Manus manum lavat

Tercera parte

Mini-campaña "Surgere et ambulare"

para el juego de ROL Aquelarre

Por Adrián Cobos de la Cruz.

Introducción para el DJ

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

- *Sobre la campaña:*

Aunque el planteamiento sigue siendo el mismo, "la celebración de un gran Aquelarre". Para nuestros jugadores la cosa ha cambiado ligeramente, pues ya no parecen ir detrás de los miembros del aquelarre, sino tras la pista de la reliquia.

- *Sobre la aventura:*

Los jugadores han podido (o no) rescatar a Inés (aunque ellos no conocen su verdadera importancia) y se dirigen a la ciudad de Orense tras la reliquia, el libro; los bandidos pretendían venderlo, así como pedir un rescate por la niña secuestrada. Para ello van a recibir la ayuda de contrabandistas de la ciudad.

El problema es que ese intento de contrabando y secuestro extorsivo ha llamado la atención: por un lado, del aquelarre que hasta ahora ni se había percatado de lo sucedido; y por otro, de una pareja de cofrades sin muchas ganas de permitir que nadie se quede con la reliquia.

La aventura pretende ser un tira y afloja a cuatro bandas, en la que las alianzas y traiciones son más que posibles.

Si te sigue interesando, puedes echar un ojo al (un poco más) detallado resumen del apartado **"Tela de araña".**

Tela de araña

Los personajes se van a encontrar con una ciudad llena de intrigas (ver ***"Vender oro a precio de plata"***), donde tres facciones se mueven tratando de cumplir sus propios objetivos, con motivaciones muy distintas: un noble impulsado por las ansias de poder y la relación con la Orden (ver ***"El pozo de la Serpiente"***), una banda de contrabandistas movidos por la codicia y el brillo del oro (ver ***"Guarida de ratas"***), y una pareja de anatemas con pocas fuerzas para hacer frente al mal (ver ***"El enemigo de mi enemigo"***).

Lo que parece una simple persecución siguiendo la pista de un viejo libro (ver ***"Trabajar bajo presión"***) les llevará a un polvorín en el punto justo para hacer explosión (ver ***"La chispa"***).

Vender oro a precio de plata

Nota para el DJ: *lo que se narra a continuación son los sucesos "tal y como ocurrieron en realidad", pues es lógico que el todopoderoso DJ conozca todos los detalles, otra cosa muy distinta es la información de los jugadores.*

Al principio se mencionan los NPC´s más importantes que aparecen en esta historia.

Personajes importantes:

- Estrella, una ladrona de la banda de Bruno.

- Valente y sus hombres, un gremio de contrabandistas.

- Camilo Freixedo, un corrupto y manipulador noble, miembro del Círculo.

- Tobías ben Job y Bento, dos naturales de Orense, pero miembros de la Cofradía Anatema.

El bueno, el feo, y el malo:

El bueno. Hace algunos años que Tobías se retiró de vuelta a su hogar natal. Aunque su mente nunca terminó de saciarse de conocimiento, hace tiempo que empezó a sufrir importantes achaques de la edad. Un anatema de espíritu y mente, pero sin cuerpo para la vigilancia. Siempre con él, su fiel amigo y guardaespaldas, Bento "el oso", un temible caballero andante.

Hace algún tiempo que ambos notaron cierta actividad inusual por la zona. Tras mover algunos antiguos contactos descubrieron la presencia de un círculo nigromántico en Orense, el cual lleva un buen tiempo preparando algo importante y se encuentran a la espera de algo.

Por desgracia, ni de lejos tienen efectivos ni energías para hacer frente al Círculo, así que únicamente se mantienen al acecho y recogen información.

El feo. La ciudad de Orense goza de una importancia comercial destacable gracias a la presencia del antiguo puente romano que cruza el rio Miño; y allí donde ahí mercancías y mercaderes, también hay extorsión, pillaje y contrabando.

Es entre callejones y almacenes olvidados donde la banda de Valente hace su negocio: robando y traficando con aquello que no se puede comprar en un mercado. Aunque para ello tenga que recurrir a la extorsión, el saqueo, el fraude… o el asesinato.

El malo. Tercer hijo de la familia Freixedo, por lo que poco iba a heredar, conformándose con el título de caballero; y añadido a su desgracia, el mal de San Antón le arrebato a la única persona que amaba, su mujer Catalina.

Lo primero lo solucionó gracias a su astucia comercial.

Lo segundo no parecía tener solución hasta que conoció a Camid Kafir, un nigromante árabe que comenzó a instruirle en las ventajas de la magia y la brujería, lo que llevo a Camilo por el camino de la nigromancia con el objetivo de resucitar a su difunta esposa. Aunque para sus objetivos era necesario el conocimiento de alguien mucho más poderoso y sabio, alguien que ya estuvo muerto antes de recorrer de nuevo la tierra: necesitaba el poder del propio Tadeo de Nain. Y gracias al encierro de su sobrina Amaia en Santa Clara, lo encontró.

Un peligroso polvorín.

La enviada de la banda de Bruno llegó a Orense hace algunos días (dependiendo de lo que los PJ tarden en seguirla). Cargada con el libro (la supuesta reliquia) fue a encontrarse con Valente, la cual enseguida se da cuenta de la tremenda oportunidad de enriquecerse.

Por un lado, la líder mueve su red de contactos para encontrar a alguien capaz de leer alguno de los idiomas del libro y así poder averiguar su auténtica procedencia y valor. Aunque no averigua de qué trata el libro, deduce que su antigüedad y procedencia ilícita lo hacen muy valioso. Y sin quererlo, la banda llama la atención de Tobías y Bento, que ven en el libro una posible relación con el Círculo y otra forma de obtener información acerca de los planes de la orden.

Tobías manda a su fiel amigo Bento a tratar de comprar el libro, pero el caballero, con su poca paciencia y su falta de mano izquierda, levanta las sospechas de Valente. Pese a la jugosa oferta, la contrabandista rechaza el trato con el viejo a la espera de obtener más información. Los cofrades han perdido una buena

oportunidad, pero están seguros de la relación entre la banda de Valente y el Círculo, y se mantienen al acecho.

Por otro lado, dado que Estrella y Bruno creen que la niña está emparentada con la familia Freixedo (debido al sello de la familia que llevaba la niña, regalo de la difunta Amaia; y ya que ambas vestían como nobles), Valente envía a varios hombres a tratar de extorsionar a Camilo, exigiendo el pago de un rescate por la liberación de la niña (recordemos que piensan que la niña sigue cautiva en el campamento de Bruno). Los bandidos ni siquiera sospechan que por sus codiciosas acciones, acaban de poner en alerta a todo el Círculo, que descubre que han perdido su preciada y necesaria reliquia.

Camilo no entra en pánico al saber que su sobrina y la pieza clave del ritual, la niña, han sido secuestradas. Tras avisar a la orden y obtener refuerzos, reúne una considerable suma de dinero, y con el objetivo de recuperar a la niña (el libro en realidad le da bastante igual) trata de concertar un intercambio con la banda.

La chispa

La situación es bastante tensa, con cada uno de los actores de la obra tratando de completar sus planes, pero sin que ninguno tenga todo el libreto:

- Los bandidos de Valente saboreando sus riquezas, creyéndose únicos controladores de la situación, sin saber la cantidad de cuchillas y miradas que tienen encima. Los cofrades que les vigilan por el libro, y Camilo y el Círculo que van detrás de la niña.

- Tobías y Bento escondidos en las sombras, acechando a los bandidos dado que perdieron la oportunidad de hacerse con el libro. Esperando a que el Círculo se decida a aparecer para recuperar el libro y así poder actuar en contra de ellos.

- Camilo, sus soldados y el Círculo, que pretenden recuperar su reliquia (la niña) a toda costa y silenciar a todo aquel testigo que se les interponga; sin saber que, muy posiblemente, su reliquia no esté en manos de quien piensan.

