseva ante unas mujeres capaces de teletransportarse a Madrid y liarese a bastonazos con zombies, ella les irá relatando todo lo que sabe.

Si los Pj's se cierran en banda y solo saben emplear la táctica de "habla o tomará la palabra aquí mi nueve milímetros", Sorguiñak se encogerá de hombros y solo les irá pasando la información cuando sea imprescindible (seamos malos, cinco minutos más tarde).

Gaviero no permitirá que nádie haga daño a Sorguiñak. Puede no estar muy seguro de quien es, pero sabe que está a su lado. Duínez también confía en ellas.

Sorguiñak posee toda la información. No tiene por que revelársela toda de golpe a los Pj's. Primero, el módulo sería mucho menos interesante. Se supone que son ellos los que se lo han de currar. Segundo, todo dependerá que la actitud de los Pj's…

Sorguiñak tiene un as en la manga, como servidora –que no sierva- de Marimundoko, la Dama Blanca que encadena al mal. Pero ese si que aún no piensa revelarlo.

* * *

CETME A: Probablemente, el mejor fusil de asalto del mundo… si te has de enfrentar contra un ser de este mundo.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

III. Las vísperas de la batalla

SE LEVANTA UN EJÉRCITO

Los días irán pasando… y una incesante riada de hombres irá llegando al poblado. No hay alojamiento para todos, pero no parece importarles. Son hombres de monte, acostumbrados a dormir al raso.

A medida que vienen, Gaviero en Tierra les va dando las armas "ceremoniales" para la procesión. Cada hombre recibe un recio escudo de roble… y una espada. Sí, he dicho eso, una espada.

Gaviero os explica que las almacenan para cada procesión, y que a medida que se van estropeando las renuevan. ¿Cómo? Gaviero sonríe. "Por ahí". Ya os contaré después como lo hacen…

¿Qué tipo de espadas se entregan? Desde sables de la guerra del francés hasta machetes cubanos. Lo más normal es el famoso sable "a la turca" reglamentario en España desde 1.840 hasta casi nuestros días. 34 pulgadas y media de hoja afilada…

Los hombres se van dividiendo en grupos más o menos de a cinco, bajo el mando de los que parecen sus líderes naturales. A su vez, estos grupos se unen en cuatro podríamos llamar "secciones". Llegado el fin de semana el total de efectivos será de unos doscientos. Diez de ellos montan a caballo, y cargan largas garrochas.

Los hombres han traído consigo provisiones, y a los lugareños no parece dolerles abrir el granero y las bodegas. Van pasando los días…
¿Qué hacéis?

PEDIR REFUERZOS

Es muy posible que los Pj's soliciten refuerzos a Madrid. Ningún problema, estaba previsto. Una sección de Caballeros Legionarios Paracaidistas será lanzada desde dos Junkers Ju 52, 35 paras, lo más duro de los más duro. Estos tipos vienen de las guerras secretas de Africa, y son capaces de saltar desde 80 metros y caer en una moneda de dos reales. Armados con los novísimos fusiles Cetme, son élite entre élite.

Nubes. Nubes extrañas. Hace un momento el día era radiante. Sorguiñak frunce el ceño.
Indarr husmea como un perro asustado, y mira a su madre.

Apenas dos horas después los "Tia Ju" sobrevuelan el valle, buscando un buen lugar para el lanzamiendo. Las puertas se abre, y os parece ver una mano que saluda. Los aviones tienen que volar muy bajo para lanzar por debajo del techo de nubes, pero estos chicos saben hacer su oficio. De repente… ¡Cuidado! Uno de los Junkers hacer un giro inverosímil, como si una corriente de aire lo hubiera arrastrado… y se precipita contra el otro. ¡No! Ambos pierden el control, y caen sobre un bosque cercano.

Cuando los Pj's se acerquen al bosquecillo verán los restos de los aparatos. Entre ellos, los cuerpos de 35 Caballeros Legionarios Paracaidistas. Lo mas duro de lo mas duro…. Que acaba de pasarse al enemigo.

Al cabo de un rato, aparecerá Zagal cubierto de barro. No puede entender como, pues estamos en septiembre, el més mas seco del año. Pero el río está creciendo.Y ha cortado la carretera de Orihuela.

Reunidos en consejo, Sorguiñak meneará la cabeza. Ambos hechos no son casuales. Es la mano del Mal. Por algún motivo no puede atacarnos directamente, quizás confía demasiado en sus fuerzas… pero no quiere que pidamos refuerzos.

VENCER ANTES DE LUCHAR

Aparentemente el Mal puede controlar a los cuerpos de los que han muerto de forma violenta… pero será si hay cuerpo. Una idea sería hacer una pira y quemar los cadáveres de los Guardias Civiles y de los Legionarios.

Otras ideas posibles serían… ¡Pero que hago yo jugando! Si soy solo el que escribe el módulo! Hala, hala, a pensar..

Solo una cosa más: como, desgraciadamente, todos los habitantes de la pobre España de aquellos tiempos, los lugareños tienen experiencia militar.

Lucharon el Africa, en la Guerra Civil, en el Maquis.. en ambos bandos. Ahora, el falangista forma al lado del rojo.

Se han dividido en cinco “seciones”, cada uno a su vez en cuatro “escuadras” de cinco hombres. Son conscientes de que sus conocimiento tácticos son, cuando menos, limitados, y os aceptarían como líderes. Quizás cada uno de los hombres de Duínez podría ponerse al mando de una “Sección”, quizas podrían formar una tropa aparte…

Pero esto ya no me corresponde a mi decirlo.

LLEGA LA HORA

Sea como sea los hombres se pondrán en marcha, nerviosos, con las primeras luces del alba. Cualquier otro día en un par o tres de horas se llega a la Ermita. Hoy el día va a ser largo.

El camino es relativamente estrecho. A un lado barranco, al otro pared. Quizás dos metros de media: hay puntos en los que se ensancha hasta formar una amplia repisa, puntos en los que se convierte casi en un camino de cabras.

La idea de los lugareños es la que sigue: Las cinco secciones avanzarán una tras de otra, separadas unos diez metros (para no ser barridas todas caso de un ataque repentino, pongamos una explosión de algún tipo). Al enfrentarse con el enemigo la primera luchará hasta cuando le sea posible. Cuando se sientan flaquear retrocederán entre las filas de sus compañeros, hasta pasar al final, y la segunda tomará su puesto en vanguardia. La primera sección tiene pues el tiempo que le den las otras cuatro para reorganizarse y pasar a primera línea.

Piensan llegar así hasta el plano donde se alza la ermita. Ya no tendrán la protección de lo estrecho delcamino. A partir de ahí, ya solo queda cargar cincuenta metros, rodeados por todos lados. Cargar como sea, hasta que un hombre honrado ponga el pie sobre la losa.

La caballería marcha detrás. Son diez caballos, que sus jinetes llevan de las riendas. El plan es montar y cargar en el último momento, al llegar al plano de la Ermita, a fin de abrir brecha para que la infantería pueda llegar hasta la losa. Es una misión suicida, pero hoy todas lo son.
En marcha.

Un momento…. ¿Y las mujeres? ¡Han desaparecido! Gaviero parece apesadumbrado, no esperaba esto de ellas, pero Duínez sonríe por lo bajini. Las ha visto salir en la hora fría que precede al alba, cubiertas con túnicas oscuras, por entre los pinos.

IV. Camino de la Ermita

Por fin, el módulo de Aquelarre.

¡LA LUCHA!

Y ahora, mis queridos amigos, empieza el módulo de Aquelarre. Vamos a luchar como en los viejos tiempos. Las balas no afectan a vuestros antepasados. Hay que luchar contra ellos puño sobre hierro contra carne. ¿ya tenías ganas, eh, canalla? Aquelarre del bueno, de toda la vida.

Hay que llegar a la Ermita como sea. Hay que poner el pie de un hombre honrado, donde sea que pueda encontrarse eso hoy en día, encima de la losa. Como hicieron vuestros padres y los padres de vuestros padres… que ahora luchan contra vosotros.

Los Pj’s van a tener que luchar una batalla en plan viejos tiempos. Caballería e infantería entrando en un desfiladero sin capacidad de maniobra, hasta llegar a un campo donde desplegarse. Contra infantería.

¿Te has dado cuenta de que batalla hablamos? ¡Exacto! Tetoburgo.

Septiembre, año 9 D.c. Las legiones romanas de Varo avanzan, sin tomar precauciones de exploradores o escaramuzadores, por los espesos bosques de lo que hoy llamamos Alemania. Los guerrilleros de Hermann der Cherusker les esperan, ocultos entre la maleza. Tres legiones serán masacradas.

Todos los lugareños son valientes. Aquellos que tienen más de cuareinta años ya han luchado en una guerra, en ambos bandos. Y los que tienen menos han luchado en otra, en la de los maquis: bien triscando por las montañas, bien cazando a

los que la prensa del régimen llama “bandoleros”. Van a ser una infantería perfecta…

… pero no saben historia. Mira sino su táctica. Por cierto, Duínez, entre otras cosas, es licenciado. Y además tiene el curso de estado mayor…

Yo soy solo el que escribe esto… quien lo juega son tus jugadores. Aunque me arde la sangre de dar ideas (¡es que me encanta jugar a Aquelarre!) ahora me toca callar y pasarles a ellos la palabra.

Ah, me olvidaba. Por si por algún extraño motivo no os hubiérais dado cuenta, las balas no afectan a vuestro enemigo. Y otra cosa. Los Pj’s pueden tener explosivos o en su defecto solicitarlos…. Pero llamo tu atención sobre un detalle. Pared a la izquierda, barranco a la derecha… no se si es una buena idea provocar una explosión.

Y aquí viene la mano negra del Master. No dudes ens sabotear de forma sucia y ratera cualquier intento de los jugadores de emplear equipo moderno. Escudos, espadas, los hechizos que Sorguiñak tenga bien a autorizar y dos..
Que esto es Aquelarre, leñe.

¿LA LUCHA?

¡Un momento… solo un pequeño detalle!
¿Hay que luchar? No necesariamente. Recuerda la “buenaventura” de la “gitana”. La mano abierta. En ningún sito se ha dicho que haya que derrotar a los Siervos de la Criatura. Ni que haya que luchar contra ellos siquiera.

Solo un hombre honrado debe poner el pie encima de la losa.Un hombre horado…

Veamos. De momento, las mujeres son las únicas que están empleando un poco el cerebro. Han marchado de escaramuza. A su debido tiempo, aparecerán para informar.

Su plan es (ver diagrama) aprovechar la confusión del ataque frontal… para pensar algo. (A ver... se supones que quien tiene que tener las ideas son los jugadores, ¿no?). Pensaban acercarse por la parte alta de la montaña, y aprovechar cualquier distracción de el Mal. Me atrevo a insistir. No se trata (o sí) de liarse a mamporros con los malos. Se trata de llegar hasta la losa.

Pero yo solo escribo este módulo.

DOS PALABRAS SOBRE LOS MALOS

Lugareños y Pj’s deben enfrentarse contra un ejército. Está compuesto por todos aquellos que han muerto de forma violenta en el valle, y cuyo cadaver no ha sido destruido. Encontrán, de moderno a antiguo:

Caballeros legionarios paracaidistas. Unos 30. Poca broma con ellos, la muerte no ha hecho más que aumentar sus malas pulgas.

Guardias Civiles. Si pensaron en destruir los cuerpos, una docena. Si no, ciento veinte. Lo mismo que los anteriores.

Brigadistas internacionales y legionarios, muertos en el lejano infierno… quiero decir, invierno de 1.937. Unos cien.

Una confusa amalgama de soldados decimonónicos, ataviados con andrajos podridos de sus uniformesmulticolores (¡me encantan las palabras polisilábicas y rebuscadas!). Algunos vienen de las guerras napoleónicas, otros de las carlistas. Unos doscientos.

El número de mascaos que un esqueleto puede recibir antes de descomponerse es considerable, pero limitado. Los esqueletos más antiguos van siendo destrozados generación tras generación Apenas son unos cincuenta, forman vestidos con túnicas.

Estos seres son animados –y controlados- por el Mal que mora bajo la losa. A mayor distancia, menos es su control.

Durante el primer kilómetro, pueden encontrar algún enemigo despistado, o escuchar gritos a lo lejos.

Durante el segundo kilómetro los no muertos se limitarán a enfrentarse a los vivos en el camino, táctica Obelix. Vendrán en mogollón, espadas oxidadas, palos y piedras en alto.

En el tercer kilómetro es cuando las cosas se ponen interesantes. El control mental del Mal es lo bastantefuerte como para poder ordenar evoluciones complejas.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Un ejemplo sería: Un grupo de no muertos finge un avance para retirarse ante las primeras acometidas de los lugareños. Si estos se lanzan a la carrera a perseguir a los que huyen, se encontrarán con un ataque lateral desde la altura de la montaña: palos y piedras que caen rodando, seguido de unos no muertos vociferantes.

Al llegar a la explanada es cuando las cosas se ponen duras de verdad. A ambos lados esperan dos grupos numerosos de no muertos. El camino se abre, pero o más de 10 lugareños pueden pasar en fondo..Ahí los esperan.

"Por el valle de la muerte cabalgaron los seiscientos"
"Cañones a la izquierda, cañones a la derecha".

Veamos un pequeño esquema:

1. Ermita. Con la puerta (se abre hacia adentro) y las troneras. Por las troneras no cabe un hombre.

2. Emboscada de los no-muertos, esperando la entrada de los lugareños.

3. Plan de las Brujas: Avanzar por la parte alta del monte e intentar escabullirse hacia la entrada.

4. Problema en el plan de las brujas: Disposición de grupos de no/muertos.

5. Camino por el que piensan venir los lugareños.

6. Un hombre honrado.

Bueeno, bueeno, bueeno.
Mi labor se va acabando.
Ahora empieza la de máster…
¡y los jugadores!

Solo dos palabras.

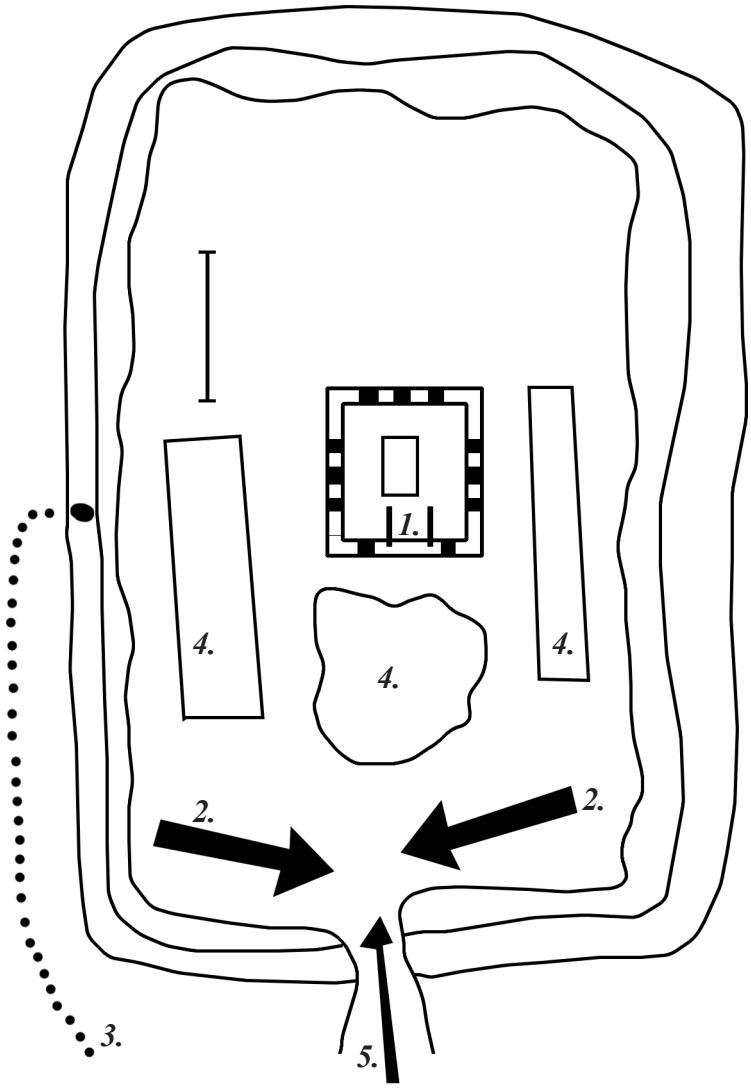
UNA AYUDA ESPIRITUAL

Recordad que las Brujas de Aralar adoran a la Marimundoko…. ¡Y que la ermita está erigida a la Virgen Blanca! ¡¡Es un centro de poder de la Diosa! Madre os puede ofrecer información sobre el tema, Sorguiñak (evidentemente). Y Duínez también. En principio, aquí la magia de las brujas es muy fuerte. Pero se admiten ideas. Recuerda: las brujas tienen TODOS los hechizos. Otra cosa es que sea buena idea invocarlos…

UNA AYUDA TERRENAL

Otro tema más. ¿Alguno ha oído hablar del Credo de la Legión?

"El Espíritu de unión y socorro: A la voz de ¡ A mí La Legión!, sea donde sea, acudirán todos y, con razón o sin ella, defenderán al legionario que pida auxilio".



Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Todo general sabe que hay un sentimiento más fuerte para todo soldado que la patria y la bandera: es el compañero. Soldados que no creen en la guerra arriesgarán su vida sin dudarlo por sus camaradas.

Y muchos de los que luchan contra vosotros son vuestros hermanos de armas.

Me explico: *Muchos lugareños lucharon en el bando Republicano. Algunos murieron, y defienden la Ermita. Otros vivieron, y la atacan.*

Si se encuentran frente a frente, una tirada de IRR puede hacer que el no muerto recuerde. Y una de fe que el vivo le transmita su petición de ayuda .Pero hace falta fe.

Creer en el compañero.Por cierto, los machacas de Duínez son todos… ex legionarios. Que casualidad, como los paras. O como los que lucharon en estos montes durante la Guerra Civil. Pero hace falta fe.

Si pasan la tirada los no muertos se quedarán sin saber que hacer. No atacarán a los Pj's, y caso que algún otro no muerto levante su arma se pondrán delante de ellos. Quizás no sea mala idea entrar gritando "A mi la legión", o "No pasarán"…. Aunque lo que se pretenda justamente sea pasar.

Proceso:
Tirada de suerte por parte del Pj. ¿Me escucha el bicho?
- IMPRESCINDIBLE: Interpretación adecuada.
- Reflexión del máster: ¿Lo ha hecho bien?
- Tirada de IRR del Pj. ¿Seguro que es buena idea esto? ¿Y si le meto?
- Tirada de (atención) RR del bicho: ¡C&%& que es de los mios!

Otra cosa…. ¿Qué pasa cuando alguno (por ejemplo un lugareño) muere? Pues que está muerto, ¿Verdad? ¿Lo pillas?

Si un lugareño cae, veinte minutos después de morir se levantará… contra los suyos. Esto no rige para Duínez y sus muchachos. Su fe es demasiado fuerte.

Y A VER AQUÍ QUIEN OS AYUDA

Un hombre honrado… ¿A que se refiere? Que los jugadores piensen un poco. Düinez lo es, Sorguiñak, Indarr y Birutia también, así como Zagal y Gaviero en Tierra. os Pj's… En fin. Quizás si pasan alguna tiradilla de suerte…

La verdad, es solo para hacerles cavilar. Que no piensen que basta una carga de cabalallería de los lugareños. Que piensen una estrategia currada, mecachis. Cuando empiece el combate Duínez y sus chicos se quitarán los tricornios, y en su lugar se pondrán un curioso gorrillo, como de los que llevan en las heladerías (¡El chapiri de la Legión!)

Duínez y sus muchachos son realmente legionarios. Pertenecen a la Sección de Asalto. (Ojo con lo comentado de las lealtades del turno anterior…). Por cierto, la gorra de Duínez tiene una estrella, como su antigua divisa. Pero esta está sobre una espada sobre un bastón.

¿Fin?

De alguna forma u otra, es de esperar que los Pj's conseguirán que un hombre honrado pise la lápida. Tan pronto como lo hagan, los no muertos marcharán entre los bosques, para volver a sus tumbas. Pero su descanso no será eterno. Dentro de una generación, la Losa volverá a llamarlos…
…o en el módulo siguiente.

* * *

Nota al masater: *Sorguiñak y Duínez morirán en el asalto. Que sea un poco heroico, anda, va, que son PNJ muy currados. Porfa, ni te imaginas de cuantas horas he pasado por Wikipedia para hacerlos…*

"Duínez levanta la espada, y de repente ¡Abre la mano! La hoja cae. Os mira y sonríe, antes de salir corriendo hacia la muralla de no-muertos que bloquea la puerta de la ermita."

"Varias hojas le traspasan, pero…"

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

En fin, ya sabes. Cuando los Pj's se vean superados, que se pongan en medio, reciban el palo, den penita y se lleven el punto heroico. Siempre mola en los módulos. Es necesario que Sorguiñak muera, para que su estirpe siga. Y la muerte de Duínez la encontraremos en el módulo que viene… Aún no hemos terminado con el Mal.

* * *

Ah, una cosa más. Casi me olvidaba. Porfa, porfa, disfrutad jugando esto tanto como yo disfruté escribiéndolo.

MAPA

Un momento perfecto para situarnos.

1.- Alberca del Tremedal. Unida con Orihuela por una pista forestal por el que un REO puede aventurarse… poquito a poco. Orihuela está a 1.447 metros sobre el nivel del mar, Alberca a 1.800 metros. Las zonas en verde en el mapa son bosque denso de pinos. ¿Cómo de denso? Una ardilla puede atravesarlo sin tocar el suelo. Hay abundantes fuentes que forman el nacimiento del rio Gallo.

2.- Ermita. A unos 3 km. de mal camino de Alberca, un poco menos a vuelo de pájaro pero impracticable.Se puede llegar desde Alberca a campo a través, claro está, se por la parte superior o por la parte inferior de la ladera. Eso si, en fi la de a uno y con mucho cuidadito: Aquí campo a través quiere decir precisamente eso.

3.- Punto donde podrían situar el repetidor de radio. 500 metros en línea recta, algo más de una buena senda, aunque estrecha y empinada. Un hombre corpulento puede acarrerar los 20 kilos de una de las baterías de camión que alimentan al repetidor, pero no le pidas los cinco kilos del fusil, el casco…

4.- Orihuela del Tremedal. Ultimo pueblo "civilizado" (Carretera, teléfono…)

Partida para Aquelarre
LA PROCESIÓN
por Miguel Aceytuno

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LA CACERÍA

Un módulo ambientado entre la Baja Edad Media y... Alien vs Predator...

por Albert Tarrés

Introducción

Módulo para 4-6 pjs muy experimentados en armas y mejor conconocimientos mágicos, que toda ayuda es poca….

Hace falta introducirlo poco a poco y con la ayuda de PNJs que vayan dando profundidad a las pistas. Todas estas pistas vendrán marcadas entre comillas.
A discreción del Máster ir introduciendolas.
No es imprescindible hacerlo por el orden escrito.
Este es un modulo pensado para adaptarlo en la zona que quieras y para insertar entre aventuras, ideal para intercalar en un campaña y en ese caso los PJ no sabrán ni de dónde les bajas las castañas… hasta que sepan que es lo que pasa realmente.

NOTA PARA EL DJ:
DIFICULTAD PARA LOS PJ MUY ALTA.
Donde ese Pj que siempre te toca las pelot** tiene la oportunidad de "DESCANSAR EN PAZ" (de máster a máster… tu ya me entiendes, no?)

1. El Inicio - La Ola de Calor

El que no supere un RESx3 no puede ponerse las ropas gruesas y solo podrá llevar ropas normales = -1 a les prot. (para los listillos que se suman las protecciones… que se que sois muchos ;-))
Si algún Pj igualmente las lleva -25% a todas las competencias de habilidad i agilidad

(HACE MUCHO CALOR)

Hay una terrible ola de calor en la ciudad, los ancianos se quejan hacía muchos años que no se pasaba tanta calor y que la última vez que pasó, ese año murió mucha gente de forma muy extraña por culpa de que :

"el diablo salió de las calderas del infierno a cazar almas en la superficie para llenar el inframundo de nuevas víctimas".

NOTA: INTRODUCIR LOS SIGUIENTES ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN A DISCRECIÓN DEL MASTER. A SER POSIBLE POCO A POCO Y OBSERVAREIS COMO CRECE LA TENSIÓN Y TARDARÁN EN ENTENDER LO QUE LES VIENE ENCIMA.

Elementos de ambientación para introducirse en la trama del módulo:

ESCENA 1: A medida que se acercan los Pjs a un lugar a determinar por el DJ según le convenga, se estará formando un corrillo de gente que al acercase y con mucha facilidad, los Pjs oirán: "Santa Madre de Dios" comentan santiguándose al comentar lo que recuerdan de sus abuelos (con mucho terror). Tiradas de Psicología +25% para saber que están totalmente aterrados al recordad la idea.