Nota para el DJ: *si por un casual tus jugadores no liberaron a Inés, esto simplifica un poco más las cosas para la orden cuando se entere, pues solo tiene que recuperar a la niña de manos de los bandidos. Por otro lado, fortalece todavía más el poder de los contrabandistas.*

Y con este circo montado, llegan los personajes tras Estrella. Los jugadores tienen dos grandes opciones considerando las pistas a las que han podido tener acceso durante el resto de las aventuras:

1. Lo más probable es que comiencen a rastrear los pasos de Estrella, pues conocen sus intenciones de vender el libro haciendo uso de la red de contrabando de Valente (ver ***"Guarida de ratas"***); dado que saben que dicho libro está relacionado de alguna forma con los planes de los nigromantes.

2. Contactar con Camilo Freixedo, pues es posible que consideren que la niña está emparentada con dicha familia debido al sello que portaba (ver ***"El pozo de la serpiente"***). Si la rescataron de los bandidos de Bruno, a lo mejor piensan devolverla y conseguir el apoyo de Camilo, o tal vez sospechan de la familia Freixedo.

En las siguientes secciones simplemente vamos a describir con todo el detalle posible la localización, intereses, activos y posibles comportamientos de los implicados más relevantes: la banda de Valente y Bruno (ver ***"Guarida de Ratas"***), el Círculo y Camilo (ver ***"El***

pozo de la Serpiente"), los cofrades acechantes (ver ***"El enemigo de mi enemigo"***), la ubicación del libro (ver **"Trabajar bajo presión"**).

Aunque la actuación de los personajes puede alterar notablemente el orden y evolución de los encuentros, para cuando recuperen el libro todas las cartas deberían estar sobre la mesa, y se puede dar por terminada esta parte.

Nota para el DJ: *como ya descubrirás con el desarrollo de la aventura, se trata de que los personajes se hagan con el libro y consigan la ayuda de Tobías y Bento. Por otro lado, es imprescindible para la continuidad de la historia que la niña, Inés, acabe en manos de Camilo.*

Invitados inesperados.

No podemos olvidarnos de algunos escenarios secundarios posibles en este circo:

- La banda de Bruno.

Si los personajes se enfrentaron a la banda de Bruno, a no ser que hayan conseguido acabar con todos los miembros de la banda en su totalidad, una vez se hayan repuesto de sus bajas, la banda irá en persecución de los personajes.

Como mucho, los personajes deberían disponer de un día o dos de ventaja. Pasado este tiempo, el gremio de Valente estará bajo aviso de toda la situación y conocerá la descripción de los personajes, por lo que cualquier intento de engaño o subterfugio será detectado con mayor facilidad (bonificación para los ladrones de +50% a las tiradas para descubrir a los PJ´s).

A efectos prácticos, los miembros de la banda de Bruno y la banda de Valente pasarán a formar un único bando.

- El bueno de Lucas.

Si por un casual, Lucas el aprendiz de nigromante consiguió salir vivo de toda la situación en el pueblo de Avímola, no cayó ante los PJ´s ni ante la banda de Bruno y consiguió llegar a Orense, tratará de contactar con alguien del Círculo para informar de todo lo sucedido (lo que conozca claro).

En este caso podemos hacer algo similar a como hicimos con la banda de Bruno y Valente: dado que Camilo Freixedo y el Círculo han sido informados de la presencia de los personajes, sus intenciones y la posible ubicación de los objetos de interés; los encuentros que tengan los jugadores con Camilo, así como las acciones o represalias del Círculo, deberían tener ventaja.

Olvídate de Lucas de momento, inclúyelo dentro de la facción y el conjunto de acciones de Camilo y el Círculo, simplificando su gestión.

- La justicia de la ciudad.

Otro elemento mucho más simple de manejar es la posibilidad de que los personajes traten de dar cuenta a las autoridades o contactar con la familia noble de Orense, los Hernán.

Buscar aliados de esta forma les enseñará una valiosa lección: el fabuloso efecto que tienen unos maravedíes extra en los bolsillos de guardias y soldados corruptos, o pobres y descontentos criados. Pues antes incluso de llegar a contactar con alguna autoridad relevante en la ciudad, serán interceptados por hombres de Valente y/o espías de la orden; y si se han ganado la enemistad de alguno, el contacto no debería ser nada amistoso.

El pozo de la serpiente

Al contrario que con la guarida de Valente, localizar a Camilo Freixedo es muy simple. Con preguntar a casi cualquier natural de Orense, independientemente de su escala social, obtendrán las indicaciones suficientes para dirigirse al gran pazo que da cobijo al noble a las afueras de la ciudad.

Asuntos poco privados

Si deciden conversar con los orensanos acerca de Camilo y la familia Freixedo se podría obtener cierta información:

- La familia Freixedo es dueña de amplios territorios al norte de Santiago, dirigidos por el buen devoto y viejo Barón Clemenzo. El pobre barón anda bastante mal de

salud, por lo que está previsto que el título pase pronto a su hijo Duarte.

- Camilo Freixedo vino hace mucho tiempo a Orense, junto a su mujer Catalina, para labrarse un futuro comercial. Era un poderoso y honrado, aunque despiadado en los negocios, tratante de vino, especias y telas delicadas.

- Camilo siempre fue reservado y clasista; todo lo contrario que su esposa Catalina, una "dama del pueblo" que organizaba eventos para todas las clases sociales, practicaba la caridad, siendo muy querida y respetada en Orense.

- (Tirada de Elocuencia Fácil) Las malas lenguas dicen que Duarte y Camilo se llevan fatal. Camilo considera a su hermano indigno de la nobleza y del título que heredará. Duarte cree que la única riqueza que ha conseguido su hermano ha sido gracias al poder de su apellido y la buena fama de su mujer.

- (Tirada de Elocuencia) Duarte Freixedo está envenenado por la lujuria y sus bastardos se cuentan por docenas, incluso de mujeres nobles.

- (Tirada de Elocuencia Fácil) Hace unos años la mujer de Camilo, Catalina, murió de fiebres. Camilo se sumió en una profunda tristeza.

- (Tirada de Elocuencia Difícil) La muerte de su esposa a afectado tanto a Camilo que el personal a su servicio rumorea que apenas duerme por la noche y que suele hablar de ella cuando se encuentra solo.

- (Tirada de Elocuencia) La muerte de Catalina pesa sobre Orense, que sigue acordándose de su "dama"; sobre todo tras comprobar como el carácter y las prácticas comerciales de Camilo se endurecieron tras la pérdida de su esposa.

- (Tirada de Elocuencia) Los negocios de Camilo llevan tiempo de capa caída por la presencia de diferentes mercaderes (el florecer de la burguesía) y otros negocios "menos honestos" (Cierto en parte. Aunque también se debe a que Camilo desvía bastantes esfuerzos en sus asuntos con el Círculo).

NOTA para el DJ: *para que la motivación de Camilo, que justifica su relación con el Circulo y el retorno de Tadeo de Nain, se deje ver de forma más orgánica y natural, procura que los PJ se interesen por la historia de Catalina proporcionando detalles sutiles pero continuos de su "ausencia", por ejemplo: en las tabernas se brindará por ella; la gente colocará lirios de mayo en las ventanas (flor de Catalina), etc…*

Villas de serpe

El gran caserón se encuentra ubicado a las afueras de la ciudad, aislado del bullicio y hedor de los barrios villanos y campesinos.

Una fantástica mezcla entre una mansión burguesa, con unos increíblemente bien cuidados jardines frontales que dan la bienvenida a las visitas; y una fortaleza señorial, con dos torres cuadradas y gruesas paredes repletas de enredaderas verdes que se asemejan a serpientes, escalando los muros de piedra. Los terrenos de Camilo también están compuestos por hectáreas de bosque y prado, trabajado intensamente por sus agricultores y campesinos para obtener las mejores cosechas de uva, usada en los mejores vinos de la región.

Junto a estas zonas de cosecha, y lindando con los terrenos de bosque y monte natural, se puede encontrar un majestuoso mausoleo funerario en honor a Doña Catalina Freixedo. El edificio se encuentra bastante apartado del pazo, y no está delimitado como los tradicionales camposantos.

NOTA para el DJ: *de momento trata de no llamar la atención de tus jugadores sobre este emplazamiento para que no tengan la tentación de husmear por las sorpresas que podrían desvelar demasiado pronto. Simplemente, al mausoleo solo tiene acceso el señor Camilo.*

Los primero que les llamará la atención al acercarse a los dominios de Camilo Freixedo será las dos grandes tiendas de campaña ubicadas en el exterior de la casa, en los campos aledaños. Son tiendas de apariencia militar, que fácilmente pueden guarecer a un par de docenas de personas.

Tanto en el interior como en el exterior de las tiendas hay algunos soldados que realizan diversas labores, entre las cuales están la preparación de su equipamiento, armas, armaduras, etc.

Si se acercan a preguntar y pasan una tirada de Elocuencia o Mando, los soldados les informarán que son mercenarios a sueldo de Camilo Freixedo, pero rehusarán contar nada más acerca de las razones de su contratación o su misión en el pazo.

Al acercarse a la entrada, una pareja de soldados/guardias les cortará el acceso. Si hay un personaje noble o del clero entre ellos, deberían pasar sin dificultades y obtener permiso para ver a Don Camilo; si no es así, deberán explicar el motivo de su visita, y esperar a ver si el señor quiere recibirlos.

Lógicamente, Camilo querrá hablar con los personajes si éstos nombran temas como la niña, la banda de Valente, el libro, …

Riqueza y vileza, sin título nobiliario.

Los personajes serán escoltados hasta un lujoso salón de la casa donde Camilo Freixedo, el capitán de los mercenarios y un clérigo (un miembro del Círculo disfrazado, pero que vestirá su símbolo en forma de medallón o sello) les recibirán.

NOTA para el DJ: *creo que este momento es perfecto para mostrar dos detalles que dan consistencia a la aventura en el futuro:*

- *El primero es colocar un gran retrato de la feliz pareja, Camilo y Catalina, en tiempos pasados; se trata de picar la curiosidad a tus jugadores sobre la mujer y su ausencia.*
- *El segundo es distribuir algunas "antigüedades" romanas rescatadas por Camilo de sus intentos en localizar el mejor emplazamiento para la realización del ritual; estos restos arqueológicos (una espada romana, piezas de orfebrería, monedas, etc.) deberían estar expuestas con orgullo.*

Cabe destacar que Camilo estará evaluando sutilmente a los personajes y su relación con la banda, el libro, y la niña. Debido a su dilatada experiencia como comerciante y negociador, trata de hablar siempre con medias-verdades, lo que hace particularmente difícil distinguir si miente o dice la verdad. A continuación, algunos de los temas de conversación, y como se podrían abordar desde la perspectiva de fingida inocencia de Camilo.

I. El libro.

Aunque Camilo conoce la existencia e importancia del libro, desconoce su paradero, pues no tenía constancia que su sobrina o el grupo de Santiago decidiera robarlo también. Lógicamente, ocultará su relación con el libro para esconder su relación con el Círculo.

Tratará de sonsacar la información que pueda acerca del paradero del libro, e incluso ofrecerá ayuda a los personajes en caso de que muestren interés en recuperarlo de manos de Valente (*"si lo robaron a la iglesia, es nuestro deber como buenos cristianos llevarlo de vuelta*").

En ningún momento pierde de vista que lo más importante es recuperar a la niña para poder llevar a cabo el ritual, aunque si también se apodera del libro, doble éxito para él.

II. Ladrones y soldados.

Hace un par de días, una mensajera de la banda de Valente llegó a su casa. La bandida explicó que habían interceptado una comitiva con una familiar de Camilo, que había sido capturada y estaba retenida. La banda pedía un rescate de 20.000 maravedíes por su liberación, o jamás se volvería a saber de ambas muchachas.

Camilo sabe que no puede llevar el asunto mediante la justicia de la ciudad, bien porque los hombres de Valente tienen espías y corruptos infiltrados, bien porque se podría descubrir la procedencia de la niña. El noble ha reunido la cantidad de 10.000 maravedíes y reclutado a algunos soldados y guardias, al mando de capitán Gabriel Aperes.

Pretende forzar un intercambio, acabar con la banda de Valente y recuperar a la niña. Lógicamente, desconoce que la niña estaba retenida en al bosque con la banda de Bruno. Aunque es lógico que el sello pertenezca a su sobrina Amaia, no sabe que la muchacha está muerta.

NOTA para el DJ: *la presencia de los soldados obedece a un doble propósito que únicamente Camilo y el círculo conocen: aparte de músculo para hacer frente a la banda de Valente, el aquelarre que pretenden llevar a cabo requiere de grandes cantidades de sangre "impura". ¿qué mejor sangre que la de mercenarios deshonestos y asesinos sacrificados para la ocasión?*

III. La niña.

Como ya se ha comentado, su objetivo es recuperar a la niña a toda costa.

Los mercenarios contratados rastrearon cierta actividad inusual de la banda de Valente que les condujo a una casa donde creen que tienen secuestradas a las rehenes (en realidad es la casa del escriba donde se encuentra el libro, ver ***"Trabajar bajo presión"***). Camilo planea asaltar la casa si ve que la posibilidad de pagar el rescate se tuerce, desconociendo que las muchachas no están en la casa. Es muy posible que los personajes puedan corregir la información errónea de Camilo.

Si los personajes se interesan por su relación con la niña, Camilo se desligará de esta, argumentando que busca la liberación de su sobrina y que desconoce quién es la niña. Además, tratará de echar "balones fuera" argumentando que la niña podría ser una bastarda de su hermano Duarte, el cual tiende a esconder a sus deslices en monasterios de la zona bajo su protección.

NOTA para el DJ: *nuevamente, esto es una mentira a medias. Es mucho más fácil para Camilo tratar de inculpar a su hermano, haciendo uso de uno de los "secretos a voces" de su familia, y su bien conocida enemistad. Esto puede ser confirmado por el pueblo llano sin demasiada dificultad.*

Es importante recordar que Duarte está muy cerca de heredar el título de barón y todos los poderes y tierras en la zona de Santiago, como hijo primogénito de la familia Freixedo. Por el contrario, Camilo simplemente se queda con un título de hidalgo.

Por otro lado, si los personajes rescataron a Inés, es posible que la niña vaya con ellos a la casa de Camilo. Cuando el noble se dé cuenta de esto, tratará de convencerlos de que dejen a la niña con él, haciendo referencia a su seguridad y bienestar. Si los personajes se niegan, Camilo podría optar por un movimiento más discreto y aliarse con la banda de Valente a cambio de dinero; o bien ser más directo y utilizar a sus soldados para recuperar a la niña de manos de los personajes.

Por el contrario, si los personajes no rescataron a la muchacha y Camilo se entera de su verdadera ubicación, desviará sus efectivos para recuperarla de manos de los bandidos de Bruno.

IV. La mujer de Camilo, doña Catalina

En seguida se darán cuanta que al tratar este tema están tocando una fibra sensible para Camilo. Tras unos instantes de desconcierto, Camilo responderá de forma bastante brusca y cortante, casi descortés, aunque manteniendo la compostura, instando a los PJ a no tratar temas tan personales debido a su desconocimiento.