ESCENA 2: Si se invita a unas copas el veterano de la guardia que habrá en la taberna explicará entre copas lo que recuerda de cuando era pequeño y su padre era el novato de las patrullas de eso hace ya unos 40 años...:
-"Yo era un mozo que ya iba para hombre y recuerdo haber visto a mi padre muy asustado y comentando, en casa con otros guardias, lo siguiente:"

"Pero qué diablos ha pasado aquí?"

"Yo conocía a estos soldados, y eran muy buenos, fuertes y experimentados.... no es forma de morir para un soldado lo que sufrieron esos desgraciados..."

" Además es muy extraño, debieron sentir pánico, dispararon con sus ballestas en todas direcciones..."

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

"No me creo que esos hombres cayeran en una emboscada.... además el señor había conseguido que los pasos y caminos fueran casi seguros con sus patrullas…"

"Yo tampoco, no encontramos una sola huella que no fuera delos muertos..."

"Esto no tiene ningún sentido... Y el resto de los hombres del sargento de la guardia?!!!"

"No hay el menor rastro de ellos, sencillamente han desaparecido"

-"Y esa conversación me quedó gravada a fuego en la cabeza yahora me ha vuelto al ver que estamos en una ola de calor como la esos días"

2. El Demonio de el calor, dicen los más ancianos….

ESCENA 3: Durante una noche en los Pjs se enterarán que ha desaparecido gente del barrio, todos ellos han ido en un momento u otro al bosque y no han regresado.
Y además con cierta facilidad se percatarán de la preocupación, flotante en el ambiente, de la gente y se podrán oír los siguiente comentarios, (Alguna tiradita de escuchar o si deciden entrar en las conversaciones algún psicología para corroborar las afirmaciones de la gente…)
(El soldado que explique esa historia se irá emborrachando hasta caer totalmente KO…, los demás no sabrán ningún detalle más que lo dicho por el borracho)

"Recuerdo aquel explorador que tenía el favor del señor"

"El Sargento de la patrulla lo respetaba porque tenía un sexto sentido que lo advertía del peligro. De tal forma que salvaron la vida en varias ocasiones de caer en emboscadas de bandidos o batidas de exploración moriscas en sus incursiones a estas tierras y poco antes de empezar todo, un día durante una patrulla se adelantó al grupo y lo encontraron en un claro totalmente inmóvil con su ballesta en la mano y mirando al bosque..."

"El sargento al ver eso mandó a su patrulla que tomaran posición de cobertura alrededor suyo a cubierto de lo que fuera que encontró Bernat y con mucha precaución se le acerco....
-Bernat que pasa? BERNAT QUE DIABLOS TE PASA?!...
-En esos árboles hay algo.....
- Y que puede ser? - le pregunto el sargento....
Al final entre sudores fríos Bernat le contestó al sargento...
-No será nada señor...

Y bajó la cabeza con una expresión de alguien que sabe que va a morir...."
Fue muy inquietante... porque Bernat tenía ese sentido suyo del peligro que ponía los pelos de punta... y una vez se adelantó ya no lo vimos más… solo se oyó un terrible grito… ni cuerpo, ni huellas, ni rastro de nada…

ESCENA 4: *"Recuerdas cuando un grupo de soldados estaban siguiendo el rastro de una ladronzuela encontraron a la mujer llena de sangre y unos restos que ni siquiera supieron si eran de personas hasta que vieron que eran vísceras humanas u un montón de armas, escudos y trozos de armadura esparcidas por el suelo (equipamiento estándar de los soldados de la guardia)?"*

"Sí, lo recuerdo, y la mujer no volvió a abrir la boca si no era por decir siempre lo mismo....
POR DIOS BENDITO..... presa del terror hasta que murió tiempo más tarde."

"Nunca consiguieron que explicara nada coherente...."

"y los soldados nunca fueron encontrados… bueno lo dedentro si (las vísceras)… lo de fuera no…"

ESCENA 5: *"A mí me explicaron que Bernat antes de la última misión en la que murió le encontraron bebiendo en la cantina y le preguntaron qué te pasa? Y él respondió Tengo miedo.... Mentira, tú no tienes miedo a ningún hombre.... Ahí fuera hay algo que nos está esperando y no es ningún hombre....vamos a morir todos...."*

Y al día siguiente empezó la masacre del diablo.

Una vez tengas toda la ambientación hecha ya podemos ir entrando al tajo de la historia.

3. Contacto!!!!!!!….

Continuarán el ritmo de desaparecidos provocando nerviosismo entre los ciudadanos. Todos tendrán el mismo elemento en común, han ido al bosque y no han regresado. La zona del bosque dónde desaparece la gente es de las pocas con buena caza que no tienen restricción por ser coto del señor de la zona y además abunda la leña para el invierno.

Es un bosque muy grande y profundo, con muchos caminitos formados por los lugareños en sus ir y venir. La ola de calor ha empeorado a límites que son inaguantables, empiezan los problemas en la pueblo, se estropea la carne en los mercados, el pescado no aguanta fresco casi nada sin pudrirse deprisa, la cerveza y el vino se agrian. La salubridad de la ciudad está en peligro... por suerte los ancianos dicen que la última vez llegados a este punto no duró demasiado... pero lo peor no será el calor de estos días... dirán que lo más malo está por llegar ya que en este mismo punto fue cuando empezaron las muertes y mutilaciones.

Si los PJ se escaquean del tema… Pues nada en unos días irá refrescando paulatinamente y se enterarán que se ha perdido un par de patrullas de la guardia y que han organizado una batida en el bosque sin encontrar nada más que los pertrechos destrozados de los guardias y mucha sangre alrededor… signos de lucha (solo de los soldados) y disparos de ballesta en todas direcciones… y nada mas…

Y pasados unos días habrá mucha gente que verá una luz que se aleja desde detrás de la montaña tras el bosque hasta el fin del horizonte (la señal que la maldición se aleja.. dirán algunos, los arcángeles han dado cuenta del demonio y vuelven al cielo dirán otros) y para estos PJs fin del modulo. – Tirar 2D6 para determinar el nº de lugareños que han desaparecido y tirar 2D6 para determinar el nº de soldados de la guardia que no han regresado de las patrullas- La suma de las dos tiradas será en nº de puntos negativos de experiencia que ganarán los Pj por evadir la aventura y que se compensarán con los del siguiente módulo que jueguen. (Siempre a discreción del DJ).

Maneras de enganchar a los PJs con el tema:

1) Suculenta recompensa ofrecida por un rico burgués de la ciudad a quién le ha desaparecido su hija (según dicen una de las más bellas de la zona…). La recompensa puede ir reforzada con trato de favor al comprar con los comerciantes de la zona o incluso reequiparlos con lo necesario para proseguir (armas, ropas, raciones de viaje, carruaje y mula de tiro, cueros con refuerzos, cascos y escudos…)

2) En caso de tener amigos, conocidos o familiares en la zonase puede usar la desaparición de alguien muy cercano aestos o incluso uno de ellos para que tengan ganas de ir a buscarle.

3) Si tus Pjs son los típicos “valientes que todo lo resuelven” de la zona, que los lugareños les hagan una petición popular mientras están en el mercadillo o comiendo en la taberna… o en cualquier sitio público donde les sea aun más difícil de rechazar la petición de auxilio popular.

4) Cualquier combinación de las anteriores o otra no expuesta o alguna improvisación sobre la marcha que sea un buen gancho para que les llame la atención poderosamente.

Sea una u otra la manera de que se enganchen al tema siempre habrá un leñador que se ofrecerá de guía para llevarlos hasta el último lugar por donde entraron al bosque los desaparecidos en cuestión. Este los guiará y los dejará una vez hayan entrado por el camino correcto del bosque.

NOTA PARA EL DJ: usa este leñador para que no se desvíen y vayan directos al caminito que lleva a la cueva Al internarse en el bosque los Pjs pueden descubrir (tiradas por rastrear) que muchos animales han salido corriendo en el sentido contrario al que llevan ellos internándose.

ENCUENTROS EN EL BOSQUE

Tirar por encuentros 1D10:

1. Nada

2. Un oso muy nervioso
(75% que ataque al grupo)

3. Nada

4. Un grupo de lobos huyendo
(25% que ataquen al grupo)

5. Un jabalí asustado
(50% que ataque al grupo)

6. Encuentro 2, 4 y 5 simultáneamente

7. Un cuerpo humano colgado de un árbol boca abajo sin cabeza

8. Nada

9. Nada

0. Haz repetir la tirada una vez más con cara de circunstancias y elige el encuentro que quieras con el 7 al finalizar.

Para aumentar el nivel de tensión en el grupo de PJs, ves haciendo alguna que otra tiradita detrás de las tablas acompañado de alguna mirada y silencio sentenciador.
Cuando ya están en lo profundo del bosque con una tirada de Escuchar se percataran del silencio tan fuera de lo común que los rodea (si la tirada es un crítico, indica que solo puede ser la ausencia total de caza ya que los animales deben haberse asustado y huido de la zona).

Poco después el que supere una tirada de suerte será testigo de los ojos del Predator (Solamente se ven dos ojos amarillo-verdosos ya que el Predator tiene el camuflaje activado), y si el avistamiento lo hacen solos mejor. En el caso que el o los PJ reaccionen violentamente contra el Predator, este actuará despreciando al grupo, no los considera un verdadero reto de caza y no hay honor en matarlos (ver apéndices).

Saltará a la parte alta de los árboles para irse, todo intento de agresión tendrá un -75% (ver apéndices - explicación poderes especiales). Si aún así lograran herirlo (con una flecha por ejemplo), el Predator disparará con el cañón de plasma y destruirá el arma con la que se le ha atacado pero ante la sorpresa se retirará para curar la herida y posteriormente su intención será estudiar al grupo para reconsiderar si pueden ser o no una presa digna para la caza.

Con un seguir rastros +25% detectarán por donde se internaron los desaparecidos. Llegarán a un claro del bosque y se encontrarán un árbol donde cuelgan tres cuerpos (uno con la piel arrancada de cintura para arriba, al otro le falta la columna y la cabeza, el tercera esta destripado) y hay una charca de sangre en el suelo. Podrán oír al Predator con una tirada de escuchar -25% (el ruido que hace el Predator es ese krkrkrkr que hace al hacer vibrar su doble mandíbula, es un sonido característico de cuando están al acecho y la presa parece digna de ser cazada).

Hay un rastro muy evidente de lucha sin cuartel pero sin más rastros que los de los muertos, disparos de ballesta en todas direcciones, armaduras destrozadas y cortadas, armas partidas…

El único rastro que queda lleva directamente a la cueva.

4. La Cueva

Lo que no saben del Pjs es que el Predator ha llegado a la zona hace unos días y ha buscado una cueva profunda donde poner los huevos que trae en su nave y captura humanos para inmovilizarlos delante de los huevos para que salgan los Abrazacaras y los infesten.

Una vez los aliens Revientapechos “nacen” les ha proporcionado múltiples piezas de caza para que se alimenten y se desarrollen y así tener presas para cazar.

Mientras tanto ha practicado con los soldados de la patrulla y ha usado a los pueblerinos que se han acercado demasiado y a otros animales del bosque que ha cazado para alimentar a los aliens y no nos engañemos eso era su precalentamiento…. ;-)

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

En la secuencia de la partida tenemos que:

Una vez los Pjs entran al bosque, los animales de caza ya se han percatado del peligro y por eso están huyendo.

El Predator, que aún no se ha decidido sobre el grupo de Pjs (o sea que no tiene de momento, ninguna intención de matarlos) sigue estando al acecho.

Los Pjs solo podrán detectar su presencia con algún crítico.

Los Pj encontraran la cueva donde se refugian los aliens.

Los eventos en la cueva serán:

1) Sala con huevos, humanos y uno de ellos con un abrazacaras enganchado. Otro estará despertando (huésped de embrión) y habrá un abrazacaras muerto en la sala.
Descripción sugerida para el abrazacaras: *"especie de escorpión de color muy pálido que se mueve rápido como un demonio"*

2) Ataque de Abrazacaras al grupo (se abre un huevo medio oculto en un rincón de la sala)

3) A la muerte del Abrazacaras esta lanza grito de socorro y acudirá un guerrero joven. El guerrero joven se cebará contra el PJ que haya matado al abrazacaras.

4) Nacimiento del Revientapechos. Esto necesita de una tirada de Templanza para poder soportar la escena del pecho explotando y ver cómo surge un pequeño monstruo asesino de su interior. Rápidamente huirá al interior de la cueva.
Descripción sugerida para el Revientapechos: *"especie de serpiente que chilla muy fuerte y con dientes como de tiburón, solo cuando empieza a moverse una vez fuera del cuerpo del que ha salido adviertes que también tiene extremidades que le permiten moverse todavía más rápido que el escorpión que habeis visto antes"*

5) Si vencen al guerrero joven, este en su último esfuerzor hará un salvaje grito de agonía (como el del Abrazacaras pero mucho más fuerte) Aparecerá el guerrero adulto.
Descripción sugerida para el alien guerrero: *"enorme criatura de cabeza alargada que ruge como un gato cuando bufa pero con un sonido mucho más fuerte, tiene piel muy oscura con muchas protuberancias en la espalda y algo que llama mucho la atención es que no para de soltar babas"*
Recomiendo hacer lanzar los dados y el que saque la tirada más baja del grupo le pasas una nota que diga:
"si en lugar de tu Pj, fueras tu el que está en esa sala jurarías que eso es un alien como el de las pelis…." Pero esto, es opcional, por supuesto….

6) Aparición en escena del Predator que ignorando inicialmente a los humanos (tiene visor ajustado a detectar aliens) se descamufl a (el camufl aje solo es efectivo contra humanos, los aliens lo ven igualmente al predator) y se lanza en combate singular contra el guerrero adulto. Vencerá pero recibiendo serias heridas.
Esta entrada en escena y la lucha provocará un derrumbamiento (el combate cuerpo a cuerpo es muy salvaje y violento, golpeando las columnas de estalactitas que ayudan a sustentar el techo de parte de la cueva) de la entrada que no dejará huir a los PJ (unos disparos del cañón del predator deberían bastar para empujarlos hacia donde deben) y deben adentrarse (hay corriente de aire… hay una salida).

Si llegados a este punto aún no han descubierto contra que luchan, procura que confundan al Predator con un demonio menor y observa sus caras cuando les digas que ese demonio acaba de disparar un blasterazo con su cañon de plasma del hombro….

Si lo prefieres más peliculero puedes atribuir el derrumbe a un zarpazo del alien contra el Predator que al esquivar su ataque no puede evitar que golpee su arma de plasma del hombro y este se dispara destrozando alguna columna cercana a la entrada y empieza el derrumbamiento.

Tomando partido en la batalla

Pero como esto es rol y no una película puede ser que los Pjs te actúen de otro modo, como por ejemplo:

Si los Pjs deciden atacar al alien ayudando al Predator

El predator luchará con el alien y permitirá que los Pjs luchen, pero hasta que no lo hieran los dejará absolutamente a su suerte. Si hieren al alien y no se demuestran hostilidad en su contra los tratará como a cazadores y les dará la oportunidad de luchar por su honor. El predator acabará venciendo el combate recibiendo heridas de consideración.

Una vez ganado el combate, el Predator asistirá a los Pjs con su medikit que automáticamente los restaurará la mitad de las heridas recibidas en ese combate.

Seguidamente caerá victima de sus propias heridas aunque no parecían tan graves… El hecho es que empezará a convulsionar salvajemente hasta que le reviente el pecho saliendo un alien revientapechos mas grande que el visto anteriormente (tiene ADN predator en el) que quedará desintegrado por el disparo de un blaster de uno de los 4 predators que se descamuflarán en la sala y recogerán con todos los honores al Predator que hay en el suelo.

Antes de desaparecer camuflándose de nuevo se acercarán a los Pjs y les ofrecerán un arcón que contendrá los mismos objetos que podrían encontrar en la cueva de Koldo (Ver final del módulo), evidentemente si reciben el arcón no hallarán el túnel que lleva a la cueva acondicionada del final del túnel.

Si los Pjs deciden atacar al Predator ayudando al alien

Aquí si que te digo… "son tus PJs… son tus problemas…" o sea, suponiendo que venzan al Predator, el alien no dejará en ningún momento de mostrarse mortalmente hostil… además si algún Pj se le pone al alcanze mientras luchan con el predator, el alien los atacará sin piedad…

Y no olvides que pasa si el Predator muere en combate (ver al final modulo el apartado "Que pasa si los Pjs matan al Predator?" = secuencia automática de autodestrucción…)

Si algún Pj decide luchar con el alien para poder cubrir la retirada del resto de compañeros

Concede una muerte lo más gloriosa que te permitan las circunstancias y facilita que la heroica muerte sirva para permitir huir al grupo.

NOTA: Al autor de este módulo le gustaría que con la creación de nuevo personaje del jugador se le concedieran el doble de puntos de aprendizaje y un Orgullo de 1 o 2 puntos según lo bien que haya llevado a cabo la acción de sacrificarse sin que tenga que aplicarse esos puntos en vergüenzas.

7) Encontrarán al Revientapechos,en un rincón, se mostrará muy agresivo, el hambre que sienten en esta etapa es voraz ya que deben alimentarse para crecer y hacer su mutación a guerrero (Ver apéndices), a la menor oportunidad atacará.

NOTA: Cada ataque que haga con éxito le regenera puntos de vida del orden 2 a 1 – cada dos puntos de daño que haga al morder recupera uno de vida si le falta alguno.

8) El fragor del combate no dejará de oírse mientras avanzan huyendo del derrumbe de la cueva (el que falle una suerte +25% le cae una roca encima que le hará 1D4 de daño, posteriormente los Pjs estarán más atentos a las rocas que les puedan caer y les puedes aplicar alguna tiradita a esquivar si lo crees necesario – Recomiendo aplicar la solución de las rocas si es necesario para seguir empujando a los Pj a que avancen)

9) La salida pasa por dejarse llevar por una corriente subterránea.

NOTA PARA EL DJ: Ojo a las armaduras, si se lo han currado un poco dales la opción de hacer algo para no tener que abandonarlas, como hacer un fardo con alguna capa o poner el escudo boca arriba en el agua cargarlo con la cota de malla o los cueros con refuerzos… tu mismo.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Empuja a los Pj al agua con más temblores consecuencia del terrible combate en la entrada de la cueva o más caídas de rocas (no hace falta que cada roca haga daño… ajustar a las circunstancias…. Aunque siempre puede ser útil para convencer a ese Pj que siempre tenemos en la mesa que se resiste a seguir los “consejos”… JE JE.)

10) Al zambullirse en el agua para pasar un paso sumergido (tirada de nadar +25% para superar el paso sumergido sin problemas en caso de llevar algún fardo extra como una cota de malla plegada sobre el escudo por ejemplo) llegamos a una cueva que tiene luz natural que entra a través de una pequeña catarata que oculta la existencia de la misma.

Es una gran sala donde se nota que alguien la usó años atrás para ocultarse aquí entre las montañas. Hay una serie de pequeñas habitaciones montadas que aprovechan la forma de las cuevas. En una de ellas hay una interesante sala donde se nota que estuvo un alquimista o mago instalado. Se encuentra un diario muy estropeado en el que se pueden leer las memorias de un mago de Euskadi, su autor es Koldo de Ituriotz y en él se relatan los experimentos que hizo durante un par de años alejado de todo, hay un cofre cubierto de polvo y escondido entre las sombras y tapado por alguna que otra piedra y musgo (tirada de otear para encontrarlo).

Está cerrado, se puede abrir con una tirada de abrir cerraduras o forzarla con una tirada de FUEx2 si lo hace un solo PJ o una tirada de FUEx4 si lo hacen dos Pjs o más. En el interior hay el tesoro de monedas y una espada envuelta en una tela de terciopelo rojo que está atada con cordel de seda azul (la espada corta - mirar descripción en El tesoro de Koldo).

TESORO DE KOLDO

Memorias de Koldo: Con estas memorias se aprende a mejorar el método de trabajo y conocimientos pero no contiene formulas ni hechizos.
Escrito en Castellano, enseñar 45%. Alquimia +20% máximo 80%, Con Vegetal, animal y mineral +15% máximo 75%.

Tesoro en monedas: 500 + 2D100 Croats de plata y 50 +2D10 Florines de oro (moneda de la corona de Aragón. 1 Florín=33 maravedís, 1 Croat=3 maravedís). Una bonita cantidad.

Instrumental alquímico: para crear pociones y ungüentos de calidad que otorgarán un magnífico +15% a las tiradas de Alquimia para la preparación de pociones y ungüentos.

Libro de Postrimerías: Escrito en Árabe, enseñar 30%, +25P Ap. Conocimiento Mágico con máximo de 100%.
Contiene los Conjuros: Arma Inquebrantable, Arma invicta, Piel de Lobo, Manto de Sombras, Talismán de Protección y Leche de Sapiencia.

Espada corta: Antigua espada que perteneció a Koldo, en la que aplicó muchos de sus conocimientos de alquimia, artesanía y magia. A la práctica:
-Fabricada con acero filosófico (produce 1 punto más de daño), el daño base del arma es de 1D6+2.
-Tiene atado un talismán de arma invicta.
-Es extraordinariamente ligera (FUE mínima para usarla es 5 y no 8).
-El equilibrado del arma es perfecto y la hace más fácil de usar (+5% bonus a la competencia de uso del arma).
-El arma ha sido forjada una y otra vez (como las katanas japonesas) proceso en el que el acero ha sido tan compactado que a todos los efectos se tratará como irrompible sin que por eso sea considerada como mágica.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Y QUÈ HAGO SI EN LA PARTIDA PASA…?

Qué pasa si los Pjs utilizan magia contra los aliens o el Predator?

En el caso que los Pjs usen la magia contra estas criaturas se encontraran que la magia no siempre resultará efectiva en ellos. La explicación la encontramos en el origen de las criaturas, al no pertenecer a nuestro mundo, la magia lanzada directamente contra ellos no tendrá ningún efecto (por ejemplo: Inmovilización o Alma de estatua), por otra parte si la magia tiene un puente material de nuestro mundo si que los afectará (por ejemplo: Arma invencible o Arma Invicta). En el segundo
caso si tiene efecto por que la magia se transmite a través del metal del arma (material de nuestro mundo) hasta el cuerpo del alien o del predator (criatura que no pertenece a nuestro mundo)

Qué pasa si los Pjs matan al Predator?

Si durante el combate el Predator cae muerto, automáticamente se activará un mini-dispositivo de autodestrucción al detectar que los signos vitales del Predator indican la muerte del sujeto. Será una terrible explosión que provocará un derrumbe total allá donde haga detonación. Todo rastro del cuerpo alienígena del Predator y su tecnología desaparecerá. Automáticamente la nave del Predator entrará en piloto automático y emprenderá rumbo a casa.

Qué pasa si los Pjs matan un alien?

Si los Pjs en algún momento matan un alien que te hagan una tirada del tipo CULx5 para que se les ocurra que hay dos partes del alien que pueden ser muy útiles. El cráneo del alien y la cola del alien.

ESCUDO ALIEN: Con el cráneo del alien se pueden fabricar un escudo. Este proceso solamente se podrá llevar a cabo por alguien con una Artesanía con un mínimo de un 75%, en caso de hacer un escudo este será totalmente inmune a los ácidos y será de una dureza de 200 como si fuera un escudo Tarja pero con requisitos y malus como un escudo de Madera (página 140 manual tercera edición).

ARMA ALIEN: Con la cola del alien se puede fabricar un arma del tipo daga, espada o lanza. La cola de alien se puede trabajar con un artesanía mínimo de 75% para adaptarla como punta de lanza o para forjar una espada corta. Para hacer espada larga hay un malus de 15% en el proceso por el hecho de tener que hacerle un mango más largo y mucho más difícil de equilibrar respecto el peso de la hoja del arma.

Comparativa del daño entre armas normales i armas fabricadas con la cola del alien

Tipo de Arma	Daño base normal	Daño con cola de alien
Espada corta	1D6+1	1D4+3(*)
Espada normal	1D8+1	1D6+3(*)
Lanza corta	1D6+1	1D4+3(*)

(*)Estas armas además al tocar al oponente actuará como si el atacado tuviera un punto menos de armadura.

Atando cabos

Corrige los detalles del modulo según tus necesidades…

Ejemplo 1: si estás en el Al Ándalus, en lugar de llamar Bernat al explorador citado en la escenas de ambientación llámalo Yussuf…

Ejemplo 2: si no hay mucha montaña y no sabes de donde sacar la cueva, ubica el capítulo de la cueva en unas abandonadas ruinas de una fortaleza abandonada y medio olvidada por los lugareños…

Ejemplo 3: si los Pjs necesitan un reto mayor añade algún guerrero joven más antes de la llegada del guerrero adulto… repásate las hojas de personaje de tus jugadores antes de incrementar la dificultad…

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Recompensas y Puntos de aprendizaje

Si pasan de la aventura calcular los puntos de aprendizaje negativos según sección:
"Si los PJ se escaquean del tema" dentro del apartado: **3. Contacto!!!!!!!….**

Llegar al refugio del mago Koldo 60 P.Ap.