La única información que pueden obtener de él debería ser simple, concisa y cortante:

"Tuve la desdicha de perder a mi querida Catalina debido a una desgraciada enfermedad"

Los restos de la mujer descansan dentro del mausoleo, custodiado por dos grandes y gruesas puertas de madera, y cerrado mediante una exquisita cerradura guardiana, cuya única llave siempre está en posesión de Camilo.

V. El judío interesado en el libro.

Aunque Camilo conoce a Tobías y Bento de antiguos acuerdos comerciales (ver ***"El enemigo de mi enemigo"***), y los asocia con los merodeadores que han estado tratando de husmear en los asuntos de la orden, no sabe con certeza que la pareja perteneció a la Cofradía Anatema.

Tratará de averiguar, a través de sus espías o los personajes, lo que saben los cofrades acerca de los planes del Círculo, aunque tiene muy claro que no han podido relacionarlo a él con estos asuntos, pues confía en su propia discreción.

Si ve una oportunidad clara (o una amenaza más clara aún) tratará de librarse de los cofrades o poner a los personajes en su contra.

VI. Relación con el clérigo y con el círculo.

El clérigo responde al nombre de Ramón Valverde y se encuentra en la casa a las órdenes de Camilo, para ayudarlo a recuperar a la niña. Fanático de la Orden y fiel servidor de Camilo, es una pieza desechable para su maestro.

Para guardar las apariencias, el propio Camilo explicará que se trata de un clérigo de Santiago, amigo de su hermano que vino hace unos días.

Si los personajes descubren que el clérigo pertenece a la orden, bien por su sello con el símbolo, bien al hablar con él, Camilo tratará de desligarse del clérigo fingiendo un total desconocimiento mientras Ramón actuará para incriminarse a sí mismo. El diablillo mensajero de Camilo dará la voz de alarma a Ramón, y servirá de comunicación sutil entre ambos.

7. Las antigüedades expuestas por Camilo

Si los personajes se interesan por los restos arqueológicos romanos, Camilo explicará con tranquilidad su fascinación por la historia y la cultura Romana antigua; comentará con cierta pedantería la gran oportunidad que supone Galicia y Orense en cuanto a yacimientos arqueológicos de este ámbito, pero sin darle mayor importancia que la de un gran coleccionista.

Tratos con el demonio.

La idea de esta parte es que, sin saberlo, los personajes faciliten la ubicación de la niña (o la propia niña) a

Camilo y el Círculo; lo que permite al noble recuperarla y continuar con sus planes: en cuanto tenga a la niña en su poder, Camilo se marchará de Orense en dirección al lugar donde debe realizarse el ritual.

Algunas opciones adicionales pueden ser:

1. Si Camilo no considera a los PJ como una amenaza por la información que disponen, únicamente tratará de desviar sus acciones para que no se interpongan a los planes de la Orden; si por el contrario los PJ parecen ir tras la pista de los brujos y podrían suponer un impedimento para los planes de Camilo, el noble fingirá complicidad y les tendera una trampa.

2. Si Camilo consiguió quedarse con la niña gracias a los PJ, les ofrecerá su ayuda para que traten de recuperar el libro incitándolos a que vayan a la casa del escriba (ver **"Trabajar bajo presión"**).

3. Si los personajes no rescataron a la niña del campamento de Bruno, Camilo mantendrá sus negociaciones con la banda para recuperar a la niña; aunque desviará a sus efectivos para asaltar el campamento.

4. Si la niña está en poder de Valente y Camilo conoce su localización; tratará de recuperarla dependiendo de cómo haya podido evolucionar la situación por la acción de los PJ.

NOTA para el DJ: *por si todavía no te has dado cuenta, la idea principal es que los personajes sigan tras la pista del libro, creyéndolo el objeto más importante de esta historia. Es imprescindible para la continuidad de la aventura que la niña acabe en las manos de Camilo y este pueda marchar para reunirse con el resto del Círculo y realizar el ritual.*

Guarida de ratas

Encontrar a los contrabandistas de Valente no debería ser una tarea excesivamente difícil, sino más bien tediosa y arriesgada.

Se requiere de bastante sutileza y tacto a la hora de hablar acerca de la banda con los taberneros, mercaderes, transportistas, barqueros de la ciudad (Tiradas de Elocuencia constantes), pues ninguno quiere ser relacionado con asuntos poco legales y tratará de dar respuestas esquivas y deshacerse de los personajes (Tiradas de Empatía para percibirlo).

Quizá sepan donde es mejor buscar (Tirada de Conocimiento del Lugar), o unas monedas bien distribuidas (Tiradas de Comercio/Mando) en barrios o zonas de la ciudad más humildes y/o "peligrosas" como el arrabal, el puerto, la calle de los artesanos, etc., les vayan orientando en la dirección correcta.

Dependiendo de la sutileza que demuestran en su búsqueda, la banda de Valente quedara bajo alerta de su presencia; si, además, recibieron la visita de algún mensajero de la banda de Bruno, la banda de "Valente y Bruno" podría tomar medidas mucho más directas en contra de los PJ.

Nota para el DJ: *lo que en otros juegos suele resolverse con "callejeo", "bajos fondos" y saberes similares. Tampoco debemos olvidar que no es lo mismo que un galante noble o soldado se pongan a preguntar a los artesanos acerca de la red de contrabando local, a que lo haga un villano o campesino con pinta de furtivo o bandido.*

Sea como fuere, al final acabarán sabiendo donde dirigirse: una casa de dos plantas con una gran fachada de ladrillo, detrás de la calle artesana cerca del límite del barrio judío (pues Valente hace negocios con éstos y aquéllos), con dos únicas ventanas en la planta superior, y un portón de madera negra.

El portón quemado

El portón de madera negra no tiene ningún tipo de identificativo, a parte de una cerradura, una visera cuadrada y un llamador metálico con forma de pezuña de caballo.

Cuando llamen a la puerta, el visor se abrirá inmediatamente dejando ver los ojos de alguien que observa con atención a ambos lados de la calle *"¿Quién*

va?". Dependiendo de la respuesta, quien y como la de (recordemos, noble o villano) será necesario realizar alguna Tirada de Elocuencia.

Un imponente hombretón franqueará el paso en el pequeño recibidor, cuyo pasillo gira inmediatamente a la izquierda hacia lo que parece una sala de mayor tamaño. Al entrar, les serán retiradas las armas, si alguno de los personajes las lleva a la vista.

Franqueando la curva del pasillo se encuentra una gran estancia que da forma a una taberna, con una balconada alrededor de la segunda planta; una hoguera con brasero ilumina la estancia principal al tiempo que permite que el calor ascienda a la segunda planta a través del hueco central. Multitud de personas abarrotan las mesas en los laterales, comiendo y bebiendo despreocupados; la mayoría son artesanos, porteadores y labriegos, bien acompañados de prostitutas.

Al fondo de la sala hay una puerta de madera con la salida al callejón trasero, y unas escaleras que ascienden al piso superior, parcialmente ocultas por una pared. Al echar la vista a la balconada es fácil deducir que el piso de arriba es una zona "más privada", con únicamente un par de mesas circulares y algunas puertas laterales.

Si tratan de ascender por las escaleras, el guardia tras la pared les cortará el paso y preguntará acerca de sus intenciones. Tampoco es lo mismo que traten de acceder dos personas, que un grupo numeroso…

Valente, sutileza y contrabando.

La pared lateral del piso superior tiene algunas puertas que parecen dar acceso a las habitaciones; unos hombres se reúnen en torno a una mesa circular con banquetas, mientras juegan a las cartas; y una especie de tosco sofá, al fondo, sirve de asiento para tres mujeres medio enlazadas en un cariñoso abrazo (entre ellas se encuentra Valente).

Al subir, los cuatro hombres de la mesa los mirarán con detenimiento dejando que los invitados hablen primero. Si los personajes parecen querer tratar temas comerciales serán invitados a vino y a jugar en la mesa mientras se habla de negocios.

En el mismo momento que traten cualquiera de los asuntos importantes, como el libro, el rescate de la niña por Freixedo, la banda de Bruno, etc. Podrían notar (Tirada de Descubrir/Empatía mediante) que una de las mujeres del sofá presta especial atención a la conversación y, si insisten con dichos temas, Valente finalmente hablará con ellos directamente desde la comodidad y seguridad distanciada del sofá.

Dueños del silencio, esclavos de las palabras.

Al tratar directamente con Valente deberían andarse con mucho cuidado pues la mujer inspira temor y respecto. Sus secuaces, que se han puesto tensos al escuchar a la mujer, vigilan con cuidado a los extraños (Tirada de Empatía muy fácil).

La mujer habla con voz suave, lenta y tranquila, sopesando mucho sus palabras y la información que obtiene y revela.

Nota para el DJ: *recordemos que, si los personajes dejaron pasar el tiempo suficiente, es posible que la banda de Bruno haya contactado con Valente y ésta tenga información referente a los personajes, jugando con ventaja en esta situación y acabando seguramente en una trampa.*

I. El libro.

Valente lo mantiene a buen recaudo en la casa de un escriba "amigo" suyo (mantiene al escriba y a su familia retenida debido a una deuda de juego de éste). El escriba está tratando de traducir el libro, bajo la estrecha vigilancia de varios de sus hombres (ver detalles en **"Trabajar bajo presión"**).

Si los personajes se refieren al libro, la mujer mostrará un gran interés cuestionando las razones de su interés, si saben que contiene, como han llegado a saber de él…; y si tratan de hacer una oferta para comprarlo, la mujer regateará con ellos, rechazando finalmente la oferta argumentando que están ofreciendo bastante menos que el anterior que lo intento.

Nota para el DJ: *Valente no tienen ningún interés en venderlo todavía, pues considera que no ha descubierto su verdadero valor y solo está recibiendo ofertas de compradores aprovechados.*

II. El judío converso.

Valente no tendrá ningún problema en comentarles como Tobías ben Job ha tratado de comprar el libro, y el gran interés que ha puesto en ello a través de un soldado amigo suyo (*"ese bruto"*).

Lógicamente, también los interrogará acerca de su conexión con dichos personajes, por si los conocieran o hubieran hecho tratos con ellos previamente.

III. La banda de Bruno.

Si los personajes hacen referencia al encontronazo que tuvieron con la banda de Bruno, la información que les trae tras la pista de Estrella y el libro, la liberación de la niña, o incluso si fingen ser parte de la banda; Valente se verá ligeramente alterada, pues podría considerar que la posesión de la niña y el cobro del rescate se ha podido echar a perder.

Interrogará de forma realmente inquisitiva a los personajes (mucho más directamente de lo que ha hecho hasta ahora), y si existe el más mínimo indicio de que los personajes puedan interferir en sus planes, ordenará a sus hombres que ataquen, de forma sutil claro está, Tirada de Empatía y/o Descubrir difícil (-25%) para no ser pillados por sorpresa.

IV. La niña y el rescate.

La banda de Valente ya ha contactado con Camilo Freixedo para reclamar un rescate por la liberación de la niña, pues piensan que están emparentados; cree que la niña está bien vigilada en el campamento de Bruno, por lo que no duda de su control en este asunto (y bien podría ser así si los jugadores no rescataron a Inés).

Si los personajes cometieron la insensatez de llevar a la niña a tan pérfido lugar, Valente reaccionará a su presencia haciendo llamar a Estrella, la cual confirmará la identidad de la niña. Valente echará encima del grupo a sus hombres para recuperarla, pues sin la niña no hay rescate.

También es posible que los personajes hayan dejado a la niña esperando en el exterior. Estrella también será consciente de ello y entonces únicamente serán atacados aquellos que se encuentren con la niña.

V. El dinero de los rescates.

Si de alguna forma consiguen engañar a la contrabandista o ganarse su confianza, la mujer no tendrá reparos en compartir parte de sus planes: traducir el libro para descubrir su verdadero valor y tratar de venderlo, al judío o al cualquiera, pero a un precio ventajoso; por otro lado, ya ha concertado un encuentro con Camilo para hacer un intercambio por la niña, pues los bandidos creen que está emparentada con el noble.

Nota para el DJ: *a ver, por aclarar un poco esto: los bandidos piensan que Inés está emparentada con Camilo Freixedo debido al sello de los Freixedo que llevaba la niña, regalo de Amaia. Camilo no es tonto y sabe que los bandidos se refieren a la niña, Inés, punto clave para el ritual; ya que las edades de su sobrina y la descripción de la niña no coinciden con Amaia.*

Negociaciones agresivas

Como has podido comprobar, hay pocas posibilidades de que los personajes salgan de la taberna sin tener que luchar con los bandidos.

En el momento en el que Valente de la voz de alarma (silenciosa), los personajes podrían notar un cambio de actitud en los hombres de la mesa (Tirada fácil de Empatía), así como la movilización de otros secuaces en la parte baja del local y tras las puertas de las habitaciones (Tirada de Descubrir y Escuchar).

Los hombres de la mesa están desarmados, o como mucho tendrán cuchillos y garrotes, pero los que vengan de otras partes podrían tener bracamantes y clavas. La propia Valente sacará una pequeña ballesta de detrás del sofá.

Debería ser más fácil huir que luchar, dado su falta de armas, la inferioridad numérica y la sorpresa. Una tarea que se vuelve francamente difícil si trajeron a la niña con ellos y no quieren abandonarla.

Nota para el DJ: *se trata de complicar lo suficiente la situación como para que los personajes tengan que deshacerse de la niña en el caso de haberla traído, para que al final la niña, tras el pago del rescate, acabe en manos de Camilo y el Círculo.*

En el momento oportuno.

Cuando consigan escapar de la taberna perseguidos por los bandidos, o bien dentro si las cosas se tuercen demasiado, el bueno de Bento se unirá a la lucha en favor de nuestros jugadores, pues ha estado muy

pendiente de los movimientos de la banda y su enfrentamiento con los jugadores.

También es posible que algunos espías de Camilo y la orden de nigromantes se hayan dado cuenta del interés de los personajes (sobre todo si visitaron el pazo de Camilo Freixedo antes de hablar con Valente), por lo que es posible que los cultistas de la orden se unan al asalto para tratar de arrebatarles a la niña.

Si los personajes consiguen escapar por sus propios medios, Bento les seguirá, interceptándolos en un momento de tranquilidad. Si, por el contrario, los personajes salieron de la taberna sin organizar una lucha, Bento se mantendrá al acecho hasta poder confirmar sus intenciones.

La información del posible encuentro entre los personajes, Bento y su compañero Tobías se encuentra en la sección ***"El enemigo de mi enemigo".***

Trabajar bajo presión

El escriba "amigo" de Valente se llama Xavier Oianko; él y su familia viven en la Plaza del Hierro.

El pobre de Xavier tiene serios problemas con las apuestas y el juego, lo que le ha hecho acumular una buena deuda con uno de los socios prestamistas de Valente. A cambio de saldar parte de esta deuda, Valente le ha propuesto que traduzca el libro que le trajo Estrella

Para asegurarse un cometido discreto y diligente por parte del escriba, la líder de los contrabandistas ha recluido a Xavier, a su mujer Bianca, y a su hija Marina (que tiene la misma edad que Inés; no de Amaia) en la casa de la familia, bajo la supervisión de algunos de sus hombres. Los guardias tienen órdenes de no dejar salir ni entrar a nadie hasta que el libro haya sido completamente traducido.

El fracaso no es una opción

Aunque Xavier trabaja duramente tratando de traducir el libro de los diferentes idiomas en los que está escrito (árabe, hebrero, persa, latín…) se ha topado con un problema para nada inesperado: sus conocimientos en gran parte de los idiomas no son suficientes para completar la tarea, por lo que la traducción se está demorando bastante. Debido al miedo que siente por las posibles repercusiones sobre su familia no ha comunicado a los contrabandistas esta eventualidad.