Valentía o buena interpretación Hasta 15 p. Ap

Hacer lo correcto con los soldados y lugareños encontrados muertos o no hasta 15 P Ap. (que a mí me mataron a los de las cuevas... "por si acaso"… "No sea que tengan a uno de esos dentro"…)

NOTA PARA EL DJ: A discreción del DJ estas cuevas pueden ser un buen escondite para los PJs, necesitarían de varias jornadas de reacondicionamiento para ser un lugar donde vivir. Si has utilizado este módulo en una campaña esta posibilidad te puede ser muy útil como posible cuartel de tu grupo de Pjs. Ahí queda eso.

APÉNDICE 1: Yautjas

MODO DE VIDA

Los depredadores o Yautja como se autodenominan son una raza tecnológicamente avanzada de cazadores que no tiene clemencia sobre las otras razas, nacen para llegar a ser grandes Yautja y viven para la cacería. En general los Yautja no participan en grandes guerras, en su lugar atacan a otras razas por pura diversión, como parte de su particular cacería. Se consideran el escalón más alto de la cadena alimenticia y probablemente lo sean, es por ello se surcan las galaxias en busca de piezas dignas contra las que luchar y trofeos que recoger para aumentar así su rango social y llegar a convertirse en Honorables Primarcas o Arbitradores.

FISIOLOGÍA YAUTJA

Una de las principales diferencias entre los Depredadores (Yautja) y los humanos es su longevidad, se calcula que estos suelen vivir unos tres siglos, aunque algunos individuos excepcionales se cree que han llegado a vivir mucho más tiempo, e incluso se rumorea que la ingesta de carne de Yautja aumenta la longevidad.

Sin embargo, los Yautja ancianos no son necesariamente decrépitos y enfermizos, de hecho conservan un estado de salud normal hasta que les llega la muerte, si bien no son posiblemente tan fuertes ni hábiles como lo fueron de jóvenes.

Su altura media está entre los 2 y los 2'5 m y suelen pesar unos 170 Kg de pura masa muscular. Por su parte las hembras suelen ser incluso más altas que los machos, más fuertes y, a menudo, más inteligentes y astutas.

Los Yautja son criaturas de sangre fría cuya temperatura corporal es la misma que la del ambiente que le rodea, así que el uso de infrarojos no es efectivo para verlos (estén camufl ados o no).

Su piel es reptiliana y presenta diseños moteados por colores tales como el rojo, el verde o el amarillo, mientras que sus ojos presentan diferentes tonos de verdes y amarillos. Su constitución es similar a la de un humano fornido de hombros anchos y grandes bíceps, aunque son más fi brosos y apenas tienen grasa, debido a su estilo de vida depredador y a su dieta.

Asimismo, sus cráneos son más gruesos que los humanos y su espalda está fuertemente reforzada por huesos. También presentan unas uñas largas, negras y afiladas, y a diferencia de los humanos sólo poseen cuatro dedos en sus pies.

Pero posiblemente el elemento más característico de los Yautja son sus dos pares de mandíbulas retractiles, bajo las cuales se ocultan los dientes internos y cuya función es principalmente comunicativa, ya que a diferencia de los primates no poseen músculos faciales muy expresivos.

Pueden saltar en vertical hasta 3 veces su altura y dejarse caer hasta 10 veces su altura sin sufrir ningún daño. Además, su singular constitución les permite resistir grandes temperaturas (el agua hirviendo les resulta incomoda tras 5 minutos de inmersión) y son prácticamente inmunes a la electricidad y las radiaciones.

A menudo, su velocidad de reacción les permite evadir los impactos de las balas si las ven venir o, en cualquier caso, pueden, debido a su piel especialmente dura, resistir los impactos de proyectiles de pequeño calibre.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Su sangre es de un tono verde fosforescente, posiblemente debido a que los portadores de oxigeno en su hemoglobina son distintos a los humanos y está basada en el carbono. Mientras los humanos utilizan hierro para ligar las moléculas de oxigeno, los Yautja deben usar cobre o algo similar a él. Así, su sangre sirve además para neutralizar los efectos cáusticos de las sustancias ácidas.

La atmósfera de los Yautja presenta una composición diferente a la terrestre, similar a la que existía en la Tierra hace millones de años, por ello los Yautja respiran más metano, además de un 1% más de oxígeno y un 4% más de nitrógeno que los humanos. Un Yautja puede adaptarse a otras atmósferas de composición similar, pero podrán sobrevivir bajo estas condiciones un máximo de una semana sin utilizar sistemas de respiración asistida (como el proporcionado por sus Máscaras).

También son capaces de aguantar su respiración durante varios minutos sin demasiada difi cultad. La cacería es la piedra angular de la sociedad Yautja. Un guerrero debe cazar siempre de acuerdo al Código de Honor para llegar a ser un auténtico Yautja.

El Yautja caza para ganar prestigio y honor en su sociedad. Hay una variedad de armas prescritas para la cacería de las diferentes presas, además de varios tipos de armaduras. La tecnología armamentística de esta raza es mucho más avanzada, pero este arsenal está conformado por armas “tradicionales”, que se utilizan para recordar su pasado guerrero.

Es por ello que aún se usan armas punzos cortantes aunque son combinadas con algunas armas de energía. La mayoría de las armas más destructivas no se permiten en las Cacerías, aunque si se utilizan en las guerras.

Mientras más anciano es un Yautja menos a favor del uso de armas a distancia estará. Cualquier Yautja puede disparar a una criatura hasta la muerte, pero un autentico guerrero lo matará con sus cuchillas y sus manos desnudas.

Por la misma razón, no todos utilizan los Mantos de Camuflaje cuando cazan.

Los auténticos valientes (¿estúpidos?) cazan a sus presas con la única ayuda de sus cuchillas Kaitip.

Su conducta se rige por el siguiente código de honor del cazador.

CODIGO DE HONOR

1) No dañar nunca a ningún inocente. Aquellos quienes no dañan no deberían ser dañados.

2) No cazar nunca a hembras embarazadas o jóvenes. Esto es para asegurar la continuación de las especies.

3) Cuando se cace para comer, caza siempre a los más débiles. Esto es para purificar la línea de las especies.

4) Cuando caces por trofeo, coge solamente la presa que te ofrece deporte, o peligro o dificultad técnica.

5) Nunca reclames la muerte de otro como tuya. Hacer eso es arriesgarse a la cólera de su dueño legítimo.

6) Si la presa es herida por otro cazador, y el animal está muriendo sin deportividad, muestra honor a la muerte del otro. Si la caza todavía muestra deportividad, puede ser un trofeo.

7) No disfrutes de la caza de otro, o caces en su territorio sin su permiso. Todos los trofeos obtenidos de esta manera son trofeos robados y serán devueltos a su dueño legítimo.

8) Aquellos quienes te venzan en una caza limpia y te muestren su compasión serán considerados nuestros iguales. Debes matarlos a ellos y a ti-mismo, o adoptarlos como tus Pupilos de Honor, con las responsabilidades que ello conlleva.

9) Nunca permitas que nuestra tecnología caiga en manos de otros seres o permitas que nuestra existencia sea conocida. Eso podría poner en peligro nuestra supervivencia.

10) Aquellos que rompan el Código son renegados, no se les considerará Yutja y no tendrán las protecciones y los derechos de un Yautja.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

PUPILOS DE HONOR

El concepto de Pupilo de Honor Yautja es algo inusual. Los Yautja son, en todos los sentidos, poco comunicativos y separatistas, no aceptando a extraños entre su progenie.

Sin embargo en ocasiones los Yautjas han reconocido un Honor sin igual en miembros de otras razas, y les han reconocido como iguales. Pero la mayor parte del tiempo los Yautjas consideran a las otras razas simples trofeos, sobre todo los miembros de castas medias o inferiores, que están a favor de la búsqueda continua de Honor e intentan cazar todos los trofeos posibles.

Por otra parte, los Ancestros suelen mostrarse más consecuentes, pues ya han ganado suficiente Honor como para mantener una posición de manera permanente en el sistema de castas. Ellos consideran a los luchadores honrados de otras especies tan respetables como a sus propios parientes, por lo que en ocasiones han permitido a guerreros de otras especies vivir después de que estos demostraran su valía. Por lo general esto sólo sucede si el sujeto ha sido capaz de matar a un Yautja o ha luchado junto a uno de los suyos en una batalla.

Pupilo de honor Yatuja

FUE	25	Altura: 2’50 mts
AGI	30	Peso: 200 kg
HAB	35	Aspecto: -
RES	30	RR: 50%
PER	25*	IRR: 50%
COM	10	
CUL	30	

Armas:

• **Pelea 75% (1D3+3D6)**

• **Cuchillas de muñeca (Dah’kte) (1D8+1+4D6)**
Son unas largas cuchillas introducidas en el antebrazo del cazador que al apretar el puño se extienden y capaces de cortar cualquier metal. Tienen una longitud de 40 a 80 centímetros, pueden girar 180 grados y son retráctiles. Solo un alien puede competir con esta arma aunque los Predator disponen a veces de una cuchilla inmune a cualquier tipo de ácido.

• **Arma de plasma (Sivk’va-tai) (2D12+2D8+6)**
También conocido como cañón tri, de plasma o arma de hombro, trabaja junto con su máscara para adquirir blancos, es su arma principal, posee un gran alcance y su potencial destructivo es tremendo siendo capaz de atravesar cualquier blindaje personal conocido por el ser humano y acumula energía gracias al traje.

Armadura Natural: Piel Dura + Protección parcial con cubre hombros, y rodilleras de combate (Prot. especial).

Competencias: Esconderse 95%, Discreción 85%, Saltar 65%, Trepar 65%, Escuchar 125%, Visión térmica 125% (detecta formas de vida)

Poderes Especiales: Traje de camuflaje (solo se le ve con un otear) Falla al mojarse .
* Su alta percepción se debe al casco de su traje que le permite ver presas por calor y captar sonidos y localizarlos por debajo del umbral de oídohumano. Sin el casco sus percepciones van a -75%.
* A su antojo repite el sonido de expresiones de las presas con volumen muy alto para atemorizar sus presas con sus propias frases.

Armadura de cazador:
Ofrece protección donde más se necesita.

Los componentes de la armadura de caza ligera son los siguientes:

- Los brazales del antebrazo.

- Tobilleras metálicas con cubierta total de manera anterior y posterior (están protegidos los gemelos y tibia).

- Rodilleras metálicas articuladas.

- Protectores metálicos para muslos.

- Las hombreras también son metálicas y cubren la parte superior del brazo casi hasta la articulación de tal.

- Protección en la región dorsal formada por una gran placa metálica, que cubre parte de la columna, y una mochila del mismo material.

- Malla conductora/calefactora.

- Cinturón y sandalias. Hay seis perchas en el cinturón para otros artículo

PREDATOR PROTECCIONES:
El valor Prot. 1 es con el camuflaje activo. sin camuflaje el valor de Prot. 2, esto se explica por el campo de distorsión del camuflaje, o distorsiona para camuflar o ayuda a proteger agragando un pequeño campo de energía de protección.

Localizaciones		Prot. 1	Prot. 2
1	Cabeza	8	12
2	Brazo d.	6	10
3	Brazo i.	6	10
4 - 5	Pecho	8	12
6 - 7	Abdomen	3	6
8	Cintura	8	12
9	Pierna d	6	10
10	Pierna i	6	0

Partida para Aquelarre
LA CACERÍA
Por Albert Tarrés

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

APÉNDICE 2: Xenomorfos

CRECIMIENTO
Los aliens, después de haber emergido de su huésped, pueden devorar CUALQUIER COSA para incrementar su masa corporal. Eso no quiere decir que necesiten matar para crecer. Pueden convertir cualquier material refinado, sea orgánico o no (animales o metales) y convertirlos en una biomasa que aprovecha para crecer o para crear secreciones. Con eso en mente, se ha calculado que un alien puede alcanzar su tamaño "adulto" en menos de 10 horas, sea un obrero, un Guardia Real o la misma Reina.

CUERPO
La piel de los Xenomorfos es rígida y extremadamente resistente. Son inmunes a todo tipo de inclemencias atmosféricas, incluyendo la gravedad cero y las altas temperaturas.

El alien no necesita aire tal como nosotros lo conocemos. Por supuesto, necesita aire para producir sonidos; pero también lo necesita para los procesos de conversión.

También lo utiliza para mantener la temperatura. Tienen una mayor resistencia al daño, desarrollada como blindaje de exoesqueleto, que se resta ante el daño contundente y letal.

SENTIDOS
Los aliens usan sentidos de detección del movimiento, cargas eléctricas y de la presión del aire para localizar una presa, los sistemas de camufl aje son inútiles. También pueden utilizar el olfato y el oído; pero no tienen ningún tipo de sensores visuales. Por ello, estas criaturas son muy sensibles a explosiones poderosas, tanto como los humanos o más.

Una de las cosas por las que retrocederán es el calor. Como muchos animales, el Alien se retira ante las llamas.

SANGRE ÁCIDA
La sangre de los aliens es su vida. Es una forma altamente corrosiva de ácido molecular. Al contrario que muchas otras criaturas, la sangre está bajo una enorme presión.

La criatura tiene lo que se podría llamar corazón, aunque funciona un poco diferente al humano. En comparación, un alien tiene una presión sanguínea y un bombeo mayor que el de un colibrí.

Impactar a un Alien es una mala idea. Fueron diseñados de manera que la lucha contra ellos fuese fútil. Si un enemigo mata a un alien, su ácido explotará en un área pequeña. Si estaba enzarzado en cuerpo a cuerpo o cerca de alguien, lo más probable es que el xenomorfo lo rocíe con su ácida sangre.

COMUNICACIÓN
Los aliens utilizan algún tipo de comunicación telepática entre ellos. Esta es la manera por la cual la Reina puede controlar todos los miembros de la Colmena desde su trono. Los xenomorfos son inmunes a todo tipo de problemas psicológicos, así como todas las enfermedades conocidas. La electricidad sólo les hace la mitad de daño. Jamás se cansan, ni necesitan dormir.

ARMAS NATURALES
La fisiología de los aliens está diseñada para el combate. Cualquier tipo de xenomorfo adulto cuenta con las siguientes armas naturales:

· **Garras:** Ataque que utiliza las grandes zarpas del xenomorfo Cola Ataque que utiliza la larga cola del xenomorfo.

· **Mandíbulas:** Los mordiscos de un xenomorfo adulto causan gran daño. Algunas clases de aliens pueden incluso ocasionar más daño.

· **Boca interna:** El segundo juego de mandíbulas tan características de los aliens. Siguen las mismas reglas que los ataques por mordisco pero, al ser un ataque perforante, el valor de los blindajes es reducidos a la mitad. Un xenomorfo puede atacar con el segundo par de mandíbulas cerradas, ocasionando daño contundente, y dejar a su víctima inconsciente, y lista para servir de anfitrión.

FURIA
Los aliens no se toman nada de manera personal; pero hay cosas que les ponen muy furiosos. Entre ellas están una amenaza hacia los huevos, la reina o un huésped. La criatura atacará violentamente, sin pensar en un momento por su seguridad.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

TIEMPOS

Una Reina, una vez emergida, se desarrollará hasta la madurez total en 10 horas, y con la ayuda de obreros, puede empezar a crear sus propios huevos 6 horas más tarde.

• Una Reina puede poner un huevo cada 5 minutos. Un grupo de obreros pueden convertir un huevo normal y corriente en uno de la Guardia Real o Real en seis horas adicionales mediante la Gelatina Real.

• Un obrero solitario puede convertir a un huésped vivo en un huevo normal en 10 horas mediante gelatina.

• La esperanza de vida de un huevo es de 200 años.

• La esperanza de vida de un Alien es un 25% de la del huésped.

• La esperanza de vida de un Guardia Real es de 30 años, si supera el 25% de la del huésped.

• La esperanza de vida de una Reina es de 100 años, si supera el 25% de la del huésped.

• Una vez que un Huevo ha nacido, puede liberar su Abraza caras inmediatamente.

CICLO DE VIDA DE LOS ALIENS

Fase 1. Huevo. Es una simple cáscara para mantener la forma de vida del Abrazacaras. Cualquier organismo vivo que se aproxime a menos de 3 metros lo activará. Una vez activado, el Abrazacaras atacará o intentará escapar para buscar donde implantar el embrión.

Fase 2. Abrazacaras. Su único objetivo es implantar embriones.
Pequeño, duro y muy rápido. Una vez se engancha a la víctima le implanta el embrión a la víctima y pasadas unas 6 horas se despega y si no tiene otra víctima para implantar muere en unos minutos.

Fase 3. La víctima recupera el sentido y sin tener idea de lo que le está sucediendo es portador de su propia muerte, ya que en pocas horas se desarrolla el Revientapechos, su única forma de salir le da el sobrenombre que tiene. Este proceso provoca sin ningún remedio para evitarlo 20D4 con una tirada de secuelas con un +7 (o sea 1D10+7) en la tabla de secuelas del pecho (pág. 101 del nuevo manual de Aquelarre).
El objetivo del Revientapechos es huir y alimentarse frenéticamente para desarrollarse y hacer la primera “muda” y convertirse en guerrero joven.

Fase 4. Tras convertirse en guerrero joven asumirá nuevas funciones en el nido dependiendo de la situación, buscar huéspedes para los embriones para crear más guerreros y poder defender el nido de toda amenaza existente. A pesar de no estar plenamente desarrollado ya es una auténtica máquina diseñada para matar y sobrevivir.

Fase 5. En la segunda “muda” ya se han desarrollado plenamente con una función añadida, el guerrero adulto segrega una sustancia que le permite desarrollar un huevo para provocar un cambio en el Abrazacaras para que implante un tipo de embrión especial, el de la Reina.
Previamente para conseguir eso el guerrero usará las secreciones para acondicionar el entorno para favorecer esta metamorfosis al huevo. O sea los pasillos forrados de material orgánico tan característicos de los nidos Alien.

Fase 6. Implantar embrión de Reina. Los guerreros adultos defenderán al huésped con su propia vida hasta el nacimiento y alimentarán al Revientapechos Reina.

Fase 7. Desarrollo de la Reina y una vez esta pueda poner huevos, lo hará al ritmo de un huevo cada 5 minutos y con su vinculo mental con el resto de aliens del nido irá ordenando la búsqueda de alimento y huéspedes para hacer crecer el nido. Algunos huevos serán tratados de manera diferente con las secreciones anteriormente citadas para desarrollar los Aliens Pretorianos que son los que conformarán la terrible Guardia Real (La proporción será de unos 4 Pretorianos por cada 20 Guerreros que haya en el nido, y siempre tendrá un mínimo de 4 pretorianos que la estarán custodiando noche y día a ella y a los huevos que vaya poniendo.

NOTA: Esta información ahí está por si hay alguien que quiera crear a un nido entero en sus partidas. Por si lo previsto en este módulo parece poco reto para tus PJs.

Alien – Guerrero veterano

FUE	25	Altura: 2’5 m
AGI	30	Peso: 250 kg
HAB	30	Aspecto: -
RES	50	Edad:
PER	20	RR: 50%
COM	1	IRR: 50%
CUL	1	PC:

Armas:

• **Garras 85% (2D4+6+2D6)** doble ataque por su alta agilidad. Ataque como si fuera arma tipo 2.

• **Latigazo con la cola 95% (2D4+8+2D6)** La herida atraviesa. Ataque como si fuera arma tipo3

• **Mordisco 80% (1D10+1D6+8)** 50% de ignorar armadura. Ataque como si fuera arma tipo 1.

El Mordisco durará 2 asaltos, en el segundo no se defiende de la presa, y la atacará con un mordisco al 95% con su dentadura interna 3D6 y se contará la armadura a la mitad porque ya estaba mordiendo a su presa y se considera que en ese punto la primera mordedura la ha dañado hasta ese punto.

Armadura Natural: Piel Dura (Prot.10)

Competencias: Esconderse 85%, Discreción 85%, Saltar 95%, Trepar 95%, Esquivar 85%, Avanzar por paredes y techos 95%

Poderes Especiales:
• Puede avanzar por paredes y techos de manera indistinta (Dj debe tirar por esa competencia si se le ataca en ese momento además de tirar por si eso es lo que quiere intentar hacer el alien ante el ataque, si falla esa tirada caerá al suelo irremediablemente).

• Ataque con garras muy rápido, todo el que intente parar sus ataques que serán dobles puede intentar pararlos con un -25% de mal en uno y comerse el otro.

Para que se entienda mejor: Un personaje contra un alien tiene que tratar cada garra como un enemigo. Un Pj contra un alien si intenta parar las dos garras debe aplicar el malus correspondiente a -25% por enfrentarse a 2 atacantes.

• Sangre ácida: Toda herida que reciba el alien puede provocar por ácido, si no se pasa una tirada de suerte el atacante se gotas de ácido del alien.

Daño por ácido dura 3 asaltos en la siguiente secuencia:
Asalto 1 = 1D6+3
Asalto 2 = 1D4+2
Asalto 3 = 1D3+1

Se lanzará localización al daño y el objeto salpicado sufrirá quemadura por acido, la armadura perderá resistencia. Si el daño supera la protección de la armadura a partir de ese momento en esa localización la protección de la armadura será 0 (se ha agujereado) el daño por ácido persistirá en el personaje salpicado hasta los 3 asaltos de duración haya o no haya agujereado la armadura. Si ha hecho agujero y no se quita la prenda irá sufriendo la quemadura hasta el tercer asalto. Si durante la refriega recibe otra salpicadura se contemplaran por separado.

“Nadie dijo que sería fácil matar
un alien con armas del siglo XIV”

Cuando un Pj reciba heridas por ácido debe superar un RESx4 o sino restará además un punto de RES permanente por lesiones internas.

Las armas que infligen heridas a un alien deberán tirar por suerte +25 si son mágicas o por suerte -25% si no lo son. Si superan la tirada de suerte se contempla que el arma hace la herida y sale del cuerpo del alien antes de quedar dañada por el ácido, si la fallanel ácido hace mella en el arma.

Las armas que al atacar resulten dañadas restaran primero un 25% de su daño base, luego en un segundo ataque que resulten dañadas un 50%, al tercer solo harán daño mínimo. Se redondea el daño al alza a favor del PJ.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 7

Alien – Guerrero joven

FUE	15	Altura: 2
AGI	30	Peso: 150 kg
HAB	25	Aspecto: -
RES	20	Edad:
PER	20	RR: 50%
COM	1	IRR: 50%
CUL	1	PC:

Armas:

• **Garras 75% (2D4+2D6)** doble ataque por su alta agilidad.
Ataque como si fuera arma tipo 2.

• **Latigazo con la cola 75% (2D4+2D6)** La herida atraviesa el cuerpo.
Ataque como si fuera arma tipo 3.

• **Mordisco 60% (2D4+1D6+4)** 50% de ignorar armadura.
Ataque como si fuera arma tipo 1.

El Mordisco durará 2 asaltos, en el segundo no se defiende de la presa, y la atacará con un mordisco al 95% con su dentadura interna 3D6 y se contará la armadura a la mitad porque ya estaba mordiendo a su presa y se considera que en ese punto la primera mordedura la ha dañado hasta ese punto.

Armadura Natural: Piel Dura (Prot. 7)

Competencias: Esconderse 75%, Discreción 75%, Saltar 85%, Trepar 95%, Esquivar 75%, Avanzar por paredes y techos 85%.

Revientapechos

FUE	5	Altura: 20 cms
AGI	20	Peso: 1
HAB	25	Aspecto: -
RES	8	Edad:
PER	20	RR: 50%
COM	1	IRR: 50%
CUL	1	PC:

Armas: Mordisco 40% (1D4)

Armadura Natural: Piel un poco dura (Prot. 2)

Competencias: Esconderse 75%, Discreción 75%, Trepar 95%, Esquivar 75%, Avanzar por paredes y techos 85%.

Abrazacaras

FUE	20	Altura: 25 cms +60cms de cola
AGI	10	Peso: 4
HAB	10	Aspecto: -
RES	15	Edad:
PER	10	RR: 50%
COM	1	IRR: 50%
CUL	1	PC:

Armas:

• Garras para engancharse (1D4) cada una de ellas si se intenta arrancar superando la fuerza del bicho

• Estrangular (3D6) Si se ataca el bicho estando enganchado se agarra al huésped con la cola y empieza a apretar provocándole daño.

Armadura Natural: -

Competencias: Saltar 85%, Engancharse para implantar 99%.

Partida para Aquelarre
LA CACERÍA
Por Albert Tarrés

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

EL PUENTE DE SAN MARTÍN

Esta aventura corta que puede jugarse en una sola sesión está basada en la leyenda del mismo título que apareció publicada en la revisión de la primera edición del juego, aunque es una leyenda relativamente conocida. Tiene lugar en Toledo en el año 1390, aunque no existen demasiados problemas para modificarla al gusto del Director de Juego; se concibe para unos cuatro o cinco jugadores y no es necesario que tengan conocimientos mágicos, pues se trata de una aventura mundana sin ninguna relación con el mundo irracional

por Antonio Polo

Un Puente de Toledo

La aventura comienza cuando los jugadores se aproximan a media mañana de un día nublado de febrero a la ciudad castellana de Toledo por el camino de Guadalupe que viene por el oeste, desde donde pueden contemplar la vieja capital visigoda encaramada sobre el Tajo, con el alcázar y la catedral dominando el horizonte en varias leguas a la redonda. El camino les lleva directamente hasta el cortado por el que transcurre el curso del río, donde un viejo puente, el Puente de San Martín, debería permitir el acceso a la ciudad. Y digo debería porque el estado en el que se encuentra en la actualidad, en pleno proceso de reconstrucción y cubierto de andamiajes, hace imposible el tránsito por él, lo que obligará a los personajes a rodear buena parte del río hasta encontrar otro puente que les permita hacer su entrada en Toledo.

Pero antes de dejar la obra atrás, los personajes pueden descansar un rato antes de emprender el tramo fi nal de su viaje, ya que justo a la entrada del puente se han construido a la sombra de una torre albarrana fortifi cada que da acceso al mismo unas chozas de adobe y carrizo en las que conversan y dan cuenta de algunas magras viandas los trabajadores del puente, que se están tomando un descanso para reponer fuerzas y continuar el trabajo. Si lo desean, los personajes pueden compartir sus raciones con los curtidos operarios y enterarse de algunos rumores sobre la ciudad, que tratan en su mayor parte del gran poder que ha amasado en la misma el arzobispo de Toledo, don Pedro Tenorio, dueño y señor de la plaza, su verdadero gobernante por encima del corregidor, de los nobles y de los gremios, que actualmente dedica todos sus esfuerzo a la construcción del claustro de la catedral y de este puente. Esos rumores les llevaran, si lo desean,a interrogar a alguno de los trabajadores sobre las obras del puente; no tendrán ningún problema es contarles la historia de cómo, en la guerra de Pedro el Cruel con su hermanastro, Enrique de Trastámara, hace ya unas décadas, los defensores de Toledo, para evitar que penetraran los enemigos en la ciudad colocaron varias minas de pólvora y volaron la parte central del puente, impidiendo el acceso por ese punto. Han pasado ya muchos años, y el arzobispo don Pedro Tenorio ha decidido reconstruirlo, pues además de recuperar un viejo bastión defensivo de la ciudad, el pontazgo (un impuesto de entrada en la ciudad) que piensa cobrar a todo aquel que acceda con mercancías a Toledo por el puente le reportará grandes ganancias a la Iglesia y, de carambola, a él mismo.

Mientras hablan, cualquier personaje que haga una tirada de Artesanía (Cantería) o CULx2 (lo que sea mayor), puede advertir que los andamios que cubren el puente resultan algo confusos y caóticos, como si más que permitir que los trabajadores se muevan por entre las obras estuvieran reforzando zonas que, en principio, parecen ya concluidas. Si algún personaje pregunta a los trabajadores por esa extraña colocación del andamiaje, todos negarán saber nada y, en

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

último término, les remitirán al maestro alarife de las obras, el toledano Gabriel Torralbes, que se encuentra ahora mismo dirigiendo el alzado de unas dovelas al otro lado de la torre albarrana que da acceso al puente.

Si los personajes son lo sufi cientemente curiosos para buscar al maestro alarife, lo encontrarán efectivamente nada más pasar la torre, supervisando el trabajo de unos canteros que, mediante poleas y cuerdas se encuentran alzando unas pesadas dovelas de piedra desde el mismo cauce del río Tajo. Si lo interrumpen antes de que el trabajo esté terminado, les pedirá silencio levantando un dedo sin mirarles siquiera. Si hablan con él cuando el trabajo del alzado haya sido concluido, no tendrán ningún problema en hablar con ellos. Gabriel Torralbes es un hombre pequeño, recio y duro, con la piel curtida por el trabajo al aire libre y las manos encallecidas del trabajo de cantería, pues antes de ser maestro alarife Gabriel era simple cantero y ha tenido que doblar muchas veces el espinazo para traer el pan a casa. Tiene fama de honrado y trabajador serio entre los miembros del gremio de alarifes de la ciudad, y esa ha sido la principal razón de que el arzobispo haya decidido confi arle la reconstrucción del puente de San Martín.
Gabriel responderá a cualquier pregunta que quieran hacerle los personajes con educación y corrección, aunque una tirada de Empatía por parte de los personajes les permitirá observar que, tras esa fachada de seriedad y buenas maneras, Gabriel oculta una profunda preocupación como deja entrever su ceño fruncido y su rictus ligeramente contraído.

Si en algún momento los personajes sacan a colación el asunto de la extraña disposición del andamiaje, Gabriel dará largas, hablará de un nuevo sistema que está llevando a cabo, lo que es claramente —al menos para los personajes que saquen una tirada de Empatía— una mentira como la torre de la catedral. Pero si intentan ir más allá y sonsacarle la verdad al alarife, un hecho fortuito lo impedirá, y es que precisamente en el momento en que Gabriel se disponga a sincerarme con ellos, los gritos de varios trabajadores les llamarán la atención. Y es que, a varios pasos de donde se encuentran se ha roto la sujeción que mantenía en píe a varios andamios, y uno de los trabajadores cuelga del vacío sujeto tan solo con una mano de una traviesa.
Y, oh fatalidad, resulta que los personajes son los que más cerca se encuentran del infeliz, así que es de esperar que acudan raudos y veloces al rescate.

Para llegar antes de que el trabajador se suelte de la traviesa, los personajes deberán tener éxito en una tirada de Correr para llegar a él antes de que la pérfi da gravedad haga su trabajo. Si lo consiguen, luego deberán izar al desdichado usando la fuerza. Para ello deberán hacer una tirada de FUEx3; en el caso de que hayan conseguido llegar hasta el trabajador varios de los personajes —o sea, que varios PJs hayan sacado la tirada de Correr—, la tirada de FUE la hará el que tenga mayor puntuación en la característica, pero por cada personaje por encima del primero, el multiplicador de la tirada aumentará en uno. En resumen, que si consiguen llegar dos personajes, se hará una tirada de FUEx4, si llegan tres será de FUEx5, etc. Con un éxito en esta segunda tirada, conseguirán coger al trabajador al vuelo salvándole la vida.

Gabriel se deshará en muestras de gratitud hacia los personajes, y no digamos ya el pobre trabajador, que con el susto está blanco como la cal y sin poder decir palabra. Como premio por tamaña muestra de valor y heroísmo, Gabriel desea que se conviertan en invitados suyos durante el tiempo que vayan pasar en Toledo, para lo cual manda llamar a Ibrahim, un escuchimizado muchacho esclavo de apenas diez años —en realidad, Ibrahim pertenece al arzobispo que se lo hace cedido al maestro alarife durante el tiempo que dure la obra para que le sirva de criado, además de mensajero y correveidile, pues Gabriel está obligado a notifi car diariamente a don Pedro Tenorio de cualquier asunto relacionado con la obra del puente—. Además, aunque esto lo mantendrá en secreto, al menos de momento, los personajes le han impresionado por percatarse de la extraña disposición de los andamiajes y desea utilizarlos en un plan que ha urdido su esposa. Pero de eso hablaremos más tarde: ahora mismo, Gabriel le ordena a Ibrahim que acompañe a sus invitados hasta su casa, donde su esposa debe darles alojamiento y sustento durante el tiempo que haga falta.

Secretos de Matrimonio

Ibrahim, que habla un castellano perfecto —fue vendido junto a su madre al arzobispo, y por entonces tenía poco más de dos años—, les pide a los personajes que le sigan pues la casa del maestro no se encuentra muy lejos, pero el trasiego de personas, animales y carros en algunas calles estrechas de la población puede llegar a despistarles. Tras dejar atrás al puente en construcción, Ibrahim echa a andar por un camino que bordea toda la zona sur de Toledo hasta llegar a otro puente, el de Alcantara, desde el que pueden acceder sin problemas a la ciudad por la puerta del mismo nombre. Una vez allí, tras muchos callejear yesquivar a gente, el esclavillo les conduce a la calle de Santo Tomé, desde donde podrán acceder a una estrecha calleja sin salida que la gente denomina —no sin razón— la calleja del Alarife.

Justo al principio de la calleja se abre la puerta del hogar de Gabriel Torralbes, una casa de tres plantas que el alarife comparte con su mujer y sus dos hijas de cinco y tres años, además del bueno de Ibrahim. La primera planta está dedicada a llevar los asuntos relativos a su ofi cio, mientras que la segunda alberga las habitaciones y cuartos privados de la familia. La tercera y última planta es una especie de buhardilla en la que se pueden acomodar hasta seis personas con tranquilidad, y será allí donde les conduzca el esclavo, para luego avisar a su ama e informarle de quien son esos desconocidos.

Juana de Orgaz es la humilde esposa de Gabriel, una campesina nacida en una población cercana a Toledo y con quien se casó hace ya diez años. Es mujer de anchas caderas y busto generoso, quizá no demasiado agraciada, pero con cierta chispa en el hablar y en losmovimientos, bastante carisma y mucha simpatía, lo que signifi ca que no pondrá ninguna pega a la idea de alojar en su casa a un grupo de desconocidos. Además, ya se huele elverdadero motivo que ha tenido el alarife para meter a esta tropa en casa, y no puede estar más que encantada.

Tras las presentaciones de rigor y el habitual acomodo en la buhardilla de la casa, los personajes podrán degustar un opíparo almuerzo servido por doña Juana, que piensa agasajar como los invitados de honor que son a los personajes.
Terminada la comida, los personajes son libres de ir y venir por la ciudad como mejor gusten, aunque Juana les recordará que regresen a la hora de la cena, que será al anochecer. Por lo demás, deja que tus personajes decidan lo que piensan hacer durante la tarde en Toledo (visitar la catedral o el alcázar, buscar una buena taberna o burdel, investigar alguna posible misión bien remunerada, adquirir equipo…, vamos lo habitual en un grupo de PJs recién llegados a una ciudad). Eso sí, durante la tarde el tiempo en la ciudad ha ido empeorando a ojos vistas y a última hora comenzará a llover cada vez con más fuerza, desatándose en pocas horas una terrible tormenta. Ya durante la noche, una vez regresen a la casa de Gabriel y Juana, los empapados personajes se encontrarán también una cena muy bien servida y abundante. Durante la misma, Gabriel y Juana se mostrarán muy simpáticos (aunque una tirada de Empatía volverá a mostrar una preocupación aunque ahora en ambos esposos), aunque una vez terminada, Gabriel les pedirá que se queden junto a él unos minutos ante de que se retiren a la buhardilla, pues desea compartir con ellos una preocupación que le nubla el corazón y que ellos puedan contribuir a que desaparezca.
Así que, mientras se acomodan junto a la chimenea atendidos por Ibrahim, que está sirviéndoles algunas golosinas, el alarife les comenta su problema. Gabriel Torralbes recibió el encargo de la reconstrucción del puente de San Martín hace ya varios meses y en principio la obra transcurría sin incidentes, pero hace unas semanas el alarife se percató que había cometido un pequeño error en el cálculo de pesos de los pilares del puente, un error que ya es imposible remediar, y aunque la obra estará terminada para la fecha prevista, en el momento que la estructura soporte más peso de la cuenta —o sea, el paso de un carro con una mercancía algo pesada— todo se vendrá abajo. Desde el momento que fue consciente del error en la construcción, se debate entre dos terribles alternativas: puede avisar al arzobispo de lo ocurrido, lo que obligaría a retrasar la apertura del puente, con el consiguiente aumento del gasto y su pérdida de credibilidad, y raro sería que no supusiera el fi nal de su carrera como alarife; pero la otra alternativa es callar, terminando la obra como estaba previsto y rezar para que un milagro evite que el puente no se desmorone

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

de buenas a primeras y termine igualmente con su credibilidad y con la vida de a saber cuantas personas.

Días después de percatarse del terrible error en los cálculos, su mujer Juana, que de tonta no tiene un pelo y se conoce a su marido como las líneas de la mano, convenció a Gabriel para que le contara que es lo que le tenía tan preocupado, y como el alarife nunca ha sabido mentirle a su parienta, le explicó lo que estaba ocurriendo con la obra del puente de San Martín y el terrible dilema en que se encontraba por un simple error de cálculo. Pero Juana, tras darle muchas al asunto, parece que ha encontrado una solución: destruir el puente de tal forma que parezca un accidente fortuito. De esa forma, Gabriel podría volver a reconstruirlo sin que su honra y su profesionalidad quedaran en entredicho. Para conseguirlo le ha pedido a su marido que embree y rellene de estopa la cimbra que sustenta el arco central del puente de tal forma que, si se le prende fuego a ese punto, el incendio subsiguiente destruiría la cincha y el andamiaje que la rodea, lo que derrumbaría en pocos minutos la parte central del puente. Para hacerlo, Gabriel había llegado a pensar en hacerlo él mismo, pero sería muy arriesgado, pues la obra está custodiada por algunos hombres del arzobispo —básicamente para evitar el robo nocturno de materiales—, y si fuera descubierto, el plan no habría servidode nada y su reputación igualmente por los suelos.

Así que, llegados a este punto, debería quedarles claro a los personajes que es lo que desea el matrimonio de ellos, y es que se conviertan por una noche en saboteadores de puentes a cambio, les dirá Gabriel, de una buena suma de dinero, pues el arzobispo les ha pagado con generosidad y puede compartir con ellos el dinero —al fi n y al cabo, de nada le sirve si pierde su reputación—. Si están interesados en saber de cuanto dinero hablamos, el alarife abrirá una arqueta y les mostrará el contenido: 30 doblas de oro recién acuñadas (al cambio, 1080 maravedíes de vellón) que serán todas suyas si llevan a cabo al encargo con total satisfacción. Eso sí, si son detenidos o sorprendidos durante la tarea, les suplicará que se inventen una historia más o menos verosímil que no le implique a él. ¡Ah! Juana les dirá que es necesario llevar a cabo el sabotaje esta misma noche, pues con la tormenta que está cayendo sobre Toledo, todo el mundo pensará mañana por la mañana que ha sido un rayo el causante del destrozo.

Una Noche Toledana

Llegados a este punto, y mientras los personajes deciden cómo van a llevar a cabo el encargo del alarife —en el caso de que decidan hacerlo, que igual les da el volunto y dejan a Gabriel con dos palmos de narices—, creemos llegado el momento de explicarle al Director de Juego un aspecto del asunto que el propio alarife desconoce, al igual que su mujer. Y es que Ibrahim, aparte de esclavo del arzobispo, criado de Gabriel y chico de los recados, trabaja de espía para un rival del alarife, Tomás de Silva, que a cambio de tenerlo bien informado de las idas y venidas de Gabriel, le paga con algún que otro maravedí, que el muchacho guarda en una baldosa suelta de su habitación de la segunda planta. El tal Tomás es también alarife toledano, considerado por la mitad del gremio local como un maestro del arto; y tenido por plagiador y deshonesto por la otra mitad, que es casualmente la que no se pliega a sus designios y sus sobornos. Desde que Gabriel le arrebatara el contrato de obra del puente de San Martín (“con malas y sibilinas artes”, asegura), Tomás busca la manera de desprestigiarlo y recuperar la obra, para lo que se aseguró con contar con un par de ojos y oídos dentro de la casa del alarife. Y esta noche, tras muchos meses de espera, por fin ha llegado la hora de su venganza, y piensa cumplirla caiga quien caiga.

Por eso, como decimos, mientras los personajes se preparan para sabotear el puente, Ibrahim abandonará la casa en silencio y acudirá raudo y veloz a ver a Tomás, al que informará de los planes que tiene su actual amo respecto a la destrucción del puente. Y al de Silva le queda claro que no va a tener otra oportunidad como esta, y que si consigue demostrar que Gabriel piensa “destruir el puente para aumentar el coste de su reconstrucción, con gran benefi cio para su fortuna personal” (que es el motivo que piensa esgrimir ante el arzobispo si consigue su propósito de dejar al maestro alarife con el culo al aire), quedará patente que el próximo contrato que lleve a cabo don Pedro Tenorio lo hará exclusivamente con él.

Así que, acompañado por un grupo de sus criados y hombres de confianza, Tomás de Silva abandona su casa, para dirigirse bajo la lluvia, los truenos y los relámpagos al puente de San Martín para liarla parda. Y por si no lo habíamos dicho, Ibrahim tras informar rápidamente a Tomás, volverá como una centella a casa de su amo, para que nadie note su ausencia, y allí estará cuando los personajes vayan a salir.

Pero volvamos a casa de Gabriel, donde suponemos que los personajes andan preparando el trabajo encomendado. Para empezar, Juana les hará entregara de dos antorchas embreadas para cada uno de los personajes, además de un yesquero. Al mismo tiempo, y haciendo uso de una pizarra y trozo de tiza, Gabriel les hace un pequeño croquis: el puente tiene cinco arcos sobre el Tajo, siendo el central el mayor de todos ellos. En la parte externa de la ciudad hay una torre albarrana que da acceso al puente (la torre que ya conocen, pues es por donde entraron a la obra esa misma mañana), mientras que en la parte interna solo hay un pequeño portillo en las murallas que conduce directamente a la torre hexagonal que da acceso al puente. La cimbra que está preparada para prenderle fuego es la que corresponde al arco central que, a pesar de la tormenta, estará seca pues el propio arco le protege de la lluvia. Para acceder allí deberán andar por los andamiajes laterales del puente, que si que se encuentran a la intemperie, por lo que les recomienda precaución extrema, ya que es posible que estén muy resbaladizos debido al agua que ha caído. Una vez prendan fuego a la cimbra —que deberían hacer coincidir con algún trueno especialmente fuerte, pero eso es cosa de ellos— deberán abandonar el puente lo antes posible, ya que la brea prenderá bastante rápido y, además, el fuego puede llamarla atención de los hombres del arzobispo, y no les interesa que los pillen con las manos en la masa. Con esta última advertencia, está todo dicho en la casa del alarife: ya es hora de que los personajes se ganen el pan con el sudor de su frente (o algo parecido).

El camino que conduce desde la casa de Gabriel hasta el puente de San Martín es relativamente corto, aunque con la que está cayendo, que es de noche y que se encuentran en una ciudad desconocida (o eso suponemos), si el Director de Juego es especialmente malévolo les podría obligar a realizar una tirada de Memoria para recordar el camino que tomó Ibrahim esta mañana para llevarles a casa del alarife. Sea como sea, tienen ante si dos alternativas: intentar llegar al puente desde dentro de la ciudad o salir por una de las puertas, seguir el curso del Tajo y acceder al puente por la torre albarrana como esta mañana. Veamos las diferencias que pueden encontrar en ambas alternativas.

* Acceso desde el interior de Toledo: En este caso, los personajes acudirán al portillo de la muralla que conduce al puente de San Martín. El problema es que el portillo, al conducir directamente al puente, está custodiado por dos hombres del arzobispo, lo que hace difícil —aunque no imposible— traspasarlo sin ser advertido: se puede engañar a los guardias para que se alejen un instante del portillo, se les puede engatusar para que descuiden la entrada lo sufi ciente para permitir a un personaje colarse, se les puede dejar inconsciente o incluso, si son muy bravos y un poco cazurros, pueden atacarles directamente. Una vez pasado el portillo, no tendrán más problemas para llegar al puente, pues debajo del arco que traspasa la torre de acceso al puente no hay más guardias.

* Acceso desde el exterior de Toledo: Si desean llegar al puente a través de la torre exterior de la ciudad, los personajes deberán desandar los pasos de esa mañana, salir de la ciudad —no será muy difícil, porque la puerta se mantiene abierta, aunque custodiada, para permitir el paso de gente de los alrededores— y llegar hasta la torre. Aunque en principio la alternativa de llegar por el exterior puede parecer igual que la anterior, hay cambios sustanciales. Para empezar, también hay dos hombres del arzobispo custodiando la puerta de la torre, pero en este caso se encuentran dentro de las chozas de los trabajadores para poder protegerse de la lluvia. Eso facilita mucho la entrada: con una tirada de Sigilo exitosa, pueden deslizarse sin demasiados problemas ante las chozas y llegar al puente. Otra opción para aquellos personajes en los que el sigilo no sea su fuerte es tratar de alcanzar el puente bordeando la torre por el lateral: dicho en corto, colgarse del precipicio del Tajo y alcanzar

el andamiaje lateral a fuerza de músculo y tesón, aunque se trata de una tarea bastante complicada (recordamos que está lloviendo a mares), y para conseguirlo hay que sacar una tirada de Trepar -25%.

Una vez hayan conseguido traspasar el problema de llegar al andamiaje del puente, sea por el punto que sea, los personajes tienen que vérselas ahora con el andamiaje húmedo, la lluvia y los bandazos del viento. Andar por los andamios laterales no supone ningún peligro habitualmente, pero esta noche los elementos están en contra, lo que exigirá hacer una tirada de Trepar por cada uno de los personajes que acudan a la cimbra central: si tienen éxito, llegaran sin más problemas al centro del puente; si fallan, resbalarán y deberán hacer otra tirada de DESx3 para agarrarse a un travesaño. Si fallan la segunda tirada, me temo que les espera una buena caída hasta el Tajo (véase más abajo, Inventando el Puenting). En todo caso, suponiendo que hayan tenido éxito en sus tiradas, los personajes (al menos los que se hayan atrevido a pasar por el andamiaje) estarán en una plataforma de madera bajo el arco central; por encima de ellos, la cincha de madera embreada y preparada con estopa.

Tajos sobre el Tajo

Llegados a este punto, el Director de Juego puede tomar dos líneas de narración: la sencilla y la difícil. La primera de ellas es por si los personajes se han visto muy perjudicados hasta llegar a este punto y están muy tocados (lo que, sinceramente, lo dudamos, a excepción hecha de los muy cafres). En este caso, simplemente tienen que prender fuego a la cincha y salir de allí cagando leches (repitiendo las mismas tiradas de Trepar al pasar por el andamiaje que explicamos anteriormente). Al salir del puente (por el lado que sea) será cuando se encuentren con Tomás y sus hombres, posiblemente acompañados por los hombres del arzobispo.

Si escoges la línea difícil, que es la que sinceramente recomendamos, la cosa se va a complicar una mijita. Para empezar, justo cuando empiecen a prender fuego a la cincha embreada, Tomás y sus hombres harán acto de presencia ya sea en el mismo lugar donde se encuentran los personajes (justo debajo del arco central) o en los andamiajes laterales del puente, cuando los personajes intentan salir de allí. En todo caso, el fuego no espera a nadie y en 2D10+2 asaltos, comenzará a venirse abajo por acción del andamiaje en llamas. Tomás intentará no participar en ningún confl icto físico contra los personajes y se limitará a azuzar a sus hombres (que son, en número, tantos como personajes más dos) contra los PJs, y si la cosa se pone fea intentará huir del lugar lo más rápido que pueda.

Si la confrontación tiene lugar justo debajo del arco central, los personajes pueden combatir sin demasiados problemas iluminados por las llamas que se extienden sobre sus cabezas, que no molestaran demasiado (excepto algún trozo de madera que cae y el humo que puede irritarles los ojos) hasta que pasen los 2D10+2 asaltos de los que hablamos antes, cuando la caída del puente es inminente y todos los asaltos las piedras, los maderos y los escombros que caen se convierten en trampas mortales: todos los que combatan bajo el arco central tienen un 25% de recibir un impacto de uno de esos escombros, que les causarán 2D10 puntos de impacto; este porcentaje irá aumentando en +10% por cada asalto posterior. Además, el entarimado sobre el que combaten tampoco durará eternamente y a partir de que pasen esos 2D10+2 asaltos, hay un 5% (acumulativo en +10% cada asalto posterior) de que la madera ceda bajo los pies del desdichado y se precipite al Tajo (véase más abajo Inventando el Puenting).

En caso de que los personajes se enfrenten a los hombres de Tomás en los andamiajes laterales, el combate tiene varias diferencias significativas: para empezar, sólo se puede combatir uno a uno, por lo que será el primero de la fi la de los personajes el que pueda combatir contra el primero de la fila de los hombres de Tomás. Además, recordamos la lluvia y los maderos mojados, por lo que cada asalto de combate tanto los hombres de Tomás como los propios PJs deben hacer una tirada de Trepar como antes, y si se falla una de DESx3 para agarrarse a un travesaño (el PJ no cae, pero quedará a merced de su enemigo si este ha sacado la tirada).