En su lugar, influenciado por la antigüedad del libro, las habladurías de los bandidos y los pocos fragmentos que ha podido traducir, que hablan de la vida y oscuras hazañas de un poderoso nigromante tratando de buscar alguna forma de inmortalidad; se ha inventado la siguiente mentira:

"El libro no quiere ser leído. Hay algo que se resiste en él, como si tuviera vida propia, como si estuviera leyendo dentro de la mente de alguien. A veces los fragmentos carecen de sentido, o cambian una vez que los he traducido y leído".

Para su grata sorpresa, el embuste ha calado profundamente entre los bandidos y la propia Estrella (recordemos que Estrella escuchó la historia de los magos capturados por la banda de Bruno).

Si los personajes interrogan al escriba acerca del libro, les comentará lo que sabe de él y mantendrá su mentira por miedo a que su familia sufra algún tipo de represalia. Solo si los personajes son especialmente elocuentes y empáticos (con sus respectivas tiradas con un buen penalizador) acabará diciéndoles la verdad.

NOTA para el DJ: *dependiendo de la IRR que tengan tus jugadores, deberías permitirles más o menos intentos para descubrir la mentira de Xavier.*

En mi más humilde opinión, creo que dicha mentira puede funcionar muy bien para que los jugadores se sigan centrando en el libro, por si acaso te está siendo difícil arrebatarles a la niña.

Hogar dulce hogar

La Plaza del Hierro es una pequeña plazoleta que se forma por la bifurcación de una calle ascendente en dirección al río, que, tras dividirse en dos calles más estrechas y un pequeño callejón lateral, sigue ascendiendo hasta desdibujarse completamente en la distribución de la ciudad. Justo en frente de la casa del

escriba hay un puesto de un tratante de vinos. Lugar habitual de reunión para algunos parroquianos y un par de guardias de Valente, que no es encuentran en la propia casa de Xavier.

La casa del escriba es bastante amplia, con dos plantas: en la planta inferior, donde se ubica un amplio comedor y la cocina, se encuentran la mujer y la hija de Xavier, en compañía de un par de guardias; en la planta superior, donde se ubican las habitaciones de la casa, se encuentra Xavier, trabajando en la traducción del libro bajo la estrecha vigilancia de Estrella.

En caso de cualquier tipo de enfrentamiento, los guardias del piso inferior tratarán de defender la casa al tiempo que llaman a los refuerzos de la calle. Si las cosas se ponen difíciles, Estrella espera tener tiempo suficiente para recoger el libro y escapar escalando por los tejados a través de alguna de las ventanas.

No debería ser un asalto especialmente difícil dado que los guardias se encuentran terriblemente afectados por el aburrimiento y el vino.

Algo muy distinto podría darse si la banda de Valente se ha enterado del posible asalto, pues los guardias estarán bajo aviso y dispondrán de refuerzos en las inmediaciones.

También cabe destacar que, si los personajes vinieron acompañados de los soldados de Camilo, una vez recuperado el libro, estos tratarán de eliminar a los personajes para robarles el objeto.

En el momento oportuno.

Cuando los personajes consigan recuperar el libro, serán abordados por Bento (si es que no lo conocen a estas alturas), el cual tratará de convencerles de sus buenas intenciones para que le acompañen a ver a Tobías.

En caso de un enfrentamiento con los soldados de Camilo o algunos refuerzos de la banda de Valente, el caballero aunará fuerzas con los personajes.

La información del posible encuentro entre los personajes, Bento y su compañero Tobías se encuentra en la sección ***"El enemigo de mi enemigo".***

El enemigo de mi enemigo

La guarida de los cofrades se encuentra en la calle Lamas, en medio de la judería y justo al lado de la sinagoga. Si van acompañados por Bento no tendrán ningún problema para entrar o salir, y tampoco tendrán que orientarse por el tremendo laberinto que suponen los estrechos y sinuosos callejones.

Las gentes de la zona los mirarán con curiosidad, sobre todo si entre ellos hay nobles o caballeros cristianos; y los guardias de la entrada, aunque no opondrán ningún tipo de problema, los observarán con recelo.

La humilde morada de Tobías no destaca por encima de ninguna otra casa de la zona ni en lujos ni en espacio; a excepción de un detalle muy importante: dentro de la casa, los cofrades disponen de una extensa colección de libros (muchos de ellos de contenido IRRacional), distribuidos sin orden ni concierto por encima de muebles o apilados en torres inestables.

Independientemente de la situación, Tobías recibirá a las visitas sentado en un cómodo sillón al lado de la chimenea de piedra, donde también dispone de una mesa con atril para sus lecturas.

¿De dónde salen tantos libros? Fácil. Justo en medio de la cocina, debajo de una desgastada alfombra de piel, hay una trampilla que lleva a una pequeña despensa para comida, y tras una estantería y una pared falsa, un angosto túnel que conecta con los subterráneos de la sinagoga, antigua base de la Cofradía Anatema.

El desarrollo de algunos de los temas de conversación que pueden tratar con la pareja de cofrades dependerá de la confianza mutua que exista, así como de si es la primera vez que hablan. También puede influir el trato e información que tengan del resto de implicados, como la banda de Valente, Camilo, la orden, etc.

I. Tobías y Bento.

La pareja no tiene ningún problema en presentarse con sus auténticos nombres, aunque deberían ser bastante reacios a confirmar su pertenencia a la Cofradía Anatema.

Si los personajes son sinceros, y sus intenciones son buenas, los cofrades no tendrán problema en confesar su membresía, así como la procedencia de todos los libros que poseen en la casa. Llegados a este punto, el propio Tobías propondrá a los personajes que trabajen juntos para desarticular los planes del Círculo.

II. El círculo nigromántico.

Hace un tiempo que los cofrades son conscientes de la presencia del Círculo, aunque no han conseguido demasiada información acerca de sus planes actuales.

Lo único que tienen claro es que es una agrupación de magos nigrománticos extendida por diversas localizaciones de toda la zona norte de España, y que adoran a algún tipo de personaje antiguo debido a su relación con el ciclo vida-muerte, al cual parece que pretenden resucitar reuniendo algún tipo de poderoso artefacto relacionado con dicho personaje.

Los cofrades saben acertadamente que los miembros del grupo trabajan con la mayor discreción posible, pudiendo estar infiltrados en muchos estamentos de la iglesia y la nobleza.

III. La banda de Valente y el libro.

Dado que el Círculo pretende usar algún tipo de artefacto poderoso, Tobías y Bento pensaron que lo traerían a la ciudad haciendo uso de la red de contactos de Valente; por eso han estado vigilando la actividad de la banda de contrabandistas. Cuando escucharon que Valente estaba buscando traducir un “antiguo y raro libro”, pensaron que podría tener relación y trataron de comprarlo para acercarse a investigar.

IV. La familia Freixedo.

Tobías y Bento conocen a Camilo Freixedo personalmente, aunque no se han identificado como cofrades ni le han identificado como miembro de la orden.

Tuvieron un acuerdo comercial para sacar algunos libros de la ciudad, de la biblioteca subterránea de la sinagoga, y llevarlos a Salamanca. Los cofrades trataron de hacer pasar la mercancía por telas de manufactura judía, aunque Camilo descubrió la mentira y comenzó a sospechar acerca de la verdadera profesión de la pareja, pero sin llegar a confirmar nada.

V. La niña.

Los cofrades no tienen ni idea de quién puede ser la niña ni la relación que podría tener en todo el asunto, por lo que las teorías que pueden plantear dependen de la información que les proporcionen los PJ´s.