Además, si se obtiene alguna pifi a la caída está asegurada. Y todo se complica más cuando pasen los 2D10+2 asaltos que indican el comienzo del fi n del puente: a partir de este momento, existe un 5% de posibilidad (que aumentará en +5% cada asalto posterior) de que el andamiaje sobre el que se encuentra un personaje en concreto se derrumbe, dando con él en el Tajo. Será necesario tirar por cada uno de los PJs y de los hombres de Tomás, estén o no participando en el combate. También pueden intentar huir por los andamiajes opuestos al lugar por el que llegan los hombres de Tomás (quizás la opción más sensata después de todo), y dado que estos no llevan armas de ataque a distancia, no podrán hacer otra cosa más que seguirles: repetimos en este caso las mismas tiradas que para llegar, o sea, tirada de Trepar por cada uno de los PJs (y de los hombres de Tomás) y, en caso de fallar, otra de DESx3.

No nos olvidemos de los hombres que el arzobispo ha puesto para vigilar las entradas: Tomás y su gente los han convencido (y sobornado, para que nos vamos a engañar) para que les dejen entrar a “inspeccionar el puente” pues temen que las lluvias provoquen daños. Por tanto, cuando los personajes abandonen la obra en llamas pueden encontrarse con los guardias del arzobispo. En caso de que salgan por la zona por la que haya entrado Tomás, él estará allí junto a los guardias gritándoles que les detengan (para luego salir del lugar como alma que lleva el diablo); en caso de que salgan por la zona opuesta al lugar en el que se encuentra Tomás de Silva, tendrán que esquivar de alguna manera a los guardias, que pueden haber escuchado el incendio o el ruido de la pelea dentro de los andamios (el DJ puede hacer tiradas de Escuchar por los hombres del arzobispo o, directamente, decidir que han oído el tumulto, como decida). En todo caso es un escollo más que deberán salvar para alejarse del lugar lo más rápido (y espero que con la mayor discreción) posible.

Posibles Variaciones

Como sucede con cualquier aventura, del tipo que sea, es posible que los jugadores no se ciñan a la misma y se vayan a buscar las habichuelas por otros derroteros diferentes a los aquí marcados.

Si así fuera, aquí te ofrecemos algunas alternativas para reconducir la aventura en determinados momentos, que aunque no pretenden cubrir todas las posibilidades posibles, al menos puede ayudar al DJ en determinadas ocasiones.

* Pasando del puente un quintal: La aventura presupone que los PJs se interesan por el puente en obras nada más llegar a Toledo, pero es posible que los jugadores tengan más prisa por traspasar las puertas de Toledo que por detenerse a hablar con los trabajadores sobre el puente en el que trabajan. O incluso es posible que no lleguen a percatarse de las peculiaridades del andamiaje de la obra, lo que signifi ca que no hablarán con Gabriel Torralbes. Pero no todo está perdido, querido DJ, pues ¿quién nos dice a nosotros que el bueno del alarife no pregunte esa misma noche en varias posadas por algún grupo de recién llegados a la ciudad que quieran ganarse algunos maravedíes en un asunto delicado?

* El desdichado se precipita: Si a pesar de las buenas intenciones de los personajes, no consiguen sacar las tiradas necesarias para salvar al trabajador que está a punto de desplomarse al Tajo —o si, sencillamente, en un alarde de maldad malvada maligna dejan al desgraciado a su suerte—, no tiene porque pasar nada, ya que Gabriel se habrá sentido igualmente interesado en los personajes, pues se han percatado de la extraña disposición del andamiaje, por lo que esa misma noche les enviará igualmente al criado a la posada en la que estén parando para hacerles llegar el plan de su esposa.

* Posada, dulce posada: También puede suceder que los personajes no quieran irse a vivir con el maestro alarife y su mujer (de desconfiados y paranoicos está el mundo lleno). Al igual que ocurría en el punto anterior, Gabriel simplemente mandará llamarlos a la posada en la que paren mediante Ibrahim, en principio con la excusa de regalarles una cena, aunque la realidad es bien distinta.

* ¿Dónde va Ibrahim?: Puede que alguno de los personajes, desconfi ado como buen PJ, intente no perder de vista a Ibrahim mientras Gabriel les cuenta lo que le preocupa.

En este caso, cuando Ibrahim salga de casa habrá que realizar un enfrentamiento de competencias entre el Sigilo del muchacho y el Descubrir del PJ. Si consigue advertir su salida de la casa puede optar por seguirlo, lo que requiere otra tirada, en este caso de Sigilo con -25%, para no ser descubierto por el esclavo, que va atento a si está siendo seguido por alguien. Si Ibrahim advierte que es seguido, echará a correr (efectivamente, tirada de Correr del PJ para continuar la persecución): si el personaje consigue sacar tres tiradas consecutivas de Correr, no lo perderá de vista y verá como se cuela en una casa desconocida para él (la de Tomás de Silva). En el caso de que el personaje haya conseguido sacar todas las tiradas necesarias, hay que recompensar tamaña muestra de cabezonería; a partir de ahora, los personajes pueden preguntar a Gabriel a quien pertenece la casa, lo que supone que ahora pueden ir al puente sospechando que alguien puede esperarles allí o presentarse cuando menos lo esperen, y tomar las oportunidad medidas.

* Soplones y chivatos: Si los personajes son apresados por los soldados mientras llevan a cabo el sabotaje del puente, ya sea antes o después de prender fuego a la cincha, nada les obliga a guardar silencio sobre el verdadero cerebro del plan (especialmente si el DJ es maquiavélico y les da una vuelta y vuelta de Tormento a los personajes en prisión). En este caso, Gabriel será apresado por orden del arzobispo y tras pasar una noche de interrogatorio y torturas en el alcázar real, será condenado a pagar de su bolsillo la reconstrucción del puente (que, naturalmente, llevará a cabo otro alarife) y a diez años de destierro de la ciudad. Para los PJs el Director de Juego deberá consultar las reglas de juicios y condenas del manual de juego (pág. 439).

* Inventando el Puenting: Puede darse el caso de que algún personaje decida huir del puente en llamas por las bravas, ya sea por decisión propia u obligado por las circunstancias, dejándose caer al Tajo. Lo cierto es que el río no es especialmente un cauce muy crecido (XXX) y las rocas que bordean la corriente son todo un peligro. Así que, en caso de que se dejen caer o la mala suerte les haga caer desde el puente deberán hacer una tirada de Suerte: si fallan, me temo que no habrá piedad para el desplomado, que se dejará la vida con las rocas del cauce; si la sacan, caerán con más o menos gracias al río, recibiendo 5D6 puntos de daño (que quedarán reducidos a 3D6 si hacen una tirada de Saltar con éxito, lo que significa que se zambullen con más habilidad). De todas formas, una zambullida en el Tajo con suerte no quiere decir que se acaben los problemas, pues hay que salir del mismo, lo que se conseguirá con una tirada de Nadar.
A menos, claro está, que el desafortunado lleve una armadura que se lo impida…

Conclusión y Recompensas

La aventura tiene un fi nal muy claro y marcado que indica si se ha llevado con éxito, pero existen algunos posibles fi nales alternativos, que pueden ser:

* Si incendian el puente, salen de allí con la mayor discreción y consiguen que el nombre de Gabriel Torralbes no quede relacionado en forma alguna, recibirán el pago convenido y además 40 Puntos de Aprendizaje cada uno de ellos.

* Si incendian el puente, consiguen no implicar a Gabriel pero la montan bien montada, con soldados buscándoles por las calles o con una piara de cadáveres fl otando en el Tajo, también recibirán el pago convenido por el alarife, pero sólo tendrán 30 Puntos de Aprendizaje cada uno de ellos.

* Si incendian el puente pero no consiguen ocultar la implicación de Gabriel en todo ello, no cobrarán ni un maravedí y tan solo recibirán 20 Puntos de Aprendizaje cada uno.

* Si no llegan ni tan siquiera a incendiar el puente, aunque no meten a Gabriel en berenjenales, se les dará 10 Puntos de Aprendizaje por las molestias.

* Y en el caso de no consigan quemar el puente y además, de carambola, metan a Gabriel en follones, me temo que no pillarán ni montante ni sonante, o sea, ni un maravedí ni tampoco ningún Punto de Aprendizaje.

Dramatis Personae

Tomás de Silva

Maestro alarife rival

FUE: 12	Altura: 1,70 varas
AGI: 12	Peso: 160 libras.
HAB: 15	IRR: 45%
RES: 15	RR: 55%
PER: 18	Templanza: 45%
COM: 20	
CUL: 16	

Armas: Cuchillo 40% (1D6 + 1D4)
Protección: Ninguna.
Competencias: Artesanía (Cantería) 70%, Comerciar 60%, Conocimiento Mineral 50%, Corte 40%, Elocuencia 50%, Enseñar 30%, Leer y Escribir 30%, Mando 50%.

Trabajadores y Obreros

FUE: 17	Altura: 1,75 varas
AGI: 15	Peso: 180 libras.
HAB: 15	IRR: 50%
RES: 20	RR: 50%
PER: 10	Templanza: 55%
COM: 10	
CUL: 10	

Armas: Cuchillo 50% (1D6 + 1D4)
Protección: Ninguna.
Competencias: Artesanía (Cantería) 60%, Conocimiento Mineral 60%, Juego 25%, Trepar 50%.

Hombres de Tomás

FUE: 15	Altura: 1,75 varas
AGI: 15	Peso: 180 libras.
HAB: 15	IRR: 50%
RES: 15	RR: 50%
PER: 10	Templanza: 50%
COM: 10	
CUL: 8	

Armas: Cuchillo 40% (1D6 + 1D4)
Clava 50% (1D6 + 1D4)
Protección: Ninguna.
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 40%, Trepar 40%.

Hombres de Armas del Arzobispo

FUE: 16	Altura: 1,75 varas
AGI: 15	Peso: 180 libras.
HAB: 16	IRR: 50%
RES: 17	RR: 50%
PER: 12	Templanza: 55%
COM: 10	
CUL: 7	

Armas: Lanza Larga 55% (1D8+2+1D4)
Cuchillo 40% (1D6 + 1D4)
Ballesta 40% (1D10)
Protección: Gambesón Reforzado (3 puntos de protección) y Bacinete (4 puntos de protección).
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 40%.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

Gabriel Torralbes

Maestro alarife del puente de San Martín

FUE: 10	Altura: 1,65 varas
AGI: 11	Peso: 140 libras.
HAB: 15	IRR: 30%
RES: 15	RR: 70%
PER: 20	Templanza: 55%
COM: 14	
CUL: 18	

Protección: Ninguna.
Armas: Cuchillo 40% (1D6 + 1D4).
Competencias: Artesanía (Cantería) 80%, Comerciar 45%, Conocimiento Mineral 55%, Descubrir 45%, Enseñar 30%, Leer y Escribir 30%, Mando 40%, Memoria 40%, Trepar 50%.

Juana de Orgaz

Esposa del maestro alarife

FUE: 10	Altura: 1,60 varas
AGI: 10	Peso: 120 libras.
HAB: 12	IRR: 50%
RES: 15	RR: 50%
PER: 20	Templanza: 50%
COM: 15	
CUL: 10	

Armas: Cuchillo 30% (1D6)
Protección: Ninguna.
Competencias: Artesanía (Cocina) 65%, Comerciar 30%, Degustar 35%, Descubrir 45%, Empatía 65%.

Ibrahim

Esclavo del maestro alarife

FUE: 5	Altura: 1,35 varas
AGI: 20	Peso: 80 libras.
HAB: 10	IRR: 60%
RES: 7	RR: 40%
PER: 15	Templanza: 65%
COM: 10	
CUL: 8	

Armas: Cuchillo 15% (1D6)
Protección: Ninguna.
Competencias: Conocimiento de Área (Toledo) 35%, Correr 60%, Descubrir 45%, Escamotear 35%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Sigilo 45%.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

AMORES, MUERTES, Y SUEÑOS

¿Qué pensaríais si Jack el Destripador, ese asesino que tanto misterio ha generado en la modernidad, hubiera actuado casi setecientos años antes en un lugar muy lejos de allí?
Pues bien. He aquí que se narra algo parecido, sino es mas prudente llamarlo “precedente”, en una localidad palentina, en el año de Nuestro Señor de 1230.
Espantosas muertes tienen atemorizado la pequeña behetría de Pardilla de Alcor, mientras vuestros caminos se han aventurado a descansar casualmente en este sitio tras un largo viaje.

por Orthanc

Aventura para 3-4 jugadores, en la cual es probable que ganen más Irracionalidad tan sólo en una noche que en la totalidad de su vida. Conviene un alto porcentaje de Conocimiento mágico para desentrañar todos los misterios.

Antecedentes de los Personajes:

Sobre Telmo:

Telmo es un joven leonés huérfano desde temprana edad, miembro de una pequeña caravana teatral que vagaba por pueblos y aldeas castellanas en busca de algunas monedas con las que poder ganarse la vida. Dicha caravana se componía de un grupo de farándula cómico, que a través de sus obras hacía desplantes a la iglesia por sus abusos, a la burguesía adinerada de forma general y a los sucesos cotidianos de la vida (amor, venganzas personales, etc.). Estando en Palencia, unos frailes que pasaban por delante de la función se sintieron ultrajados por ciertas blasfemias eclesiásticas añadidas en su obra, y fueron denunciados en plena actuación. Las autoridades locales cargaron contra aquel grupo cómico, y sus integrantes fueron arrestados, a excepción de Telmo, el cual, no sin severas patadas y puñetazos de algunos guardias, logró escapar milagrosamente. El joven decidió huir y dejar atrás esa compañía, pues de volver correría la misma suerte. Tras viajar durante un par de días sin comida y dormir al raso con las heridas aún abiertas, el malogrado llegó extenuado a una pequeña behetría al oeste de Palencia, llamada Pardilla de Alcor, y decidió que se refugiaría allí un tiempo. Al llegar, fue encontrado por un hombre de buen porte, Sacristán de la Osa, señor de Pardilla y sus alrededores, el cual recogió a Telmo, lo llevó a su casa e hizo que su médico le curara las heridas. Aquella paliza le dejó secuelas: no veía por un ojo, cierta cojera y varios dientes arrancados...

Sobre Sacristan de la Osa:

Sacristán es sobrino de un ricohombre palentino dueño de un gran feudo al oeste de Palencia, el cual incluía la behetría de Pardilla. Considerado por muchos un hombre honesto y bondadoso (aunque con un fortísimo carácter), fue ubicado por su tío en ese lugar, para administrar la aldea. Ante la falta de población en los últimos meses, Sacristán decidió recoger a un malherido muchacho que encontró en la localidad hacía poco, para, una vez recuperado de sus heridas, exigirle las prestaciones de divisera y serna (impuestos y trabajo de las tierras) en sus dominios, dejándole además habitar en Pardilla. Además, tenía una hija, Dorotea, una joven dama muy hermosa. En los últimos tiempos Sacristán logró comprometer a su hija en matrimonio con el primogénito de un noble palentino, amigo de su tío, que, aunque en realidad se trataba de un negocio de intereses mutuos, serviría para refl otar económica la behetría de Pardilla. Sobre Dorotea de la Osa: Es la única hija de Sacristán; bella, fantasiosa y a veces demasiado confi ada. Se trata además, de la protagonista de algunos rumores en la aldea: escándalos amorosos de diversa índole que no son sino infundios fruto de la envida de su belleza y posición. Es raro que nadie haya oído hablar de ella en Pardilla. Ha heredado el corazón

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

bondadoso de su padre, aunque no sus propósitos: no le hace ninguna gracia casarse con alguien que tan sólo ha visto una vez y de forma protocolaria; lo considera un negocio y querría anular esa ceremonia de cualquier forma. En los últimos tiempos, desde más o menos la llegada de Telmo, Dorotea duerme mal y tiene unos sueños muy raros, en los cuales una voz con amables propósitos le habla y poco a poco la está encandilando.

Sobre Lucencio, "'El Estaca'"

Lucencio es un hombre austero, solitario y poco social. Es natural de Pardilla, y le debe su nombre a una vara con la que siempre pasea. Pese a que es habitante del lugar, siempre han existido habladurías acerca del mismo (no muy buenos, por cierto), debido a esa timidez, poco contacto con la gente o la carencia de esposa e hijos. Incluso conoce algunos hechizos desde niño, aunque nadie lo sabe. Por eso, desde hace mucho tiempo, vive a las afueras del pueblo (con el permiso de Sacristán), en una casita en un cruce de caminos (veremos que este último dato es muy importante), para evitar dicho contacto. No obstante, se lleva muy bien con éste, pues Lucencio es un gran hortelano y Sacristán le visita en persona muchos días para llevarse raciones de verdura, algunas frutas sembradas en sus huertas, etc., que "el Estaca" siembra. Por su parte, De la Osa ha ayudado bastante a zanjar rumores que han apuntado injustamente a este hombre e incluso le ha dejado visitar a su médico. Lucencio apenas ha hablado con Telmo en Pardilla, y cabe decir que, desde la llegada de éste al lugar, "el Estaca", de la noche a la mañana, ha desaparecido sin dejar rastro, no sin antes confesarle a Sacristán que se sentía últimamente como vigilado, acechado.

Sobre el Padre Flain

El padre Flaín es el párroco local de Pardilla de Alcor. Además, es amigo personal de Sacristán de la Osa, y hasta le confi esa en su propia casa. Lo que nadie sabe es que practica la magia, aunque en realidad no lo hace en su propio benefi cio, sino cuando una ocasión de meridiana importancia lo requiera; desde hechizos para encontrar algún muchacho descarriado en las proximidades hasta invocaciones de alto poder y olor a azufre... Por lo general, se preocupa bastante por los habitantes y la seguridad del pueblo.

Sobre los habitantes de Pardilla de Alcor:

• En general los rumores sobre cualquier nueva en el pueblo corre de boca en boca, ya sean positivas o negativas, desde los que tratan sobre Dorotea hasta el nuevo habitante, el tal Telmo. Incluso creen que ésteúltimo, pese a ir adaptándose al lugar, practica algún tipo de magia, ritual o acto poco limpio y herético.

• Cualquier habitante del pueblo es reacio a la presencia de nuevos habitantes o viajeros, sobre todo desde los acontecimientos acerca de las misteriosas muertes que narramos a continuación.

• Telmo es algo temido en el pueblo desde que llegó. Las habladurías y el mal estado en el que se presentó en Pardilla hicieron que el peso del rumor cayera también sobre el: dicen que es "medio brujo", un "truhán", un "huido" (infundados, pero en realidad con razón...). Por ello, los habitantes le tienen sumo respeto, aunque en realidad Telmo no lo haya pedido y no haya hecho muestras de reclamarlo.

Los hechos previos

Nota: *Estos hechos acontecen seis meses antes de la llegada de los jugadores a la behetría de Pardilla, y comienzan, curiosamente, un mes después de la llegada de Telmo y la simultánea desaparición de Lucencio.*

Telmo "bebe los vientos" por la bella Dorotea. Pero él, hombre bajito y con varias secuelas de aquella severa paliza en Palencia, no se atreve a declararse por su aspecto y por el temor de ser rechazado. Por su parte, se ha corrido la noticia por Pardilla de Alcor de que el prometido de Dorotea va a acudir a rendir pleitesía a su amada y traer unos presentes a su padre, aunque en realidad es para revisar con él sus negocios. Esto es otro obstáculo para Telmo... Y por si fuera poco, el joven titiritero cree que ese tal Lucencio, pese a que es más mayor que ambos, pretende también algo con la hija de Sacristán, (debido a su medianamente cordial, más o menos buena, relación con esa familia). Demasiadas trabas para conseguir el amor de la doncella...

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Por tanto Telmo, enterado de la inminente llegada del prometido, viaja cautelosamente a Palencia y contrata a tres bandidos para que se viajen a Pardilla y permanezcan allí ocultos hasta que llegue el futuro esposo y poder acabar con él. Una vez en el pueblo, Telmo les ordena, además, que vigilen a Lucencio y registren su casa cuando no esté, para saber si realmente pretende algo con Dorotea (de ahí el sentimiento de acecho de "el Estaca"...). Tan sólo falta resolver el "detalle" de su aspecto, la "desgracia viril", como él mismo consideraba...

El muchacho, en aquel discreto viaje a Palencia, buscó algún remedio mágico en las trastiendas de los barrios más temibles para que le ayudara a que Dorotea cayera inmediatamente "en hechizo de amor" por él. En su búsqueda, encontró un extraño libro, titulado "Ave Satani", el cual incluía cómo realizar prácticas diabólicas y, precisamente, la solución a su problema, según el propio Telmo: un hechizo que rejuvenecía la piel, creaba hermosura hasta al más desgraciado y guardaba inmóvil el paso de la edad... Problema resuelto. No obstante, aquel hechizo requería una actuación poco limpia y macabra: Degollar una doncella cada mes lunar, tomar lonchas de su carne y cubrirse con ellas al tiempo de bañarse en sangre (Ver hechizo "Belleza" del suplemento Grimorio, página 7 de hechizos de Magia Negra). El joven Telmo, una vez al mes, ha ido degollando y mutilando doncellas en Pardilla, y lleva ya 5 muertes a sus espaldas.

Mientras el pueblo está preso de la incerteza y a la espera de las aclaraciones por parte de Sacristán y el ricohombre dueño de las tierras, el padre Flaín, entre las muertes mensuales, la desaparición de Lucencio, y el rumor de que hay bandidos en la población (sospechas que apuntan a los dos bandidos contratados por Telmo), aparte de que todo el pueblo está aterrorizado por tales sucesos, ha decidido poner en manos del demonio Nergal y sus artes un punto de vigilancia en el maltrecho y poco cuidado cementerio de Pardilla, lugar perfecto para ocultarse, posiblemente, los autores de las muertes. A Flaín, largo tiempo adorador en secreto de Nergal, le ha sido concedido el privilegio de poder vigilar dicho lugar a través de un Therapim (Ver suplemento Rerum Demoni, página 20) que hace las veces de estatua sobre el panteón familiar de la familia de la Osa en el camposanto, por si se ocultaran allí los citados.

Una semana antes de la llegada de los pj, se corre la voz sobre el prometido de Dorotea, el cual llegará el domingo por la tarde-noche. Telmo pone a punto a sus bandidos para acabar con él, pero, por otra parte, comprueba que aquel hechizo de belleza no es tal, o al menos, no ha logrado proporcionarle hermosura (tan sólo le ha eliminado la cojera y le ha restablecido la dentadura) y piensa que es posible que no lo haya utilizado bien, pues anhela ser más hermoso. Por ello decide aumentar las muertes ese mes, por si el hechizo se potenciara y así poder conquistar cuanto antes a la bella Dorotea. Para ello Telmo decide acabar con una muchacha... por semana. Este mes ha matado a tres de ellas y ahora, justo antes de la llegada de unos viajeros (los Pj), aún no ha muerto la última del mes... Además, para "mentalizar" a Dorotea de que alguien más que su futuro esposo está interesado por ella, habla en sueños con la joven a través de un hechizo (Ver hechizo "Hablar mediante sueños" de suplemento Grimorio, página 12 de hechizos de Magia Blanca) y cada día le va confesando su amor, de forma anónima, hasta el punto de describirle una huida juntos. Por tanto Dorotea, va enamorándose poco a poco de esa voz onírica.

¿Y qué hay de Lucencio? ¿Cómo habría deshacerse Telmo de él? En el "Ave Satani", había una pequeña lista de maldiciones menores, pero otra de ellas perfecta para acabar con Lucencio: bastaba con una maldición de Lobushome (Ver suplemento Aker Codex II – *Fogar de Breogán, Bestiario, No confundir con Lobisome).* Curiosamente "El Estaca" encontró una noche un lobo cerca de sus huertos y se transformó en él, haciéndole desaparecer sin rastro a los ojos de Pardilla.

Los jugadores, meses después de los hechos y en el mismo mes de las últimas y abruptas muertes tan seguidas, se internan por unas razones o por otras en Pardilla de Alcor.

I. VULGUS VERITATIS PESSIMUS INTERPRES

Su Majestad Fernando III, apodado como "El Santo", prepara ya, con gran antelación y en compañía del Arzobispo de Toledo, Rodrigo Jiménez de Rada, la toma de Cazorla, en Jaén, la cual se encuentra en posesión de las tropas sarracenas.
Sus próximas conquistas tienen como enfoque principal la taifa murciana.

Mientras, en el norte, concretamente en Pardilla del Alcor, localidad cercana al oeste de Palencia, el terror inunda sus calles y sus gentes. En los últimos meses han sucedido brutales asesinatos en dicho municipio: una muchacha ha sucumbido de forma horrible cada mes. Las gentes están consternadas y nadie ha sido capaces de esclarecer la autoría en todo este tiempo.

Ni que decir tiene que los lugareños no ven con buenos ojos a los extranjeros, y, curiosamente, llegáis al pueblo para descansar de vuestro viaje. Como es normal, la gente os mira.

Ano de Nuestro Senor de 1230

Los jugadores, tras una larga jornada de viaje, llegan a un pequeño pueblecito, una behetría, llamada Pardilla de Alcor, muy cerca al oeste de Palencia. Es de noche (las diez aproximadamente) y lo más probable es que necesiten descansar (de no querer hacerlo nárrese previamente algún encuentro o aventura que les obligue a reponer fuerzas). El pueblo, a grandes rasgos, consta de:

• Cuantiosas casas vecinales de madera agrupadas (algunas casi chozas), y en sus alrededores colindantes se agrupan huertas, corrales y casetas para los animales.

• Una iglesia de pequeñas dimensiones (capacidad para cincuenta personas).

• La casa parroquial perteneciente al sacerdote local, junto a la iglesia.

• Una casa prominente y bien construida casi en el otro extremo del pueblo, muy diferente al resto.

• Una taberna con un piso superior de habitaciones a modo de posada.

• En los alrededores se ubican también un cementerio y una casa en ruinas, nada más salir de Pardilla.

Al ser de noche, los jugadores no vislumbran todos los lugares, tan sólo podrán percatarse del las viviendas, la iglesia y la taberna, que será lo primero que se encuentren, la cual está iluminada en su interior. No obstante una tirada de Otear al llegar les revelará la enorme casa al fi nal del pueblo (la de don Sacristán de la Osa), y el gran contraste con el resto de viviendas. Ahora, lo más probable es que busquen techo para dormir en la posadataberna.

***Nota:** si alguno de los jugadores pide alojamiento en las casas, los vecinos les preguntarán quien son con la puerta cerrada, o desde la ventana, de haberla. Si intentan convencer a éstos de la necesidad de alojarse en sus hogares tendrán un malus del 50% en sus tiradas de Elocuencia al explicarle su situación y convencerles (pues el pueblo está aterrorizado por los sucesos de las muertes).*

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Una vez dentro de la taberna, comprobarán que se trata de un local bastante simple: una barra enfrente de la puerta de entrada y un conjunto de seis mesas con cuatro sillas en cada una. Hay una pequeña chimenea en un lateral (encendida o no, a gusto del director) y en el otro lateral se encuentran las escaleras de subida al piso superior. La estancia está bien iluminada con velas colgando en las paredes. En el piso superior está destinado a las habitaciones. Hay tres con dos camas de paja y un ventanuco en cada una, y ninguna está ocupada.

En el bar hay tres mesas ocupadas y nueve personas repartidas entre ellas (habitantes de Pardilla) que beben y hablan entre sí. No hara falta hacer tiradas para darse cuenta de que, nada más entrar, todos miran a los jugadores, y algunos comienzan a cuchichear indiscretamente entre sí. El tabernero, de nombre Marcial, les atenderá personalmente tanto si se dirigen a él en la barra como si se sientan en una mesa, y les ofrecerá cena y habitación para descansar.

Si se deciden a probar el plato que ha habido en el día, podrán disfrutar de una buena comida palentina: Torreznos caseros a modo de tapa, “patatas a la importancia” (un popular y económico plato de patatas preparadas mediante una fritura y un guiso) o la recomendación de lechazo asado, con la que Marcial intentará sacar unos buenos dineros a los jugadores (es el plato más caro). Una tirada de Comerciar permitirá la rebaja en su precio, a gusto del director. De beber podrán degustar cerveza o vino.

Tanto si están cenando como si se disponen a subir a las habitaciones una vez hayan pedido alojamiento para descansar escucharán un prominente aullido muy a lo lejos, a pesar de la algarabía típica de cualquier taberna. Marcial se pondrá nervioso el resto de la conversación con los jugadores, y no sin una tirada de Elocuencia les revelará que últimamente ha corrido mucha sangre en el pueblo, y que cree que ese aullido, el cual les revela que se viene oyendo hace ya unos meses, algo ha tenido que ver. Marcial cree que alguien desconocido y “poco humano” ronda por el bosque. Una tirada de Leyendas les hará pensar a los jugadores que el tabernero se refi ere al Lobisome (ver manual), pero en realidad son suposiciones suyas.

Justo después de esta conversación, un dos lugareños de Pardilla que estaban sentados bebiendo (y que tienen un par de jarras ya vacías sobre su mesa...) comienzan a llamar a voces a Marcial, para que les atienda. Al ver que aún está con vosotros (forasteros y “con la que está cayendo”), uno de ellos se molesta, se levanta con un vaso de cerveza en la mano, va hacia la barra y vierte (casi podría decirse que a propósito) su contenido encima de uno de los jugadores disimulando tropezarse, aunque no demasiado (el que menos Suerte tenga o a gusto del director). Tras empapar de lleno al pj, este lugareño se pondrá hecho una furia y culpará al rociado con reiteradas voces hasta obligarle a pagarle otra cerveza, la cual, dice, “ha vertido por su culpa”. Si los pjs intentan usar la palabra para calmar la tensa situación, el habitante de Pardilla se embravecerá un poco más, incluso su compañero de la mesa acudirá a increpar a los jugadores. Se ha de intentar crear un poco de tensión, y en el momento en que comienza la disputa (si es que los jugadores se pelean), la puerta de la taberna se abrirá, y entraré un muchacho joven, bajito y no muy hermoso, el cual lleva ropas de campesinos, igual que los lugareños de la taberna. Es Telmo, un vecino. Éste verá la pela o la disputa, se acercará, y agarrará al que vertió la cerveza por el brazo hasta que le mire. Entonces, los dos tipos se calmarán poco a poco.

Telmo, con un aire tranquilo, mirará a los jugadores, a los agresores y fi nalmente a Marcial, e “invitará” educadamente a los lugareños a sentarse de nuevo donde estuvieran. Éstos se van a su mesa sin rechistar y Telmo comenzará a hablar con los jugadores, no sin antes pedirse él una cerveza, preguntar a los pjs si desean tomar algo (en caso de no estar cenando o bebiendo) e incluso un paño o toallas a Marcial para secar al jugador mojado. Mientras se acomodan, los jugadores observan muy claramente una enorme cicatriz (en forma de “S”) en el cuello del muchacho (este factor es clave para el desenlace de la historia, conviene remarcarlo bien a los jugadores). Si le preguntan por ella les dirá que fue de una pelea hace tiempo, y una tirada de Psicología revelará que es en realidad verdad. Después, Telmo pedirá disculpas por la bronca formulada por los dos hombres, contándoles los últimos sucesos aclaratorios:

"Verán..., comienza, No son más que aldeanos sin nada que importarle más allá de sus huertos, vacas, cerdos y olivos... Pero tienen buena razón para no confiar en los forasteros. Aquí donde la veis, tan pequeña y recóndita, en ésta aldea muere una doncella cada mes."

Si preguntan por sus orígenes, Telmo les contará la verdad: en su descarriada vida llegó casi por casualidad a Pardilla de Alcor, y fue acogido por el bueno de Sacristán de la Osa. Ahora trabaja en sus tierras.

"Viene ocurriendo desde hace unos meses. Como que el sol sale cada mañana, tan cierto y veraz es lo que les cuento, aunque les pese y sorprenda. Cada mes, siendo un día cualquiera del mismo, una muchacha aparece muerta entre estas pequeñas calles, todas de forma brutal: mutilados sus pechos, cortadas sus nalgas, o descuartizadas sus extremidades, así como terribles tajazos en el cuerpo o degüellos... -se lleva la mano a la boca de la impresión-. Y ya han muerto cinco, señores. Pero han perecido tres jóvenes... ¡una cada semana! Mucha gente se ha ido por temor de sus hijas, pero otros no conocen ningún otro oficio más que el campo y sería una aventura marchar lejos... ¿¡A dónde iremos a parar!? Últimamente se cuenta muy entre los corrillos que volvió al pueblo Lucencio "el Estaca", un hombre solitario, sin mujer e hijos y que desapareció al poco de empezar estos sucesos. Iba siempre con una estaca, sí... una vara, y apenas se relacionaba con nadie. Cuando se esfumó nadie supo más de él. Ahora dicen que ha vuelto y es el que perpetra las muertes...".

Cuando acabe de hablar, Telmo o Marcial podrán darle cualquier información que necesiten acerca del pueblo en sí (como quién es Sacristán de la Osa, cuál es su casa o dónde vivía Lucencio). Tras marcharse los parroquianos, Telmo también se retira, reiterando las disculpas a los jugadores. Ahora es tiempo de que los pj vayan a descansar.

II. LOCUS AMOENUS

En medio de la noche, en torno a las doce, los jugadores se despiertan tras un grito desgarrador procedente del exterior, que se cuela por el ventanuco de sus habitaciones (tan sólo han dormido un par de horas). Una tirada de Escuchar revelará que muy cerca de allí, en alguna callejuela contigua a la tabernaposada, varias voces dicen: "¡Ha vuelto a pasar!", "¡El asesino!" y mucho griterío. Si los jugadores van a ver qué pasa se encontrarán, una vez abajo y en la puerta de la taberna a Marcial, aún limpiando la pocilga en la que se ha convertido su ahora vacío bar (escoba en mano, mandil delante de sí, etc.), y apoyado en el marco de la puerta, como observando algo. Desde la entrada, los jugadores podrán ver la algarabía formada a unos cincuenta metros (es lo que observa Marcial), en una calle de Pardilla, ahora concurrida.

Al acercarse, podrán comprobar a la multitud como rodeando algo: un cuerpo de una joven chica en el suelo, la cual está degollada y presenta severos cortes y tajazos en su cuerpo (como si le hubieran cortado pedazos de carne con una hoja). A su lado llora una mujer de rodillas tomando una mano ensangrentada del cuerpo, al tiempo que la besa.

Los gritos continúan y muchos de los presentes especulan con que ha podido ser algún ser que han apodado "el mataniñas", otro que si un hombre con piel de lobo, o el Lobisome que apuntaba Marcial... Una tirada de Medicina revelará que los cortes han sido demasiado precisos como para hacerlo alguien con sus propias manos. Quien lo hiciera sabía qué iba a hacer y cómo realizarlo con seguridad. En cuanto los jugadores hablen para preguntar por el suceso o comenzar con las primeras pesquisas, la gente del pueblo le mirará mal (en el preciso momento que "abran la boca"por el mero hecho de no ser del pueblo), y de entre toda la multitud se oirá un "¡Cogedlos! ¡Seguro que han sido ellos! ¡Forasteros, asesinos!",mientras el pueblo intenta lincharlos.
Si los pj intentan razonar, una tirada de Memoria pedida por el director les recordará que no han podido ser ellos, ya que su coartada demuestra su inocencia: han estado durmiendo en la posada y Marcial, el tabernero, lo puede avalar.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Si intentan huir sin más, tendrán que sortear a la multitud de Pardilla que ahora se agolpa sobre ellos (Malus del 30% a una tirada de Correr, pues son en esos momentos el centro de atención).

• En caso de superarla, huirán por las calles de la behetría, entre las casas, pero cuando crean haber dejado atrás a todos, se toparán con unos tipos bien ataviados con ropas oscuras y espadas por delante, los cuáles los ven y les piden que se detengan. En caso de no hacerlo y enfrentarse a ellos comenzará una lucha, y tras un turno, en medio de la misma, aparecerá el padre Flaín, como buscando a los huidos, y pidiendo que detengan el combate. Los soldados se detendrán y el párroco (que no se presenta, sino que los pj ven su alzacuellos), les ordena que lleven a los jugadores (éstos deberían haberse detenido) a casa de don Sacristán de la Osa.

• En caso de no superarla, el Padre Flaín se interpone entre el pueblo y los jugadores, afi rmando a voces que lo llevarán a casa de don Sacristán de la Osa y allí les dará él mismo juicio y justicia, previa declaración como forasteros y conocer sus intenciones en el pueblo. Tras llevárselos no sin empujones, llegarán a la casa de grandes proporciones, la de Sacristán, donde unos guardias les introducen dentro a través del padre Flaín.

Nota: *en caso de que unos jugadores pasen la tirada y otros no se aplicará una u otra opción. Además, en caso de superar la tirada de Memoria y explicarles la coartada a la población, el Padre Flaín se les presentará como párroco y les dirá amablemente que les acompañe a ver a Don Sacristán, el regente de Pardilla, pues no se siente seguro entre aquellas calles a causa de los sucesos.*

En cualquier caso, los jugadores deberán acabar en casa del De la Osa, casi sin una explicación alguna... Una vez dentro y tras presentar el Padre Flaín sus respetos a los guardias y criados en el interior, Sacristán de la Osa aparece compungido y desencajado, muy pálido, mirando a los personajes con cara de desesperación. La casa, de dos plantas, es muy lujosa: numerosos asientos, algún cuadro en las paredes, varios candelabros sobre una mesa, y una gran chimenea en el comedor. Se pueden percibir varias habitaciones en la planta baja y una escalera que va al piso superior (los detalles pueden correr a cuenta del director).

Acto seguido, Flaín presentará a los forasteros (ocasión que podrán aprovechar los jugadores para dar sus nombres e intentar no “ser la causa” de más confusiones) a don Sacristán (de forma amable o sospechosa, depende del transcurso de las acciones anteriores). Justo cuando parece que Sacristán va a decirles algo, éste se arrodilla, echa a llorar de inmediato y se arroja acto seguido a los pies del Padre, que, incorporándose un poco, le coge de las manos. De la Osa, repleto de incertidumbre y en medio de un tremendo lloro, le pregunta: “¿Era ella? ¡¡Hable, Padre!! ¿¡Era mi hija!?”. Por supuesto, ni los pj ni el Padre Flaín saben a qué viene esa situación. Cuando Sacristán ve la cara de desconcierto del párroco, parece volvérsele el color a la cara y tras ponerse de pie y pedir a todos que se sienten (me refi ero a los jugadores), explica que su hija, Dorotea, ha desparecido hace un par de horas. Al parecer, la ventana de su aposento en la parte superior de la casa, estaba abierta, y nadie la ha visto salir. Sacristán asegura que la han raptado o se ha escapado, aunque esto es poco probable, pues es una joven obediente y recatada. Les señala, además, que su futuro esposo, un joven palentino hijo de un noble de la ciudad, iba a viajar esta misma noche hasta Pardilla, para ver a su amada y cerrar el matrimonio convenido con su padre.

Nota: *De la Osa creía que la muchacha asesinada esa noche había sido su hija, pues no estaba en su habitación, por eso los guardias que los pj se encuentran en las calles (habían ido a comprobarlos mandados por Sacristán). Si los jugadores preguntan por Telmo, Sacristán les contará la verdad: es un joven muchacho que trabaja en sus tierra.*

Los jugadores pueden mostrar su cortesía y ofrecerse a buscar a Dorotea, aunque si no es así, don Sacristán les suplicará su ayuda para encontrarla, hasta el punto de ofrecerle recompensa en oro y algunas provisiones para su viaje. Tras describir cómo es físicamente la jóven y algunos lugares de Pardilla de Alcor,los pj podrán acudir a cualquier zona del pueblo, los siguientes lugares son los relevantes:

A) La Iglesia: se trata de una pequeña construcción de principios de siglo, erigida unos veinte años atrás. Se encuentra contigua a la casa parroquial, hogar de don Flaín Su planta es rectangular, a excepción de la zona del presbiterio, el cual acaba en semicircunferencia con un par de ábsides bastante pequeños tras de sí.
Carece de transepto y cruceta. En su interior hay dos filas de bancos. Además, posee únicamente una puerta de entrada, tras la cual, en el interior y a un lado, se localiza una escalerilla en forma de caracol que se eleva hasta la torre del campanario. Hay además una pequeña sacristía construida recientemente.
Una tirada de Otear desde el exterior y pedida por el director hará ver a los jugadores que alguien está escalando la torre del campanario, llega a una de las ventanas metálicas y la empuja, para luego, introducirse en ella. En este punto, Flaín se habrá marchado con algunos de los guardias a buscar a Dorotea, por lo que si los jugadores requieren de la llave de la iglesia en poder del párroco para abrir las puertas e ir tras el intruso, no serán capaces de dar con él.
La única solución es perseguirle por el mismo sitio: una tirada de Trepar elevará a los jugadores a la ventana. Allí pueden subir al campanario (tan sólo está el par de campanas) o bajar e introducirse en la iglesia. Una vez en la nave, verán una luz muy tenue que procede e ilumina la sacristía (no hay nada más de iluminación). Una tirada de Discreción permitirá a los jugadores alcanzar la posición de aquel que se ha colado y observar desde la puerta de la sacristía a un tipo rebuscando, con una vela en la mano, algo en la sacristía, en una especie de escritorio junto al armario de las prendas parroquiales. El sujeto es uno de los contratados por Telmo (los pj no saben quién es). Tras esto e intentando escapar, el tipo, ataviado con capa oscura y capucha y una espada corta en su cinto, se enfrentará a los jugadores. Cuando todo acabe, escucharán de nuevo aquel terrible aullido lejano que escucharon hacía unas horas en la taberna...

Si consiguen apresarlo y le practican con éxito Tortura, tan sólo revelará el encargo por el que fue contratado: acabar con el noble palentino, que acudiría esa noche. Si logran un crítico, la víctima confesará trabajar para un tipo llamado Telmo, un hombre de aspecto bastante feo y muy bajo de estatura.

A partir de aquí, aunque los jugadores busquen a Telmo, no lo encontrarán hasta el desenlace de los acontecimientos, incluso registrando su casa. Tampoco a Dorotea: no se encuentra allí.

Nota: *La casa de Telmo es realmente una choza bastante precaria. No obstante, si en algún momento posterior los jugadores logran registrarla tras localizarla, encontrarán todo lo necesario para realizar los hechizos de "Belleza" (sangre en recipientes y restos humanos almacenados), y "Hablar mediante sueños" que utilizó con anterioridad.*

Cabe preguntarse qué estaba buscando aquel tipo. Si los jugadores revisan su escritorio a través de una exitosa tirada de Buscar, éstos encontrarán un doble fondo en uno de los cajones del mismo. Allí encontrará un libro titulado:

"Ave Satani"

Si lo abren, podrán encontrar los siguientes hechizos y descripciones (Ver suplemento "Grimorio"):

• **Hechizos:** Dominación, Filo Maldito, Belleza, Hablar Mediante sueños, Robar Fortaleza.

• **Descripciones:** Íncubos y Súcubos, Upiros.

• **Descripciones de elementos:** Piedra del Rayo, Piocte.

Nota: *es posible que los jugadores tengan la impresión de que el Padre Flaín haya tenido algo que ver con la desaparición de Dorotea o sea el responsable al tener este libro. El director de juego puede revelar los verdaderos acontecimientos a modo de epílogo si lo desea: Hace pocos días, Flaín fue a ver a Sacristán a su casa, y vio como Telmo guardaba bajo sus ropas algo cuidadosamente. El padre le asaltó y Telmo enmudeció; asi que, forzado, el muchacho le entregó el libro, lo ojeó el Padre por encima, y pese a comprobar que no era muy ortodoxo se lo confi scó enseguida, afirmando que "yo guardaré esto". Telmo no podía confesar (era su palabra contra el párroco y además le delataría como ejecutor de cuestiones poco limpias...) Telmo, en esta misma noche de los acontecimientos, decidió recuperarlo enviando a uno de sus secuaces.*

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

B) El Cementerio: se encuentra en las afueras del pueblo, al norte. Es un cementerio bastante pequeño, casi rectangular, cuyas tumbas no gozan todas de poseer lápidas (a veces un hierro clavado en tierra, una maltrecha cruz de madera, bastante angosto realmente). En su interior hay varios fresnos y algún que otro espino que hacen silbar el viento entre sus hojas, muchas de las cuales han caído ya en el suelo. Al llegar, los jugadores ven que las puertas metálicas de la entrada... están abiertas de par en par. En cuanto crucen se escuchará el sonoro aullido bastante más cerca que la primera vez (o las anteriores veces, dependiendo si ha estado en el resto de lugares donde se escucha). En el centro del camposanto hay una especie de panteón, como una piedra alargada y un poco labrada por los bordes. Justo encima se halla la figura de un hombre: una estatua que representa un hombre ataviado con una túnica y una capucha en la espalda y que proyecta la mirada justo delante del panteón. Una tirada de Otear les hará ver una placa con una inscripción que designa "Familia De la Osa", es decir, es el panteón familiar. En esos momentos, tanto si los jugadores están observando la estatua, el panteón o están buscando por allí a Dorotea, se llevarán un severo susto, pues una voz les hablara tan alto y claro con un tono grave y tenebroso como si lo tuvieran al lado... aunque en realidad lo tienen: la estatua es en realidad un Therapim (Ver suplemento Rerum Demoni, página 20), el cual elevará sus manos y comenzará a hablar a los pj, reprochándoles acerca de su estancia en ese lugar:

"¿¿¿Quién sino la osadía de unos necios desbocados o el desvergonzado atrevimiento de cualquier fulano se precia a visitar a este casi muerto que os susurra, frío mármol indolente, postrado entre la niebla y testigoconstante del partir de la hojarasca y la caída de la lluvia hasta en los más fríos y tempestuosos inviernos???"

Los jugadores ganarán 1D10 de IRR si no superan una tirada de IRR. El Therapim contestará a cualquier pregunta que los pj le formulen, a excepción de su propia identidad, a lo cual responderá "que únicamente es un siervo" y su función en ese lugar, que dirá que "hace ver a su amo a través de sus ojos".

Tan sólo una tirada de Elocuencia cuyo éxito sea un crítico revelará algo sobre él: Que "Flaín es su Amo, su Padre, su Señor". A partir de aquí, los jugadores pueden realizar las conjeturas que quieran, pero sólo una tirada de Conocimiento Mágico les revelará datos sobre Nergal y el Therapim. Por supuesto será mejor que no acaben con su vida por su propia seguridad. Además, allí tampoco se encuentra Dorotea.
Antes de que los jugadores se marchen, el Therapim les concede unas últimas palabras, les suplica un pequeño favor: "Si veis a aquel hermoso joven que ha tomado algunas de las flores de las tumbas que custodio en este campo, hacedle saber que le reclamo, obligadle a devolverlas". Esto intrigará a los jugadores, y aun preguntándole sobre el aspecto de éste, tan sólo acertará a decir que es extremadamente hermoso...

C) La casa de las afueras, propiedad de Lucencio "el Estaca": Es posible llegar a este punto aún no habiendo jugado los dos anteriores (Iglesia y Cementerio). Los jugadores deberán dirigirse al este del pueblo, hasta un cruce de caminos, para alcanzar esta vivienda. Por el camino, volverán a apreciar el tremendo aullido y comprobar, ahora sí, que se trata de un lobo, el cual anda muy cerca (de hecho le está rondando, pues esa vereda está rodeada de pastos y huertos a un lado y a otro). Una vez allí los jugadores podrán comprobar que la casa de planta rectangular se encuentra cerrada y en cierto mal estado (no ruinosa, sino que se nota que lleva mucho tiempo sin ser habitada o reparada). Es de madera, simple y con trozos de pared recubiertos de piedras, incluso algunas tejas ya están caídas. En su lateral hay se encuentro el hueco de lo que sería posiblemente una ventana. Posee además una pequeñísima salida de chimenea en el tejado. Repetimos que se encuentra en un cruce de caminos.

Una tirada de Forzar Mecanismos con un bonus del 30% (el candado que protege la puerta está en muy mal estado) será sufi ciente para que los pj accedan al interior.

***Nota:** tan sólo el jugador con menor peso y altura será capaz de introducirse por allí, y una vez en el interior no habrá iluminación alguna. Tampoco podrá abrir la puerta desde dentro, pues hay candado exterior.*

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

Una vez accedan a la vivienda, un pútrido olor inundará el ambiente, debido a la poca ventilación, el polvo, algunas ratas correteando por el lugar y la sospecha de que hay algún animal muerto (si buscan un poco verán algún gato tras un pequeño mueble en estado de descomposición).

Además, la casa conservaba casi intactos algunos de los muebles (otros estaban podridos por las humedades y las lluvias fi ltradas). Sólo había una sala (sin más habitaciones) y parecía como una especie de comedor algún asiento, una esquina como ennegrecida para fogatas en la pequeña chimenea del lateral y mantas totalmente roídas. Había también calderos, algún plato y algún apero de labranza totalmente oxidados y cortantes. Además, en una esquina, tapada con una manta, se encontrará una muchacha: es Dorotea de la Osa.