Podrían plantear que la niña es únicamente un daño colateral, y que la banda de Valente pretendía aprovecharse de ella para extorsionar a Camilo.

Si la relación con los personajes se ha desarrollado de buenas maneras, podrían aceptar quedarse al cuidado de la niña mientras los jugadores hacen sus pesquisas.

También secundarán (e incluso podrían proponerlo ellos) la posibilidad de devolver la niña a Camilo para que ésta vuelva al convento de donde viene, si se da el caso que no existe ninguna sospecha sobre Camilo.

Habéis traído el mal a esta casa

Si los dos cofrades se quedan al cuidado de la niña mientras los PJ´s se dedican a otras labores, como visitar a Camilo y Valente o tratar de recuperar el libro; cuando los personajes vuelvan a la judería (pasado cierto tiempo y siempre que sea posible que el Círculo haya rastreado la ubicación de la niña), a lo lejos podrán ver una pequeña columna de humo que asciende lentamente y encontrarán la casa en llamas y con obvios signos de asalto.

Un gran número de vecinos está tratando de apagar el fuego, o más que nada evitar que se extienda a las casas cercanas y a la propia sinagoga.

Si deciden hablar con los vecinos y convencerlos de sus buenas intenciones (algunas tiradas de Elocuencia y Empatía, o Tortura y Mando, no estarían de más), acabarán descubriendo lo sucedido: unos hombres con muy malas pintas y aspecto de brutos, irrumpieron en la casa y al poco, salieron de ella llevándose a una niña a rastras, Inés. Pasados unos minutos la casa comenzó a

arder, mientras un extraño clérigo vestido de negro salía del interior.

NOTA para el DJ: *también podría darse el caso de que la banda de Valente y Camilo se hubieran aliado temporalmente, adapta la descripción de los hombres.*

Si algún valiente decide acceder a la casa podrías utilizar las reglas sobre de asfixia (MB 102 / BR 89); así como las reglas por daño de fuego (MB 108 / BR 95)

Dentro de la casa no encontrarán ni rastro de la niña, aunque sí el cuerpo inerte del pobre Tobías con una profunda herida en el pecho. También encontrarán los cadáveres de algún hombre asaltante. Si consiguen llegar hasta la cocina y ver la trampilla abierta, encontrarán a un agonizante Bento que trata de escapar por la salida que da al subsuelo de la sinagoga. El caballero está casi muerto y las fuerzas le han abandonado mientras musita unas últimas plegarias de perdón, encomendándose a la misericordia de Dios pidiendo hospicio en el reino de los cielos.

Con sus últimas fuerzas, el caballero dirigirá unas palabras antes de fallecer:

"La niña…la clave era la niña. Necesitan su sangre para resucitarlo…".

Independientemente de si decidieron entrar en la casa en llamas o no, al cabo de un rato muy angustioso para los habitantes de la judería, unas oscuras nubes comenzarán a formarse en el cielo justo al tiempo que las llamas comienzan a extenderse por los edificios adyacentes y la sinagoga. Las llamas apenas han llegado a lamer los muros del templo, cuando los cielos se abrirán dejando caer una espectacular tormenta.

El conocimiento es poder

Si los personajes perdieron (o dejaron escapar a Inés) no existe necesidad de que la Orden o la banda de contrabandistas ataquen la casa de Tobias y Bento; aunque también podrían hacerlo con los personajes dentro, dando la posibilidad de defenderla.

En cualquier caso, si los PJ´s recuperán el libro se darán cuanta que necesitan ayuda de alguien bastante más sabio, pues a no ser que tengan buenos conocimientos en un montón de lenguas (árabe, hebreo, latín, arameo etc.), no podrán leer más que partes del mismo, al parecer estar escrito por distintos autores.

El bueno de Tobías puede ayudarles. La primera parte del libro está escrita en una mezcla de arameo y hebreo, por lo que el judío puede entenderla sin demasiados problemas.

Tras leer varias secciones, lo que le llevará como medio día, el judío es capaz de atar cabos rápidamente y reunirá a los PJ.

"Les presento el libro de Nain. Un manuscrito que, pese a que parece proceder de distintas fuentes, únicamente ha sido redactado por una persona: Tadeo de Nain, el niño que fue resucitado por Jesús de Nazaret".

"Aquel niño se corrompió por las ansias de poder sobre la vida y la muerte hasta convertirse en uno de los más grandes y oscuros nigromantes, consiguiendo volver una y otra vez de las garras de la parca. La cofradía Anatema lo conoce bien, pues las malas lenguas dicen que un día anduvo entre nosotros con el sobrenombre de Bernard "el erudito", uno de los maestros de Pedro de Aragón".

"El Círculo lo adora, a él y a su impío y oscuro poder. Y, aunque no estoy seguro de cómo, sé que pretenden traerlo de nuevo a la vida, utilizando algún lugar estrechamente relacionado con la vida de Tadeo".

Justo al tiempo que Tobías termine la narración de la leyenda, las negras nubes, que se han ido formando poco a poco en el cielo, comenzarán a descargar una fuerte tormenta.

Conclusión y recompensas

La información que tengan los PJ al final de esta aventura depende mucho de cómo hayan interactuado con el resto de "facciones", y de los bien o mal que hayan acabado los dos cofrades.

En cualquier caso, debería quedarles claro que tienen que seguir buscando respuesta para descubrir la verdadera relación de Freixedo y la niña, con la orden y el ritual.

Pero claro, si llegaron al final de esta aventura, querrán conseguir alguna recompensa ¿no?

Al tratarse de una aventura con bastante acción (aunque existen posibilidades para salir de las situaciones de manera airosa sin llegar utilizar demasiado las armas) y no poca intriga (que esperemos que no haya sido demasiado enrevesada) los personajes ganarán **+40PAp**, y podrías añadir otros **+10PAp** y la ayuda de los cofrades si estos aún están vivos.

Como siempre, puede dar algunos puntos adicionales por aquellas ideas, planes o artimañas, e interpretaciones sobresalientes.

Dramatis personae

Estrella

Nació en el seno de una familia de "artistas", siempre rodeada de bufones, cómicos, juglares, etc. Todos ellos buscavidas, todos ellos ladrones y embaucadores. Así que no es de extrañar que en algún momento las cosas se torcieran; alguien hacía un chiste fuera de lugar, o la canción obscena ofendía al noble que no debía, o les pillaban llevándose algún cubierto de delicada artesanía…

FUE:	8	Altura:	1,6 varas
AGI:	20	Peso:	70 libras
HAB:	12	RR:	60%
RES:	8	IRR:	40%
PER:	13	Templanza:	80%
COM:	12	Aspecto:	12 (normal)
CUL:	8	Edad:	17 años

Protecciones: Carece.

Armas: Pelea 45% (1D3+1D3), Cuchillo* 60% (1D6).

*Arrojadizo también. Tiene 4.

Competencias: Correr 50%, Descubrir 70%, Disfrazarse 60%, Elocuencia 60%, Escamotear 40%, Esquivar 65%, Lanzar 80%, Saltar 70%, Sigilo 40%, Trepar 70%.

Valente, el despunte portugués

Siempre la querían como prostituta, aunque la caza furtiva siempre se le dio mucho mejor, y aunque durante mucho tiempo consiguió librarse de sus delitos, gracias a fingir ser una mujer débil e inocente, al final tuvo que emigrar desde Portugal.

Al llegar a Orense se encontró con una pequeña red de contrabando, mal organizada por un botarate con menos miras que sesera. Ella tenía ambición y talento para el negocio…y un accidente le puede pasar a cualquiera.

FUE:	10	Altura:	1,77 varas
AGI:	13	Peso:	124 libras
HAB:	10	RR:	60%
RES:	10	IRR:	40%
PER:	15	Templanza:	65%
COM:	17	Aspecto:	18 (atractiva)
CUL:	12	Edad	22 años

Protecciones: Carece.