Si alguno de los jugadores pregunta por la chica o incluso su nombre, ésta se sorprenderá, pues no es consciente de que la están buscando. Se encuentra en perfecto estado para hablar y moverse (no sufre daño alguno), tan sólo está algo asustada. En cualquier momento, antes de comenzar a dar cualquier explicación, Dorotea preguntará a los pj si alguno de ellos son los dueños de las voz, si es “aquella persona”, como dice la joven. Los jugadores se sorprenderán por esto, pues no saben a qué se refiere. Tras comprobar que ellos no lo son, la muchacha insistirá constantemente en que no la lleven con su padre. Además:

• Si preguntan por esa “Voz”, Dorotea les confesará que escucha, desde hace ya unos meses, una voz en su cabeza, tan sólo únicamente cuando duerme y sueña. Al despertar, lo único que recuerda son los mensajes, todos ellos de adulación, proposiciones idílicas, declaraciones de amor y otras tantas peticiones de afecto. No obstante, Dorotea dice que la que noche anterior soñó que hoy debía salir, una vez cayera el sol, y ambos se encontrarían, él la encontraría. Y por supuesto, no lo dudó. Por eso se escapó y se puso a andar sin rumbo hasta acabar en esta casa.

Nota: *La Voz es Telmo, hablando a la Dorotea mediante el hechizo “Hablar mediante sueños”. Ella no sabe que es él, aunque está totalmente enamorada de esa voz. Un ejemplo de ese último mensaje podría ser: “Camina por la noche, sin que te vean, mi Amor; camina en la oscuridad; no habrás de preocuparte, no habrá casamiento, pues yo te encontraré”.*

• Si preguntan porqué no quiere regresar o ir a ver a su padre, les dirá que esa noche se dirige a Pardilla su prometido, con el cual no quiere contraer matrimonio, tanto porque sólo lo ha visto una vez como por haber otra persona en su vida, el autor de tal Voz. Los jugadores no podrán convencer de que vuelva con su padre con tiradas de Elocuencia, y si la llevan a la fuerza, la historia terminará con el beneplácito pertinente de Sacristán de la Osa y su prometida recompensa; no obstante, el director debería tratar de plantear por boca de Dorotea el riesgo de salir sola de noche, con el escándalo de las muertes, para intentar encontrar el amor verdadero. (Al menos eso debería conmover a los pj y no entregarla...).

• Si deciden aguardar con ella por ayudar a la joven, protegerla o tan sólo averiguar lo de esa Voz, pueden proponer (o no) hacer guardias. En cualquier caso, Dorotea se quedará dormida mientras todos esperan. A estas alturas será la 1.30 horas de la madrugada, y el jugador que esté de guardia (tal vez todos estén despiertos) hará una tirada de Escuchar para comprobar un ruido continuo que parece estar acercándose. Si comprueban el exterior verán con una tirada de Otear, desde el camino que entra a la behetría, un grupo de hombres a caballo. Un crítico revelará que son cinco jinetes y cinco monturas y se acercan al cruce de caminos.

III. PACTA SUNT SERVANDA

Y es que el prometido de Dorotea está llegando a Pardilla procedente de Palencia con presentes para su futura esposa. Mientras tanto, Dorotea, sigue dormida, y si alguno de los jugadores la despierta para hacérselo saber ésta se meterá en la casa para esconderse de nuevo. En ningún momento los cinco jinetes bien armados cometerán algún acto hostil contra los pj, en caso de esperarles en las inmediaciones (a no ser que los estén acechando o carguen contra ellos, cosa poco probable...). Claro que, en el momento en que los jinetes estén a la altura de la casa, el director podrá pedirles una tirada de Escuchar. Si tienen éxito notarán un ruido de pisadas sobre el maltrecho tejado de la casa de Lucencio, como si varias personas caminaran sobre las tejas. Acto seguido, los pj verán a cuatro tipos encapuchados y con vestiduras oscuras (dos si acabaron con el misterioso sujeto de la iglesia) lanzarse con brazos abiertos y fi los en manos sobre la comitiva, haciendo tropezar a dos de los caballos y sus hombres y cayendo un tercero al suelo.

Nota: *Dorotea, en esos momentos, se despierta alertada por los ruidos. Si los jugadores están dentro de la cabaña, podrán entrever (a muy grandes rasgos), gente moviéndose en el exterior (peleando), y escucharán los ruidos de una pequeña lucha. Si están fuera observarán cómo los tipos del tejado (los bandidos contratados por Telmo), acaban a cuchilladas y espadazos con toda la comitiva, robándoles los presentes (dineros, joyas y algunos emblemas de la familia).*

Tras producirse una severa carnicería (tanto o más que la forma en que aquellas muchachas eran degolladas), los bandidos se miran entre sí, pues Telmo no les había anunciado la presencia de más invitados (es decir, los jugadores), por lo que de inmediato cargarán contra ellos. En caso de seguir dentro de la casa, los tipos verán el candado abierto y se internarán en ella para ver si alguien se ha colado y han sido testigo de su actuación. En ambos casos, los jugadores habrán de entrar en batalla. Cuando el último enemigo esté en pie y su Resistencia menos de la mitad, un gran lobo aparecerá corriendo, aullando tal y como lo ha venido haciendo todo el transcurso de la historia, para lanzarse contra el encapuchado en base a su instinto animal. En el lance, el tipo forcejeará hasta clavarle alguna de sus armas en un costado, mientras los objetos robados a la comitiva vuelan por el aire y se desperdigan por el camino... El lobo queda malherido, cojeando o casi arrastrándose (el director puede concederle a este encuentro una duración de un turno, si los jugadores lo necesitan para reponerse, curarse, etc.), hasta que fi nalmente parece caer muerto delante de la casa. Una tirada de Medicina revela que está inconsciente, pero no ha muerto.

Nota: *el futuro prometido de Dorotea es fácilmente reconocible por sus exquisitas ropas, botas y alguna joya al cuello. Si los jugadores registran su caballo podrán encontrar en las alforjas un fardo con entre 350-400 monedas de plata (a decidir por el director) y una bonita espada ornamental (pese a que corta...) que bien se podría pagarse en Palencia por 600.*

Tras haber acabado con los asaltantes, los jugadores podrán comprobar que los jinetes yacen muertos (pueden tomar sus caballos si lo desean, a excepción de dos que están malheridos), y lo que intentaban robar allí ha quedado tendido. Dorotea se halla ahora sumida en llantos por el temor de la pelea, de la cual ha sido testigo mientras se refugiaba tras un mueble (o viendo desde el interior). Entonces verá el cuerpo de Laudelino (que ese era el nombre de su hasta ahora prometido), atravesado con una espada y ensangrentadas sus ropas. Lejos de entristecerse por él (tampoco es que se alegre de la muerte de nadie), revela
que mientras veía la pela, notó que alguien la observaba a través de la ventana trasera (era Telmo), como “una fi gura”, se llevó un dedo a los labios (como sugiriéndole silencio), y luego le lanzó un fragmento de papel, para después desaparecer silenciosamente. Acto seguido se lo enseña a los jugadores:

“¿Dónde estabas, mi señora? Huiremos al amanecer; te espero al norte, donde los fresnos guardan el reposo eternos de los ancestros.. Allí te espero, amada”.

Dorotea le insiste, por si cabía alguna duda, que no la lleven con su padre, y por contra suplica que la ayuden a llegar junto a la Voz.

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

Los jugadores podrán sospechar con gran acierto que ese lugar es el cementerio. En el momento en que pretendan partir hacia allí (pese a que aún no ha amanecido como apuntó la Voz) o interroguen de nuevo a Dorotea, notarán cómo el lobo, que ha estado tendido, comienza a moverse con severos espasmos, primero las patas (incluso moviéndolas como si estuviera corriendo), para luego, en medio de una impresionante visión, hacer creer lo imposible a los pj: el animal se transformará progresivamente en un hombre... Por supuesto, ganarán 1D10 de IRR si no superan una tirada de IRR.

Ahora hay un tipo tendido en el suelo, desnudo en su totalidad. Tiene en torno a unos treinta años, aunque parece mucho más mayor debido a la enorme barba que llega casi a su ombligo y a su desaliñado pelo, más largo que el de Dorotea. Sobre su ahora sucia piel, el hombre tiene partes de pelo bastante negro por brazos y piernas, fruto de la muestra de su condición hace unos instantes de animal. Además, tiene la misma herida en el costado que en la forma de lobo. En esos momentos Dorotea se sorprende y corre hacia él, agachándose y tomando su cabeza mientras le insta a que siga tumbado: es Lucencio, “el Estaca”. Dorotea no lo puede creer, incluso le pregunta si es realmente él, a lo que únicamente responde asintiendo. Una tirada de Conocimiento Mágico les revelará que se trata de la Maldición de Lubishome, y que, al ser herido en un cruce de caminos, ha devuelto su forma original. Si los jugadores le revisan la herida verán que ahora es superfi cial, aunque es posible realizar otra tirada de Medicina para intentar recuperar sus fuerzas (a gusto del director).

Dorotea pide a los jugadores que lo lleven al interior de su casa y una vez allí, con voz entrecortada preguntará dónde está y qué ha pasado, aunque reconoce a Dorotea y se alegra al verla. Los jugadores pueden contarle la historia, y la joven de la Osa reiterará que acaban ser testigos de un robo y un asesinato, mientras luego le dan más detalles durante varias horas.

Es posible que los jugadores quieran llevar a Lucencio a Pardilla para vigilarle las heridas, contarle todo lo sucedido a don Sacristán o tal vez seguir la pista de la misterioso autor (Telmo) hasta el cementerio.

Pero, una vez recompuesto por instantes, Lucencio, tras explicar que incomprensiblemente lo único que recuerda es cazar liebres y correr por los pastos durante mucho tiempo, se ofrecerá para dar a conocer al autor de los hechos mediante el hechizo “Descubrir al ladrón”: le pedirá a los jugadores que le den un pedazo de cuerda, cojan una vasija de uno de sus cajones y la llenen de agua, tomen unas ramitas de laurel que aún conservaba cerca de la chimenea. También un cuchillo. Ademas les dice que le traigan la bolsa de objetos que los asaltantes han intentado robar. Cuando lo hagan, “El Estaca”, no sin difi cultades, se incorporará y podrá los elementos sobre una mesa, se llevará el cuchillo a la palma de su mano, y se la cortará. Mientras coloca a un lado uno de los objetos y el trozo de cuerda, éste agita con el laurel el agua y abre y cierra la mano... formándose un rostro humano...“Este es el culpable, señores”, dice a los pj, “¿Lo conocéis?”. Antes de nada los jugadores ganarán +3 de IRR si tienen una IRR de 65 o inferior.

El rostro formado es el de un joven muy apuesto, muy bello, fuerte y al parecer con buen porte. Ni tan siquiera Dorotea sabe quién es él... incluso le parece muy atractivo. Pero en el momento en que está a punto de desvanecerse el rostro sobre el agua, los jugadores descubre, anonadados, cómo el sujeto lleva una cicatriz en forma... ¡de “S”!... ¡Idéntica a la de Telmo! Una tirada exitosa de Memoria le hará recordar a los pjs que aquel vecino bajito y poco agraciado que detuvo la pelea en la taberna llevaba una similar. Obviamente es él (aunque los jugadores, ¿porqué no?, pueden dudar de ello).

Nota: *Ya es casi el amanecer (se ha llevado bastante tiempo el hecho de encontrar a Lucencio, contarlo sucedido y dejar que cuente qué le paso o cómo se siente). En caso de que los jugadores quieran llevar a Lucencio al pueblo, el director puede hacer que se encuentren de camino a Pardilla a hombres de Sacristán para escoltarlos, e incluso llevárselos ellos (así los jugadores podrán estar en la escena fi nal si deciden ir al cementerio, al amanecer).*

Dorotea entonces querrá ir al lugar donde descansan los ancestros, para encontrarse quizá con la imagen de aquella misteriosa Voz. Si los jugadores quieren desentrañar toda la verdad, deberán acompañarla.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

IV. PACTA SUNT SERVANDA

Los hermosos rayos del Sol ya habían acariciado la ciudad de Palencia cuando se posaron en la pequeña behetría de Pardilla de Alcor. Ahora, tomando una vereda hacia el norte, los jugadores, junto a Dorotea llegaron a las puertas del camposanto. Pero esta vez no escucharon ningún aullido mientras andaban, pues la maldición de "El Estaca" había desaparecido... al menos de momento.

Una vez cruzando las puertas, verán frente a sí, en el centro del cementerio, la figura del Therapim mirando hacia abajo, mirando hacia un tipo que estaba de espaldas, conversando con ella. El sujeto le está pidiendo disculpas reiteradamente. Ésta no habla en ningún momento ni hace ningún gesto o movimiento (parece ahora solamente piedra inerte), y justo después, el hombre se da la vuelta: es él, el mismo cuyo rostro apareció en la vasija de Lucencio: Telmo. Acto seguido, toma un ramo de flores que estaba bien atado y preparado ,y descansaba sobre los pies del Therapim, y se acerca a los pj, sin ningún tipo de hostilidad, pues incluso va desarmado. Tras mirar a Dorotea le entrega el ramo y comienza a hablarle:

"Hola Dorotea", dice, "soy yo... Telmo."

La muchacha sabe que es él, pero aún es incapaz de creerlo: quien tiene delante no es el Telmo que conocía, sino alguien más guapo, aunque diferente. Pero en el momento en que escucha su voz, sus ojos se abre, su piel palidece y se acerca a éste (tomando el ramo de fl ores), pues se da cuenta de que es él aquel
que le hablaba en sueños, aquella Voz onírica es inconfundible.

"Te amo, Dorotea. He venido a liberarte de las cadenas de tu padre y de tu esposo", continúa Telmo.

Acto seguido, Dorotea le pregunta porqué nunca le mostró sus sentimientos y porqué ha tenido que llegar a transformarse de tal forma.
Telmo le confiesa que el temor del rechazo por su parte era mucho más grande que el valor de intentarlo, y delante de los jugadores, confiesa todo aquello que hizo para lograr estar los dos juntos en esos momentos y cómo conquistarla a través de su voz (en un alarde de amor verdadero mezclado con una frivolidad algo macabra en el discurso):

• De cómo un libro logró hacerle cambiar su aspecto y poder hablarla en sueños, confesando que él fue el autor de la muertes.

• De cómo hizo desaparecer a Lucencio "El Estaca" por las sospechas de sus pretensiones amorosas.

• De cómo actuó para acabar defi nitivamente con la pesadez de su futuro matrimonio convenido.

• Y de cómo hizo todo para poder huir, en esos momentos, de Pardilla de Alcor. Dorotea se quedará boquiabierta (y esperemos que los jugadores satisfechos de ser testigos de muchos de esos sucesos), y dudará unos instantes en tomar la mano que ahora Telmo le ha tendido. Acto seguido Dorotea, que está enamorada de esa Voz, de Telmo, no toma en consideración todas las vilezas planeadas y ejecutadas y fi nalmente les pide junto a Telmo que le diga a su padre, don Sacristán, que nunca la encontraron. Si los jugadores se niegan a dejar impune a Telmo y todo este embrollo Dorotea insistirá en que jamás será tan feliz como en esos momento, aunque la última palabra la tendrán los pj. Tan sólo queda esperar que los jugadores sean comprensivos y acepten guardar en secreto una verdad que les hará felices a dos enamorados.

***Nota:** Si los jugadores entregan a Dorotea y Telmo, éste último será condenado por las muertes acaecidas en Pardilla, incluyendo la del futuro esposo de Dorotea. Por ende, al salir la verdad, el Padre Flaín, será acusado por Telmo de apostasía y brujería, pues dice estar en poder de un libro del demonio. Si los jugadores tomaron el Ave Satani dentro de la Iglesia, no habrá pruebas contra Flaín, aunque siempre pueden confesar y mostrar (ya puestos a delatar a otro personaje) que ellos mismos tomaron la prueba, con lo que el párroco será también ajusticiado. En este caso, la recompensa de Sacristán de la Osa se verá efectuada.*

RECOMPENSAS:

- Por sobrevivir a los sucesos, 10 p.ap.
- Por conseguir el libro Ave Satani, 15 p. ap
- Por no entregar a Telmo y Dorotea, 5 p. ap

FIN

DRAMATIS PERSONAE

TELMO

FUE	5	Altura: 1’52 Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: 15% IRR: 85%
HAB	15	Apariencia: 7 Marcadamente feo
RES	15	Edad: 18
PER	15	
COM	20	
CUL	20	

Armas: Cuchillo 60%. Daño 1D6
Armadura: Ropa gruesa, Pieles y Lanas Prot: 1
Competencias: Con. Mágico: 65% Elocuencia: 40%: Discreción: 45% Pelea: 30%

SACRISTAN DE LA OSA

FUE	15	Altura: 1’73 Peso: 81 kg.
AGI	10	RR: 70% IRR: 30%
HAB	15	Apariencia: 16 normal
RES	20	Edad: 29
PER	10	
COM	15	
CUL	15	

Armas: Espada corta 50%. Daño 1D6+1
Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)
Competencias: Mando: 60% Degustar: 35% Leer y Escribir: 40%

DOROTEA DE LA OSA

FUE	5	Altura: 1’70 Peso: 61 kg.
AGI	15	RR: 40% IRR: 60%
HAB	15	Apariencia: 21 hermosa
RES	10	Edad: 17
PER	20	
COM	15	
CUL	20	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 30% Esconderse: 40% Leer y Escribir: 35%

Partida para Aquelarre
AMORES, MUERTES, Y SUEÑOS
por Orthanc

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LUCENCIO ''EL ESTACA''

FUE 10 Altura: 1'73 Peso: 72 kg.
AGI 15 RR: 15% IRR: 85%
HAB 20 Apariencia: 12 normal
RES 20 Edad: 26
PER 10
COM 5
CUL 20

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Con. Mágico 80% Con. Plantas: 55% Leyendas: 35% Pelea: 45%

PADRE FLAIN

FUE 15 Altura: 1'66 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 10% IRR: 90%
HAB 15 Apariencia: 9 feo
RES 10 Edad: 36
PER 15
COM 20
CUL 20

Armas: Palo 40% Daño 1d4+1
Armadura: Carece
Competencias: Con. Mágico 95% Ocultar: 45% Discreción: 30% Teología: 60%

HABITANTES DE PARDILLA DE ALCOR

FUE 20 Altura: 1'55-1,75 Peso: 60-70 kg.
AGI 20 RR: 60% IRR: 45%
HAB 15 Apariencia: 9-20 feo-bastante atractivo
RES 15 Edad: 18-26
PER 20
COM 5
CUL 5

Armas: Palo: 35% Daño 1D4+1
Cuchillo 40%. Daño 1D6
Armadura: Ropa gruesa, Pieles y Lanas Prot: 1
Competencias: Con. Animal: 30% o Con. Plantas: 35% Escuchar: 50%

BANDIDOS DE TELMO

FUE 20 Altura: 1'70 Peso: 65-70 kg.
AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: Ocultos.
RES 15 Edad: --
PER 15
COM 5
CUL 5

Armas: Espadas: 55% Daño 1D8+1
Cuchillos: 65% Daño 1D6
Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Discreción: 60% Trepar: 45% Otear: 30% Robar: 40%

GUARDIAS DE SACRISTAN DE LA OSA

FUE 15 Altura: 1'65-1'70 Peso: 70-75 kg.
AGI 15 RR: 65% IRR: 35%
HAB 15 Apariencia: Varía
RES 15 Edad: 22-27
PER 15
COM 15
CUL 10

Armas: Espadas: 45% Daño 1D8+1
Escudos: 50%
Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)
Casco: Prot. 2
Competencias: Buscar: 50% Cabalgar: 45% Elocuencia: 35% Tortura: 45%

Partida para Aquelarre
AMORES, MUERTES, Y SUEÑOS
por Orthanc

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LA MALDICIÓN DE PUERTOL

Mes de marzo del año de Nuestro Señor de 1369. En alguna parte del Reino de Castilla el de Trastámara y el Cruel se disputan el trono, pero los PJs están bastante alejados de la acción. Están al servicio del señor de Quinto, una pequeña baronía a siete leguas y media al sureste de Zaragoza.

por Adriano Justicia

Aventura para dos PJs duchos en el manejo de las armas.

Su señor les encargará que lleven con toda la presteza posible un mensaje al Barón de Muniesa que se encuentra a dos jornadas de viaje. Les acompañará un siervo, Beturino, de 30 años, marcas de viruela en la cara y algo atontado.

El grupo se pone en marcha y a falta de una posada cerca, deciden hacer noche en el claro de un bosque. Beturino se ofrece para hacer la primera guardia. Los PJs dormirán tranquilamente hasta que son despertados repentinamente con un ruido como de una sandía quebrándose, seguido de una risa y unas palabras: 'Mira que era tonto el cabestro, anda que dormirse…'. Cuando los PJs abran los ojos verá a Beturino con el cráneo abierto gracias a una maza y a dos bandidos que les observan divertidos. Ambos son feos como el demonio: Uno es bizco, no tiene dientes y le falta una oreja. El otro es tuerto y una fea cicatriz le surca el rostro.

'Buenas noches tengan vuesas mercedes. No es nuestra intención molestarles en su sueño, pero verán, últimamente andamos cortos de maravedís y seguro que quieren ayudar a dos pobres cristianos que necesitan el dinero para su familia, así que aflojen su bolsa y nos iremos por donde hemos venido.'

Tal vez los PJs les den sus bolsas, en cuyo caso los bandidos como han dicho, se irán, pero como sabemos que eso no va a pasar, se enzarzarán en una pelea en la que si cae alguno de los bandidos el otro no dudará en darse a la fuga. Cuando acaben mejor que duerman un poco, que mañana tienen que entregar el mensaje

Muniesa

Llegan a Muniesa a media tarde. En el castillo son recibidos por un siervo que les dice que su señor no está, pero que le pueden dejar el mensaje a él y que esa noche se pueden hospedar en la posada de Uloxio a expensas del barón.

Tras preguntar no es difícil dar con la posada. Es una estructura de una sola planta que también hace las labores de taberna.

Al entrar, además de la típica concurrencia de campesinos tomando unos tragos, destacan tres hombres fuertemente armados cenando en un rincón que siguen con la mirada a los PJs hasta que se sientan en la mesa.

Se les acerca el posadero, Uloxio, y les dice que para cenar pueden elegir entre potaje, migas o sopa de ajo y de beber vino o hipocrás.

Cuando están acabando de cenar se les acercará el que parece el jefe de los tres hombres y les presentará una forma de hacer dinero:

'Buenas noches, mi nombre es Colás Pérez. Veo que son gente de armas… Estoy al servicio del Conde de Belchite y me ha encargado una misión en la que considero que nos podría venir bien un par unidades más. Por supuesto serían remunerados con dos florines deoro cada uno.'

Si aceptan les contará que hay un pequeño pueblo a una jornada de viaje, Puertol, donde el señor, Uc, no atiende las necesidades de la gente, han desaparecido un par de personas (al parecer sólo chicas jóvenes) y tiene las tierras en un total abandono y sin producir nada, que es, francamente, lo que más molesta al Conde.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

Vale, lo que ellos digan, pero esta gente ¿quién es? Pues son, ni más ni menos que miembros de la Hermandad de la Luz Verdadera, sí, la Fraternita Vera Lucis y es cierto que les envía el Conde de Belchite (fráter él mismo), pero lo que no les han contado a los PJs es que se sospecha que Uc de Puertol es un brujo demoniaco y que han de acabar con él.

Puertol

Al día siguiente con el canto del gallo ponen rumbo a Puertol, donde llegan sin complicaciones y sin mucho hablar (algo más Colás, pero son bastante reservados) a las cinco de la tarde, cuando queda poco para el atardecer. Les llama la atención que las tierras que atraviesan están completamente descuidadas, que no se ve a nadie para trabajarlas. El pueblo parece muy pobre y deshabitado y las pocas casas que hay (unas quince) están cerradas a cal y canto, aunque llamen a las puertas no les abrirán. Nunca.

Sobre el pueblo hay una pequeña torre fortificada y Colás indicará que suban para hablar con el señor. Si pasan una tirada de Descubrir verán que en la torre aparentemente no hay nadie y así resulta ser, por lo que no tienen ningún problema en entrar libremente y dirigirse hacia el gran salón donde una visión les horrorizará sin duda: Sobre una gran mesa hay dos cuerpos de lo que parecen dos doncellas. Una de ellas está horriblemente mutilada y en la otra está trabajando. Uc de Puertol, que está cortando grandes lonchas de su carne y dejándolas en una bandeja. Cerca hay un gran barreño lleno de un líquido rojo oscuro (sí, sangre, qué pasa), pero lo más bizarro de todo es la compañía de Uc: cinco endiagros están con él en la sala y se lanzarán a los intrusos sin pensárselo dos veces. Los FVL atacarán así mismo gritando '¡Muerte al mago!'. Precioso ¿no?

Ah, por cierto, toda esta escena merece una tirada de Templanza.

Los endiagros son todos distintos, aunque en esencia son mitad humanos y mitad bestia. Dos de ellos tienen unas grotescas garras por manos, otros dos portarán un hacha de armas y el otro será una horrenda ave de cintura para arriba, tendrá alas en lugar de brazos y atacará con el pico.