Armas: Pelea 35% (1D3), Arco 70% (1D6+1D4), Ballesta Ligera 60% (1D6+1D4) .

Competencias: Comerciar 70%, Descubrir 60%, Esquivar 40%, Elocuencia 80%, Empatía 75%, Mando 40%, Seducción 30%, Sigilo 65%, Tormento 50%.

Bandidos y Guardias

Una variopinta selección de brutos, brabucones, abusones… poco más que músculos, pues Valente se encarga de servirles de cerebro.

FUE:	12	Altura:	Variado
AGI:	12	Peso:	Variado
HAB:	13	RR:	60%
RES:	15	IRR:	40%
PER:	10	Templanza:	50%
COM:	5	Aspecto:	Variado
CUL:	5	Edad:	Variado

Protecciones: Ropas gruesas (2 punto), Gambesón (2 ptos).

Armas: Pelea 65% (1D3), Cuchillo 45% (1D6), Maza 35% (1D8), Espada Corta 40% (1D6+1).

Competencias: Esquivar 50%, Tormento 35%.

Camilo Freixedo

Un manipulador, traicionero, ambicioso, corrupto y degenerado no-noble.

Un villano que no necesita presentación.

FUE:	12	Altura:	1,63 varas
AGI:	15	Peso:	54 libras
HAB:	15	RR:	-15%
RES:	13	IRR:	115%
PER:	15	Templanza:	77%
COM:	20	Aspecto:	14 (normal)
CUL:	10	Edad:	32 años

Protecciones: Ropas gruesas (1 pto excepto cabeza) de gran calidad.

Armas: Espada 60% (1D8+1+1D4)

Competencias: Alquimia 50%, Conocimiento mágico 60%, Descubrir 45%, Sigilo 50%, Tormento 60% Comerciar 86 %, Corte 93 %, Degustar 65 %, Disfrazarse 62 %, Elocuencia 100 %, Empatía 89 %, Juego 58 %.

Hechizos: Camilo conoce multitud de hechizos, aunque se cuida de utilizarlos para guardar su tapadera. No obstante, nunca se separa de su talismán de "Encanto de Viajero" (V4).

*Talismán Encanto de Viajero:

Mientras duren sus efectos, el portador recibe un bonificador de +50% a su competencia de Elocuencia al tiempo que otorga un penalizador de -50% a todas las tiradas de Empatía.

*Compañía invisible:

Camilo tiene a su servicio a un diablillo, invocado rescatando el alma de su antiguo maestro. La criatura siempre lo acompaña siendo invisible, aconsejando y sirviendo a su pupilo como mensajero y espía.

Soldados y mercenarios

¿Qué hacen los verdaderos perros de la guerra cuando ya no hay guerra? Pues buscar su propia guerra en la que participar, y el peso del oro siempre trae las mejores guerras.

NOTA para el DJ: *El capitán Gabriel Aperes se incluye dentro de este grupo. Si quieres puedes aumentar en un 10% máximo alguna de las competencias para representar su mayor veteranía.*

FUE:	17	Altura:	1,55/1,80
AGI:	12	Peso:	160/200
HAB:	15	RR:	50%
RES:	16	IRR:	50%
PER:	13	Templanza:	60%
COM:	8	Aspecto:	Variado
CUL:	8		

Protecciones: Coracina (5 ptos), Bacinete (4 ptos), Escudo de madera.

Armas: Lanza corta 60% (1D6+1), Hacha de armas 70% (1D8+2+1D4), Espada Corta 65% (1D6+2+1D4), Ballesta 55% (1D10), Pelea 60% (1D3+1D4).

Competencias: Mando 50%, Tormento 60%, Cabalgar 60%, Lanzar 50%, Escudo 65%, Esquivar 45%, Empatía 40%.

Ramón Valverde

Ramón, viendo que tenía la batalla perdida frente a los efectos de la cólera y que su cuerpo acabaría sucumbiendo a los efectos de la enfermedad, recurrió a la magia atando su existencia al consumo de bebercios recuperadores.

El problema es que encontrar materiales para poder administrarse dichas pócimas de forma periódica es tremendamente complicado, lo que le llevo hasta los brazos de la Orden y sus esclavos irracionales.

FUE:	8	Altura:	1,61 varas
AGI:	12	Peso:	118 libras
HAB:	10	RR:	-50%
RES:	15	IRR:	150%
PER:	15	Templanza:	75%
COM:	15	Aspecto:	12 (normal)
CUL:	20	Edad:	38 años

Protecciones: Carece.

Armas: Daga 35% (2D3), Pelea 30%

Competencias: Conocimiento mágico 70%, Descubrir 45%, Sigilo 45%, Esquivar 50%.

Hechizos: Aliento del demonio (V4), Alas del maligno (V4), Embrujar (V2), Discordia (V1), Mal de Ojo (V2), Maldición de Gul (V5), Tormento (V4).

Tobías Ben Job

Un anciano judío achaparrado, que se mueve apoyado en su bastón con una expresión amarga en el rostro; un rostro que, surcado por las marcas del tiempo, da cuenta de haber vivido y visto mucho más que la mayoría.

Sus movimientos son lentos, temblorosos y toscos, pero la viveza y profundidad de su mirada denotan una mente incansablemente activa.

FUE:	7	Altura:	1,52 varas
AGI:	6	Peso:	54 libras
HAB:	10	RR:	0%
RES:	6	IRR:	100%
PER:	18	Templanza:	90%
COM:	15	Aspecto:	9 (feo)
CUL:	20	Edad:	50 años

Protecciones: Carece.

Armas: Cayado 20% (para apoyarse).

Competencias: Alquimia 85%, Conocimiento Mágico 100%, Conocimiento Animal 43%, Conocimiento Mineral 63%, Conocimiento Vegetal 89%, Idioma (Castellano) 20%, Leyendas 90%, Medicina 67%, Sanar 53%, Empatía 130%.

Hechizos: Casi todos. Incluyendo la magia cabalística.

Acólitos de El Círculo

A penas son más que servidores y aprendices, demasiado inexpertos e infravalorados para tener conocimientos mágicos reseñables.

FUE:	15	Altura:	Variado
AGI:	12	Peso:	Variado
HAB:	15	RR:	-50%
RES:	11	IRR:	150%
PER:	12	Templanza:	60%
COM:	10	Aspecto:	Variado
CUL:	10	Edad:	Variado

Protecciones: Carece.

Armas: Clava 35% (1D6+1D4), Espada Corta 40% (1D6+1+1D4), Daga 45% (2D3+1D4).

Competencias: Conocimiento mágico 70%, Descubrir 45%, Sigilo 45%, Esquivar 50%.

Bento "el oso"

Sirvió como escudero de un caballero errante, que le compró a su familia cuando era pequeño, hasta despuntar en la lucha a pie de un torneo en el que fue nombrado caballero por un señor de Santiago.

A punto estuvo de llegar al final de su vida caballeresca al cruzarse con un grupo de "Lobos da Xente", que lo engañaron pidiendo su ayuda. Si no llega a ser por la oportuna intervención de Tobías, el pobre Bento estaría muerto y más devorado.

El honor, y más tarde una profunda amistad, le mantienen unido al viejo judío.

FUE:	18	Altura:	2,00 varas
AGI:	15	Peso:	200 libras
HAB:	15	RR:	30%
RES:	20	IRR:	70%
PER:	15	Templanza:	75%
COM:	8	Aspecto:	12 (normal)
CUL:	12	Edad:	34 años

Protecciones: Coracina cubierta con sobrevesta (5 puntos de Protección).

Armas: Espada bastarda 75% (1D10+1D4), Daga 65% (2D3+1D4), Escudo 45%.

Competencias: Cabalgar 60%, Descubrir 45%, Esquivar 55%, Mando 35%, Juego 20%.