Al ver a los PJs, Uc activará lo primero Piel de lobo (siempre con éxito) y luego, un poco alejado de la lucha lanzará los hechizos de Mal del tullido y Saco de quebradura para intentar entorpecer la lucha de los PJs. Si los endiagros caen, le tocará pelear con su bordón, pero supongo que si ya han caído los endiagros a Uc no le quedará mucho.

Si no muere, Colás le despojará de todo lo que tenga y los otros fráteres harán una pira con todo lo que haya en la torre, no sólo los libros, componentes alquímicos, talismanes y demás, sino, las mesas, sillas y tapices que encuentren. Hay un poco de dinero en lo que parece ser la habitación principal (70 croats de plata) que se podrán quedar los PJs. Por lo demás, todo (tampoco hay mucho más de valor) va al fuego.

Cuando bajan al pueblo (con la torre al fondo ardiendo, muy de película) hay unos cinco aldeanos esperándoles. Los otros, apenas una quincena más de mujeres, viejas y niños, siguen escondidos en las casas.

'¿Han acabado ya con Uc? Ese demonio se llevó a mi hija el mes pasado y...'
'Sí, ya nos hemos encargado de Uc...' le corta Colás '... pero ahora tenemos que acabar el trabajo'

Y diciendo esto le abre la cabeza con el hacha. Mira a los otros FVL y a los PJs y les dice:

'Matad a todos y quemad las casas, este pueblo impío y demoniaco se purifi cará con las llamas y si algún inocente cae el buen Dios será el encargado de perdonarle.'

Pero bueno... ¡Pero bueno! Una matanza injustificada de aldeanos indefensos... de mujeres y niños... Pues sí, caramba, ya basta con el pensamiento humanista del SXXI, estamos en el SXIV y los propios PJs han visto quién gobernaba estas tierras, sin duda los aldeanos son también siervos de Satanás y merecen morir. Además, les han contratado para algo y deben cumplir las órdenes recibidas, no hay otra.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Si se ponen de parte de los aldeanos

Como sin embargo los PJs tendrán su corazoncito (aunque a estas alturas del partido no me fío de nadie), deberán detener a los FVL e intentar que no acaben con la comunidad de Puertol.

Si queda algún aldeano vivo les contará la triste historia de Puertol y de cómo hace más o menos un año llegó Uc, el nuevo señor. Antes dependían directamente del condado de Belchite, pero para mayor control, Uc fue designado para tomar las riendas del pequeño pueblo. Entonces las cosas fueron de mal en peor. Las cosechas se descuidaron y empezaron a desaparecer algunas doncellas, varias del propio Puertol y a veces de otros pueblos de la zona. Al ver que la cosa no iba a mejorar, muchos decidieron irse y sólo se quedaron tres familias. El pueblo se empobreció y parecía cada vez más siniestro. Hasta que llegaron los PJs y empezó la fiesta.

Ahora... ¿qué hacen con Uc si sigue vivo? Si se lo llevan al Conde de Belchite sospechará de que no les acompañen los otros FVL y sin duda les prenderá y les sacará la información de una manera u otra (casi seguro que dolorosa).
Lo podrían dejar libre, pero no es muy recomendable ¿no?.
Otra opción es dejárselo a los aldeanos y que practiquen con él su propia justicia medieval. O también le pueden cortar la garganta con un cuchillo que no es muy limpio pero sí rápido y seguro.

Si registran a los FVL encontrarán cinco florines de oro y en cada uno un medallón de hierro esmaltado en rojo con una cruz cretense con las aspas orientadas a la izquierda. Con una tirada de CULx2 sabrán que forman parte de la Fraternita.

Si alguno de los fráteres consigue huir con vida, ya sabe usted, señor DJ, qué organización secreta no dejará de buscar a ciertos PJs.

Si se ponen de parte de los Fraternita vera lucis

Órdenes son órdenes y además bien pagadas. Los PJs deberán acabar con los aldeanos y quemar sus viviendas. Al acabar el macabro trabajo, Colás Pérez hablará a los PJs de cierta organización secreta que busca acabar con todo tipo de magia y criaturas del mundo irracional y que necesitan a gente como ellos para encargarse de eso. Si aceptan deberán viajar a Belchite, donde el mismo Conde que es pater (responsable) de la zona, les investirá como fráteres miles.

Recompensas

-Por acabar con Uc de Puertol: 20 PAp.
-Por salvar a los aldeanos: 10 PAp.
-Por unirse a la FVL: 5 PAp.

…pues ya todo el mundo sabe que en Puertol no hay más que gusanos, sangre y muerte.
Joan de Colomer

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura extraida el fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
Número 8

DRAMATIS PERSONAE

Bandidos

FUE	15	Altura: 1,63 varas
AGI	15	Peso: 110 libras
HAB	15	RR: 75%
RES	15	IRR: 25%
PER	10	Templanza: 50%
COM	5	Aspecto: 8
CUL	5	

Protección: Gambesón (2 puntos de protección)
Armas: Maza de armas 45% 1D8 + 2 + 1D4
Cuchillo 35% 1D6 + 1D4
Competencias: Sigilo 40%, Esquivar 25%

Colás Pérez

FUE	20	Altura: 1,78 varas
AGI	15	Peso: 140 libras
HAB	15	RR: 75%
RES	20	IRR: 25%
PER	15	Templanza: 65%
COM	10	Aspecto: 14
CUL	10	

Protección: Coracina (5 puntos de protección)
Grebas metálicas (4 puntos de protección)
Bacinete (4 puntos de protección)
Armas: Hacha de armas 75% 1D8 + 2 + 1D6
Bracamante 60% 1D6 + 2 + 1D4
Ballesta 50% 1D10 + 1D4
Competencias: Sigilo 40%, Escuchar 35%, Esquivar 45%

FVL

FUE	15	Altura: 1,69 varas
AGI	15	Peso: 130 libras
HAB	15	RR: 75%
RES	15	IRR: 25%
PER	15	Templanza: 50%
COM	10	Aspecto: 12
CUL	10	

Protección: Coracina (prot: 5 puntos)
Grebas metálicas (prot: 4 puntos)
Bacinete (prot: 4 puntos)
Armas: Hacha de armas 60% 1D8 + 2 + 1D6
Bracamante 40% 1D6 + 2 + 1D4
Ballesta 40% 1D10 + 1D4
Competencias: Sigilo 30% Esquivar 25%

Uc de Puertol

FUE	10	Altura: 1,65 varas
AGI	15	Peso: 130 libras
HAB	10	RR: 10%
RES	15	IRR: 90%
PER	10	Templanza: 60%
COM	15	Aspecto: 10*
CUL	20	PC: 18

* 20 con el hechizo de Belleza
Protección: Ropas gruesas (Prot:1 punto)
Armas: Bordón 45% 1D4 + 2 + 1D4
Cuchillo 25% 1D6
Competencias: Alquimia 75% Conocimiento mágico 85% Empatía 45% Leer y escribir 65%
Hechizos: Lujuria, Discordia, Mal del tullido, Belleza, Piel de lobo, Saco de quebradura.

Aldeanos de Puertol

FUE	10	Altura: varía
AGI	10	Peso: varía
HAB	15	RR: 75%
RES	13	IRR: 25%
PER	12	Templanza: 25%
COM	5	Aspecto: varía
CUL	5	

Protección: Ropas gruesas (Prot:1 puntos)
Armas: Aperos de labranza 30% 1D4 + 1D4
Competencias: Conocimiento de animales 45% Descubrir 35%

Endiagros

FUE	30	Altura: Entre 1,5 y 2
AGI	10	Peso: Entre 120 y 200
HAB	5	RR: 0%
RES	20	IRR: 175%
PER	15	
COM	1	
CUL	1	

Protección: Piel gruesa (Prot: 1 punto)
Armas: Garras 40% 1D8 + 3D6
Mordisco 50% 1D6 + 2 + 1D4
Picotazo 50% 2D6
Cualquier arma humana 60%
Competencias: Correr/Volar 35% Esquivar 35% Descubrir 65%

ANEXO: SOBRE DRAMATIS PERSONAE

Dramatis Personae, como se ha mencionado, es un fanzine online creado por los propios aficionados a Aquelarre, el juego de rol de Ricard Ibáñez ambientado en la baja Edad Media dentro de la península Ibérica.

Jordi Calvo, conjuntamente con un numeroso grupo de colaboradores, llevó a cabo este proyecto desde el año 2002, fecha de la publicación de su primer fascículo, hasta el 2013, fecha en que se publicó su último número.

Durante este tiempo, y mientras *Aquelarre* pasaba de ser publicado por *Proyectos editoriales Crom* a ser editado y publicado con *Nosolorol, Dramatis Personae* publicó sus ocho fascículos y dos especiales.

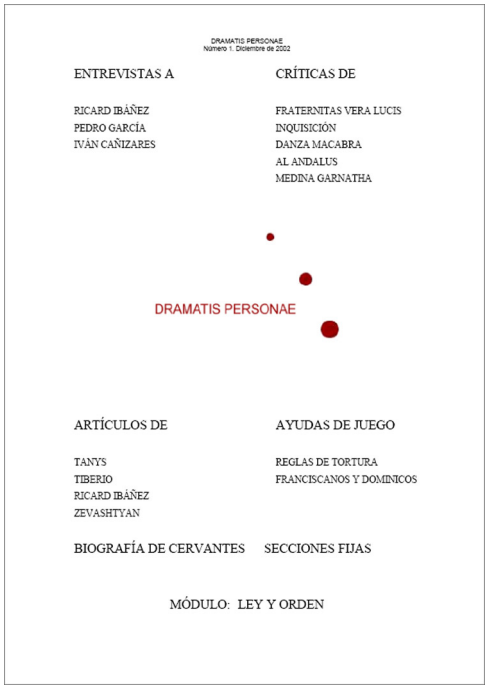
Una gran obra que incorpora todo tipo de material como: artículos, entrevistas, críticas sobre suplementos del juego, opiniones, tablas extra, descriptios, ayudas de juego y demás material.

Además, cada número también incluye uno o varios módulos de juego, los módulos que han sido recopilados en este archivo.

A continuación hemos añadido los índices de todos estos números para mostrar de forma más rápida y precisa todo el material que albergan.

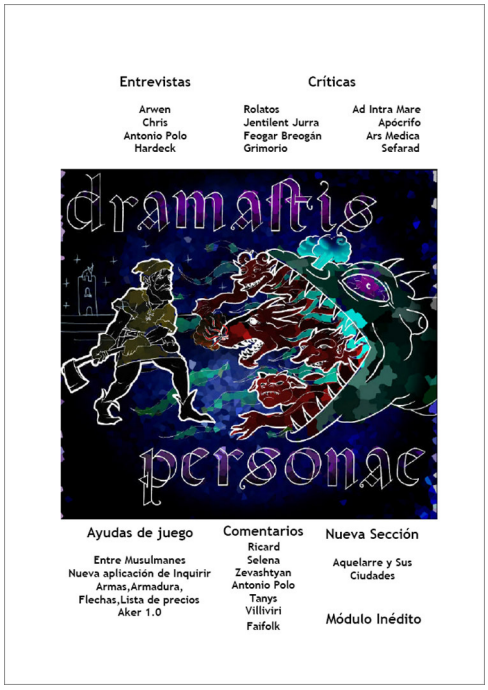
Recordad que si quereis podeis descargar los números completos y los especiales en nuestra web:

www.rolmasters.com



DRAMATIS PERSONAE Nº 1 - Diciembre 2003

Presentación / Editorial	2-3
Breves y Sabías Que / De Leyenda	4-5
De Tanys	8
Literaria	14
Biografías	15
Crítica Fraternita Vera Lucis	20
Crítica Inquisición	21
Crítica Danza Macabra	22
Crítica Al-Andalus	24
Entrevista Pedro García	25
Franciscanos y Dominicanos	28
Reglas de Tortura	34
Entrevista Ricard Ibáñez	40
Aquelarre en Argentina	44
Entrevista Iván Cañizares	47
El Abuelo Cebolleta	53
Fe de Erratas	54
Módulo: Ley y Orden	60
Despedida y Cierre	81

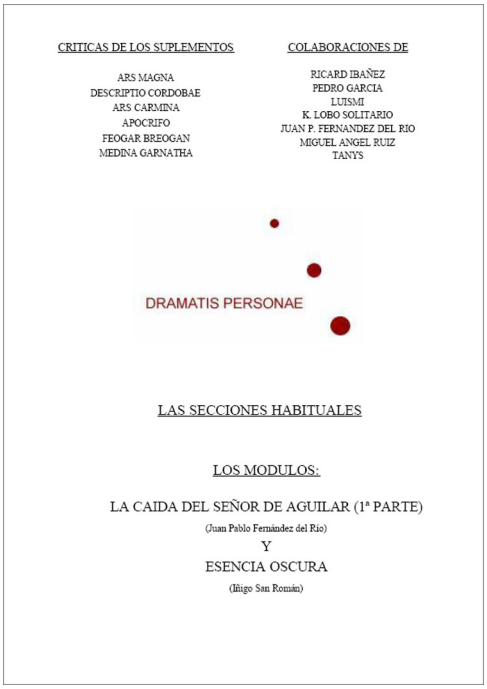


DRAMATIS PERSONAE Nº 2 - Enero 2003

Presentación / Breves	2-3
Editorial / De Tanys	4-5
Files de la lista	8
El proyecto de Ayelen	10
Aquelarre en Argentina	11
Entre Bromas y Veras	13
Crítica Amadeo	16
Crítica Amanda Trémula	17
Crítica Juicio de Dios /Crítica Los Lobos Castrove	18
Crítica Sefarad	19
Crítica Ad Intra Mare	20
Crítica Jentilent Jurra	21
Crítica de Grimorio	22
Entrevista Hardeck	24
Crítica Ars Medica	28
Entrevista Chris	30
Entre musulmanes	32
Regla: Inquirir	36
Relato	38
El Abuelo Cebolleta	52
Entrevista Arwen	53
Ciudades: Córdoba	57
Literaria	74
Armas y Armaduras	75
Sobre Héroes y Valientes	97
Aker 1.0	99
Entrevista Antonio Polo	101
Apocalipsis Nunc	103
Módulo: Cuando el amor….	106
Despedida y Cierre	126

DRAMATIS PERSONAE
Índices de los números 1 y 2

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com



DRAMATIS PERSONAE Nº 3 - Junio 2003

Portada	1
Presentación del tercer número	2
Sabías que… y Breves	5
Editorial	6
De Tanys	7
Artículo (Jugar con la historia)	10
Crítica de Ars Magna	12
Crítica de Descriptio Cordobae	15
Crítica de Ars Carmina	18
Crítica de Apócrifo	20
Crítica de Feogar Breogan	21
Crítica de Medina Garnatha	22
Ayuda de juego Fundamento del Poder Pontificio	24
Ayuda de juego Pentagrama	36
Ayuda de juego Compendio de Plantas Medicinales	38
Ayuda de juego Fundamentos de la Cábala	48
Entrevista a Raulo	51
Ayuda de Juego Tabla de Eventos	53
Mirada Atrás	56
Relato	57
Biografía	66
El Abuelo Cebolleta	68
Aquelarre en la Web	69
Módulo La caída del Señor de Aguilar	70
Módulo Esencia Oscura	111
Despedida y Cierre	174

DRAMATIS PERSONAE Nº 4 - Diciembre 2003

Presentación	2
Editorial	4
Reportaje: Aquelarre en francés	5
Aquelarrología	7
Ayuda de juego: Tabla de Eventos Cazador	25
Ayuda de juego: Medievo	26
Ayuda de juego: Personajes Pregenerados	43
Ayuda de juego: Heráldica	46
Ayuda de juego: Tabla de Pifias en Combate	59
Ayuda de juego: Tabla de Pifias Mágicas	61
Relato: Cruz Oscura	67
Aquelarre y sus Ciudades: Zaragoza	76
Entrevista a Jordi Calvo	92
Indice del DP1 y DP2	96
Aquelarriano	98
El Abuelo Cebolleta	100
Literaria	102
Jugando Cronológicamente	105
Mirada Atrás	112
La Feria del Vellón	114
Capítulo II: De la Locura de Coronel	121
Capítulo III:El Triunfo del Cruel	160
Fe de Erratas	203
Despedida y Cierre	206

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

DRAMATIS PERSONAE
Índices de los números 3 y 4

DRAMATIS PERSONAE Nº 5 - Noviembre 2004

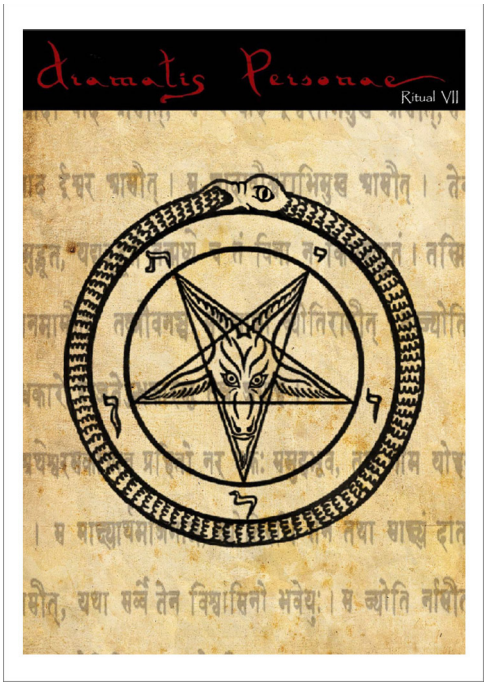
Presentación	3
Editorial	4
Reportaje: Aquelarre. Presente y Futuro	5
Ayuda de Juego: Tabla de Eventos del Pastor	15
Ayuda de Juego: El Reinado de Pedro I	17
Ayuda de Juego:IglesiayBrujería	23
Ayuda de Juego: Comercio en el Mediterráneo	39
Ayuda de Juego:RazasdeCaballos	48
Ayuda de Juego: Reorganización de las Melecinas	62
Proyecto DP: El Nuevo Mundo (Aztlán no oficial) (Parte I)	74
Relato: NochesExtrañas	84
Bestiario: El Upiro	102
ElAbueloCebolleta	107
Relato: El Tercer Holocausto	108
I Concurso de Módulos Dramatis Personae	110
Backgroud del Concurso de Módulos	111
Mirada Atrás	123
Módulo: ExAverno	125
Despedida y Cierre	140

DRAMATIS PERSONAE Nº6 - Abril 2006

Presentación	3
Editorial	4
Reportaje: Montse Francio	5
Reportaje: Aquelarre y el Presente	9
Adelanto Asturias Medievale: Bestiario Astur	10
Adelanto Asturias Medievale: Los Templarios en Aquelarre	16
Ayuda de Juego: Reinos y Lenguas de España	18
Ayuda de Juego: Navegando hacia el Nuevo Mundo	30
Ayuda de Juego: La Teurgia	74
Ayuda de Juego: Arquetipos Pastoriles	82
Ayuda de Juego: Las Beguinas	85
Ayuda de Juego: Las Razas Malditas	87
Artículo: Los acólitos de Guland	90
Relato: Cantar de la Mocedad	92
Relato: Bautismo de Fuego	97
Bestiario: Juan el Oso	148
Ayuda de Juego: Tabla de Eventos de los Almogávares	149
El Abuelo Cebolleta	151
Mirada Atrás: Rincón	152
Módulo: La Trotaconventos	154
Módulo: Cosas de Críos	160
Despedida y Cierre	

DRAMATIS PERSONAE
Índices de los números 5 y 6

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com



DRAMATIS PERSONAE Nº 7 - Agosto 2011

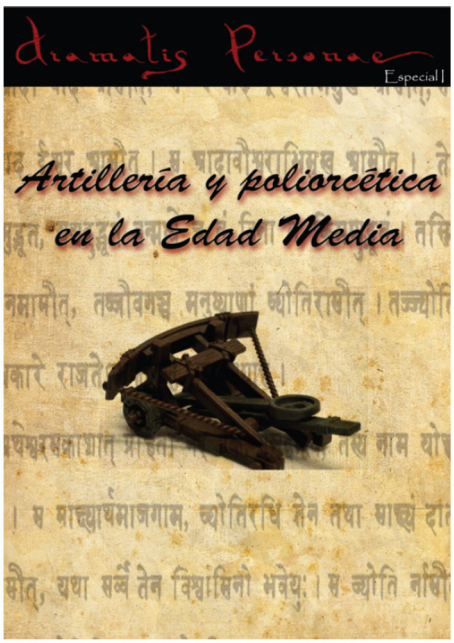
Créditos	3
Índice	4
Presentación	5
Editorial	6
Abuelo Cebolleta	7
Mirada Atrás	8
Cuevas Mágicas	9
Derecho Árabe	20
Aquerraliano en Francia	31
Descriptio: Requena	32
Campaña Novelada	46
Profesiones	49
Literaria	51
Las Monedas a mediados del Siglo XIV	52
Aquelarre In Itinere	54
Entrevista `PedroJ. Ramos	56
Entrevista Miguel Aceytuno	58
Flos Duellatorum	62
Generaciones de Aquelarre	96
Módulo A Conxura de Conxo	98
Módulo Mesnada	120
Módulo Ignea Manus	133
Módulo La Procesión	144
Módulo La Cacería	161
Despedida y cierre	174

DRAMATIS PERSONAE Nº 8 - Febrero 2013

Presentación	4
Editorial	5
La Peste Negra	6
Abuelo Cebolleta	10
La Santa Hermandad Vieja	11
Conjuros para Aquelarre	30
Navegalia	34
Descriptio Toletum	42
Ars Toletum	84
Jornadas Lúdicas Solidarias Ludo Ergo Sum	114
Compendio de Armaduras	118
Literaria	150
Generaciones de Aquelarre	154
Módulos:	
El Puente	155
De amores,muertes y sueños	166
La maldición de Puertol	183
Despedida y cierre	188

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

DRAMATIS PERSONAE
Índices de los números 7 y 8



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL I - Noviembre 2011

Créditos	3
Presentación	4
Editorial	5
¿Quíen es Rubén Saéz Abad?	7
Entrevista	8
Biblioteca	2
Dos Milenios de la Historia de la Artillería	13
Ayuda de Juego: Nuevas profesiones	19
Apéndice 1	24
Apéndice 2	26
Despedida y cierre	39

DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL II - Junio 2013

Introducción	4
Anima Mea	5
La Pasión del Señor	22
A Fumtum Piae	33
La eterna Lucha	49
Dios nos libre de Ella	67
La Hoz del Diablo	83
Villegrande	101
Canarii	117
Fortunatae Insulae	133

DESPEDIDA Y CIERRE

Bien esto llega a su fin!!!
Y al puro estilo *Dramatis Personae* acabo con una *"Despedida y cierre".*

Una vez más quiero agradecer a Ricad Ibáñez, como creador de *Aquelarre*, los buenos ratos que me ha brindado el juego. A *Dramatis Personae*, tanto a sus creadores como a sus colaboradores, por su esfuerzo y tabajo. Y felicitar a los autores de las fantásticas partidas, sin los cuales esta recopilación habría sido imposible: Jordi Calvo, Iñigo San Román, Juan Pablo Fernández del Río, Antonio Polo, Lindelion Sireo, Miguel Aceytuno, Pablo Albert Carmona, Morpheus, Tren, Manuel Jim, Albert Tarrés, Orthanc, Adriano Justicia.

Espero que disfrutéis leyendo y jugando estos módulos tanto como yo lo he hecho recopilando y maquetando su contenido.

Si quereis contactar conmigo solo tenéis que escribir a: hola@rolmasters.com

por Víctor Jané

ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LICENCIA DE ESTE DOCUMENTO
Este documento, como ya he mencionado con anterioridad, es una simple recopilación de las partidas publicadas en Dramatis Personae, el fanzine online dedicado al juego de rol Aquelarre de Ricad Ibáñez, con la finalidad de aunar todo el material jugable (partidas y campañas) en un solo PDF.

Simplemente he canviado y unificado el anterior formato en uno nuevo y he añadido alguna imagen de licencia libre o con licencia CC normalmente mencionada al pie de la propia imagen.
Por todo esto este documento esta sujeto a la misma licencia que Dramatis Personae.

LICENCIA DRAMATIS PERSONAE
Dramatis Personae se publica bajo licencia Creative Commons. Se concede permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo las condiciones "Renocimiento-NoComercial-CompartirIgual", Puede consultars una copia de dicha licencia en http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/ , en caso de distribución
y/o modifi cación de alguno de los artículos publicados en este fanzine, debe citarse el correspondiente autor, y Dramatis Personae como fuente original.

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Recopilación de Aventuras del fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
De los números 1 hasta el 8

Recopilación de Aventuras del fanzine online
DRAMATIS PERSONAE
De los números 1 hasta el 8

Recopilación de aventuras por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com